

1. RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Model Kelompok dengan Sudut Pengaman

TK AL HIDAYAH BAKTI III PELEM PARE

<p style="text-align: center;">Semester / Bulan / Minggu : I / Nopember / IV</p> <p style="text-align: center;">Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun</p> <p style="text-align: center;">Tema / Sub Tema / Sub-Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Kucing</p>	
<p style="text-align: center;">KD</p> <p style="text-align: center;">NAM 1.2; FM 3.3-4.3; KOG 3.6-4.6; BHS 3.12-4.12; SE 2.8; S 3.15-4.15</p>	
<p>1. Materi :</p> <p>Kucing ciptaan Tuhan, menirukan jalannya kucing, mengenal bilangan dan lambang bilangan, menyusun huruf menjadi kata kucing, merapikan mainan, kolasegambar kucing</p>	
<p>2. Alat Bahan :</p> <ul style="list-style-type: none">• Video kucing• Gambar kucing• Pola gambar kucing• Lem• Bunga rumput• Kartu huruf• LKPD	
<p>3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00</p> <p>Dilakukan dengan kegiatan senam/permainan tradisional/gerak dan lagu, dll. (menirukan jalannya kucing)</p>	
<p>3. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00-09.00</p> <p>Kegiatan Pembukaan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Salam, Berdoa sebelum belajar, absen• Penyampaian tema/diskusi tentang kucing• Bercerita atau berbagi pengalaman tentang kucing• Mengenalkan kucing sebagai ciptaan Tuhan• Bernyanyi lagu kucing, menirukan suara kucing <p>Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main bersama anak tentang</p>	

<p>permainan mengenal bilangan dan lambang bilangan, menyusun huruf menjadi kata kucing dan membuat kolase gambar kucing dengan menggunakan bunga rumput.</p>	
<p>5. Kegiatan Inti (09.00-10.00)</p> <p>Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut :</p>	
<p>6. Kegiatan kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan kelompok 1 : Membuat kolase gambar kucing dengan menggunakan bunga rumput • Kegiatan kelompok 2 : mengenal bilangan dan lambang bilangan • Kegiatan kelompok 3 : Menyusun huruf menjadi kata kucing 	
<p>7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama</p>	
<p>8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00 meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum. ➤ Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum. ➤ Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni memberi makan kucing bagi yang memelihara kucing dirumah bersama ibu dan menceritakannya esok hari di sekolah ➤ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah. ➤ Melakukan kegiatan berdo'a sesudah kegiatan. ➤ Guru memberi salam dan anak menjawab salam. ➤ Persiapan pulang 	

9. Rencana Penilaian							
Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama Anak				
NAM	1.2	Anak mampu menyayangi binatang					
Motorik	3.3-4.3	Anak mampu menirukan jalannya kucing					
Kognitif	3.6-4.6	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan					
Bahasa	3.12-4.12	Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing					
SE	2.8	anak mampu merapikan mainan					
Seni	3.15-4.15	Anak mampu membuat kolase					

**Mengetahui,
Kepala TK**

(Zetty Erlina, S.Pd)

Guru Kelas

(Nita Novianawati, S.Pd)

2. Skenario dan Bahan Ajar PAUD

SKENARIO PEMBELAJARAN

TK AL HIDAYAH BAKTI III PELEM PARE

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang Peliharaan

Sub-sub Tema : Kucing

Kelompok/Usia : B (Usia 5-6 Tahun)

Pra kegiatan dilakukan dengan penjemputan anak di gerbang sekolah. Pada saat anak sampai di halaman sekolah, anak sudah memakai masker/face shield dan cuci tangan terlebih dahulu sesuai protokol kesehatan, kemudian guru menyambutnya dengan senyuman. Guru bersalaman dengan setiap peserta didik yang datang ke sekolah dan dilanjutkan dengan kegiatan apel pagi pada pukul 07.30-07.45 dilaksanakan dengan anak berbaris tertib di halaman sekolah berdasarkan kelompok kelasnya. Saat anak berbaris rapi dilanjutkan anak bernyanyi lagu "Lonceng Berbunyi".

Setelah melakukan kegiatan apel, dilanjutkan dengan kegiatan motorik kasar pada pukul 07.45-08.00 dilakukan dengan melakukan kegiatan menirukan gerakan jalannya kucing (**FM. 3.4-4.3**). Guru memberikan contoh gerakannya. Setelah selesai, anak-anak masuk ke dalam kelas dengan tertib.

Saat peserta didik telah berada di dalam kelas, kegiatan pembukaan dilakukan pada pukul 08.00-09.00, dalam kegiatan ini diawali dengan peserta didik duduk dengan tertib di kelas. Guru mengucapkan salam kepada anak "*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*, bagaimana kabarnya anak-anak semua?" dan anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru "*Wa'alaikum salam Warohmatullahi Wabarokatuh, Alhamdulillah*, luar biasa, pagi yang cerah, pikiran cerdas, badan sehat, pasti aku bisa...Yes!!". Setelah itu, dilanjutkan dengan anak dan guru bersama-sama mengucapkan doa sebelum belajar. Tujuannya agar anak terbiasa untuk menghormati guru, bersemangat belajar, memiliki kebersamaan atau persaudaraan antar anak serta anak dapat menghafal bacaan do'a akan belajar dan terbiasa mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan kegiatan berdo'a, guru melakukan absen (daftar hadir anak) dengan menyebutkan nama anak satu persatu. Selanjutnya, guru dan anak menonton video tentang kucing dengan menonton video <https://www.youtube.com/watch?v=ErMVaoxvzMc> (menggunakan media laptop).

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan guru mengajak anak melakukan tanya jawab tentang kucing.

Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main yang akan dilakukan dalam kegiatan inti dimulai pukul 09.00-10.00.

1. Kolase gambar kucing dengan bahan alam, Guru menyampaikan aturan bermain bahwa, dalam kegiatan kolase gambar kucing dengan bahan alam anak diharapkan lebih fokus dalam kegiatan kolase kemudian menyusunnya pada tempat yang sudah disediakan
2. Mengenal bilangan dan lambang bilangan, Guru menyampaikan aturan bermain bahwa, dalam kegiatan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak diharapkan bisa mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan menghitung jumlah gambar kucing yang berdiri dan jumlah kucing yang duduk kemudian menuliskan pada kotak yang tersedia
3. Menyusun huruf menjadi kata kucing, Guru menyampaikan aturan bermain bahwa, dalam kegiatan menyusun huruf menjadi kata kucing anak diharapkan bisa mandiri dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan menyusun huruf menjadi kata kucing

SAINTIFIK

Dalam kegiatan kolase gambar kucing dengan bahan alam, mengenal bilangan dan lambang bilangan, menyusun huruf menjadi kata kucing, anak berkomunikasi dengan teman dan guru sehingga anak dapat mengumpulkan informasi yang didapatnya dan dikelola dalam konsep pemikiran anak yang baru. Setelah anak selesai melakukan kegiatan, anak menghasilkan karya berupa hasil karya lalu kemudian dikomunikasikan dengan menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya.

Anak mengamati dengan inderanya, lalu bertanya tentang kegiatannya, mengumpulkan informasi yang selama ini di ketahuinya tentang kegiatan yang akan dilakukan, berpikir tentang apa yang dijelaskan guru dan pengetahuannya tentang kegiatan tersebut, mengkomunikasikan di kelas bersama guru dan teman-temannya.

Kegiatan Pengaman : Mengajak anak-anak untuk bermain balok membuat kandang kucing. Setelah kegiatan dikegiatan pengaman selesai, anak-anak dipersilahkan merapikan mainannya dengan dibantu temannya yang lain karena akan istirahat dan memakan bekal.

Setelah seluruh kegiatan inti selesai dilakukan atau waktu telah habis, dilanjutkan dengan kegiatan istirahat pada pukul 10.00-10.30 yang meliputi bermain bebas dan makan bersama. Kegiatan yang dilakukan adalah anak melakukan kegiatan mencuci tangan sebelum makan, anak-anak antri mencuci tangan sebelum makan. Setelah itu anak membaca do'a sebelum makan (*Allahummabariklanaafiimaarazatanaawaqinaa 'adzaabannar*. Artinya: Ya Allah, berkatilah rejeki yang telah Engkau berikan dan jauhkanlah kami dari siksa api neraka). Setelah kegiatan makan bersama, anak bermain bebas di luar kelas ataupun di dalam kelas. Setelah kegiatan bermain selesai, anak merapikan permainan yang digunakan (SE 2.8)

Setelah selesai melakukan kegiatan istirahat, anak kembali ke dalam kelas dan duduk secara tertib untuk mengikuti kegiatan penutup pada pukul 10.30-11.00. Guru menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya, "anak-anak, hari ini mainan apa yang paling disukai?" anak menjawab berdasarkan permainan apa yang paling mereka sukai. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum. Setelah itu, guru dan anak berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni memberi makan kucing bersama ibu dan menceritakannya esok hari di sekolah. Kemudian, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah. Setelah itu, guru mengajak anak melakukan kegiatan membaca do'a sebelum pulang. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Anak antri bersalaman kepada guru dan pulang.

BAHAN AJAR

Tema : Binatang

Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan

Sub – Sub Tema : Kucing

Kegiatan Main : Kolase Gambar Kucing dengan Bahan Alam

Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM)
- 3.3 – 4.3 Mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (Fisik Motorik)
- 3.6 – 4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya (Kognitif)
- 3.12 – 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bahasa)
- 3.15 – 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (Sosem)

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mengetahui cara bersyukur terhadap ciptaan Tuhan yaitu dengan menyayangi binatang tidak menyakiti binatang, memberi makan binatang)
2. Anak mampu menirukan jalannya kucing
3. Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan
4. Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata “k u c i n g”
5. Anak mampu membuat kolase
6. Anak mampu merapikan dan membereskan mainan setelah digunakan

Materi

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Meniru jalannya kucing
3. Mencocokkan jumlah bilangan dengan lambang bilangan
4. Membuat kata dari rangkaian huruf
5. Ekspresi Seni (Kolase)
6. Merapikan / membereskan mainan

Deskripsi Kegiatan

I. Kegiatan Awal (30 Menit)

- Berdo'a, salam, absen
- Meniru gerakan jalannya kucing sambil menyanyikan lagu "kucing" (FM 3.3- 4.3, S 3.15- 4.15)
- Bercakap-cakap tentang kucing

II. Kegiatan Inti (60 Menit)

Mengamati : Anak Mengamati gambar kucing, Bagian – bagian tubuh kucing dan fungsinya, huruf yang terdapat pada kata kucing, berbagai warna kucing,

2. Menanya : Tanya jawab tentang bagian-bagian tubuh kucing, di kepala kucing terdapat apa saja, gunanya untuk apa, kemudian apa lagi bagian dari kucing dsb. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal-hal yang diketahui anak tentang kucing

3. Mengumpulkan informasi : Anak melakukan kegiatan secara langsung dengan alat dan bahan yang tersedia :

- Kegiatan 1 : Mengetahui bilangan dan lambang bilangan
- Kegiatan 2 : Menyusun huruf menjadi kata kucing
- Kegiatan 3 : Membuat kolase pada gambar kucing

4. Menalar : Anak mengetahui bagian-bagian tubuh kucing dan fungsinya, berbagai warnakucing, huruf yang terdapat pada kata kucing.

5. Mengkomunikasikan : Anak menyampaikan tugas dan hasil karya yang sudah dibuatnya

III. Istirahat (30 menit)

- Cuci tangan
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Makan dan bermain

IV. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Diskusi kegiatan hari ini
- Cerita tentang pesan moral
- Informasi kegiatan hari esok
- Berdo'a, salam, pulang

Mengetahui,

Kepala TK

Guru Kelompok B

ZETTY ERLINA, S.Pd

NITA NOVIANAWATI, S.Pd

Referensi yang mendukung pembelajaran

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket/Kode Bahan ajar
		Cetak(Sumber/pengarang/penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Anak mampu menyayangi binatang		https://www.youtube.com/watch?v=CKjM3dEH3kc	
2	Anak mampu menirukan jalannya kucing		https://www.youtube.com/watch?v=-hq5nyblhKo	
3	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan			
4	Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing			
5	anak mampu			

	merapikan mainan			
6	Anak mampu membuat gambar kolase		https://images.app.goo.gl/fqhqbqfwsan13d9	




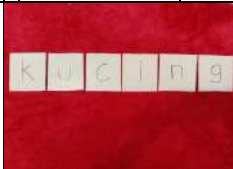
3. Media dan Sumber belajar

MEDIA PEMBELAJARAN

Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang/Binatang Peliharaan/Kucing

Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

Model Pembelajaran : Kelompok Dengan Sudut Pengaman

No.	Media	Materi/Kegiatan	Deskripsi Langkah-langkah Penggunaan Media
1.	Video macam-macam binatang peliharaan	Anak mengemukakan bahwa kucing ciptaan Tuhan melalui kegiatan tanya jawab	Guru memutar video macam-macam binatang peliharaan Anak mengungkapkan pengalaman tentang binatang peliharaan
2.		Anak kolase gambar kucing dengan bahan alam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ambil kertas gambar yang sudah disediakan 2. Potong tangkai bunga rumput apabila ada yang tangkainya masih panjang 3. Ambil lem secukupnya, oleskan pada kertas gambar yang sudah disediakan 4. Tempelkan bunga rumput satu per satu pada bagian badan tubuh kucing saja
3.	 =  =	Anak mengenal bilangan dan lambang bilangan	Guru menyiapkan lembar kerja
4.		Anak menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing	Guru menyiapkan lembar kerja Guru menjelaskan aturan main



TAMAN KANAK- KANAK

TK AL HIDAYAH BAKTI III

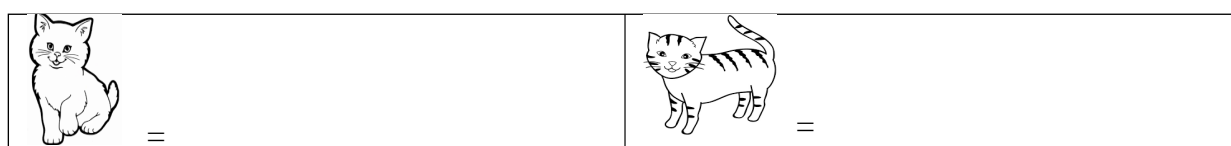
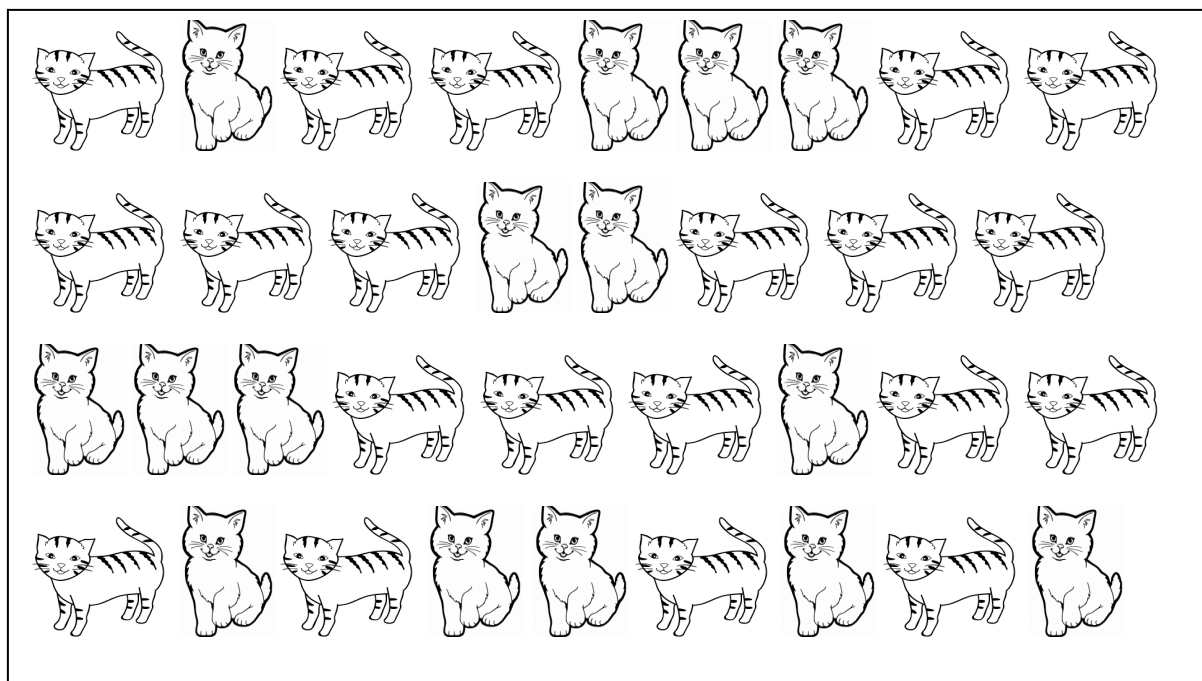
NSS.004051308050/ NIS. 000160

Jalan Veteran SinggahanPelem Pare Kediri

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :	Tema ; Binatang
Kelompok : B1	Subtema : BinatangPeliharaan
Tanggal :	Sub – sub tema : Kucing
KD : Kog (3.6 – 4.6)	Indikator : Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan

Hitunglah jumlah kucing yang duduk dan berdiri





TAMAN KANAK- KANAK
TK AL HIDAYAH BAKTI III

NSS.004051308050/ NIS. 000160

Jalan Veteran SinggahanPelem Pare Kediri

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :	Tema ; Binatang
Kelompok : B1	Subtema : BinatangPeliharaan
Tanggal :	Sub – sub tema : Kucing
KD : Kog (3.12 – 4.12)	Indikator : Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing

Susunlah huruf dibawah ini menjadi kata kucing!

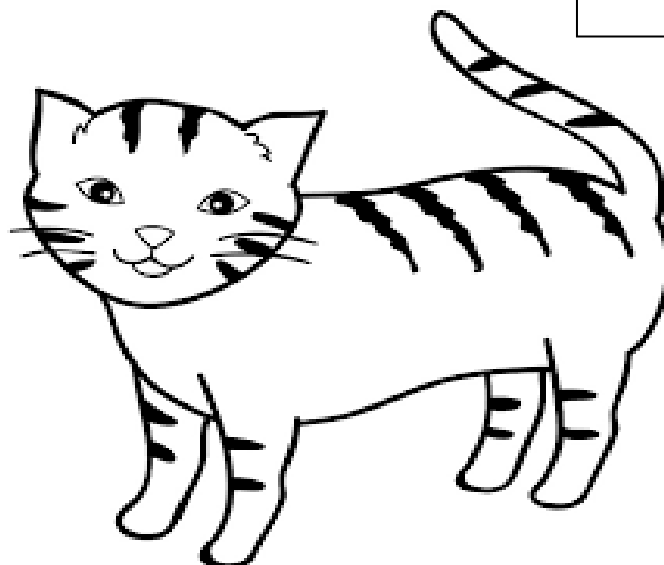
k

c

i

n

u



g



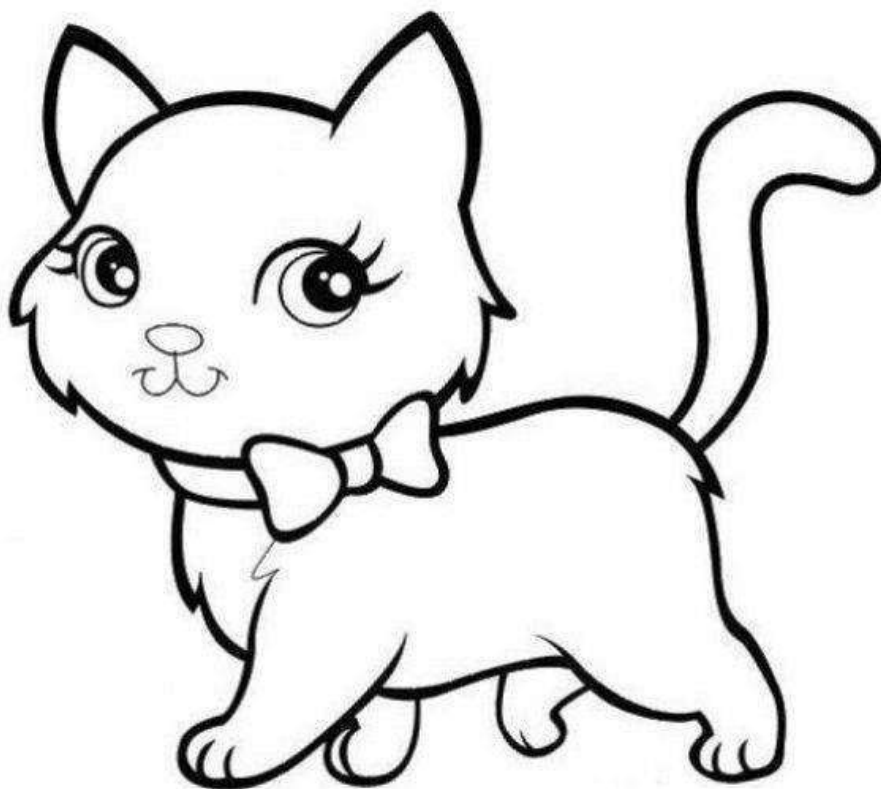
TAMAN KANAK- KANAK
TK AL HIDAYAH BAKTI III

NSS.004051308050/ NIS. 000160

Jalan Veteran SinggahanPelem Pare Kediri

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :	Tema ; Binatang
Kelompok : B1	Subtema : Binatang Peliharaan
Tanggal :	Sub – sub tema : Kucing
KD : Kog (3.15 – 4.15)	Indikator : kolase gambar kucing



<https://images.app.goo.gl/fqhqbqfwsan13d9>

Penilaian

Format Penilaian Ceklis

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B (5-6 Tahun)

Hari ke:

Minggu :

Bulan :

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Nama Anak					
NAM	Anak dapat menyayangi binatang						
Motorik	Anak dapat menirukan jalannya kucing						
Kognitif	Anak dapat mengenal bilangan dan lambang bilangan						
Bahasa	Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing						
SE	anak mampu merapikan mainan						
Seni	Anak mampu membuat kolase						

RUBRIK PENILAIAN

No	Program Pengembangan	KD & Indikator	Nama Anak dan Skala Penilaian			
			BSB	BSH	MB	BB
1	NAM	Anak mampu menyayangi binatang	Anak mampu menyimpulkan kucing ciptaan Tuhan dengan dilengkapi alasan/argumen	Anak mampu menyimpulkan kucing ciptaan Tuhan	Anak mampu menyimpulkan kucing ciptaan Tuhan dengan bimbingan guru	Anak belum mampu menyimpulkan kucing ciptaan Tuhan
2	Motorik	Anak mampu menirukan jalannya	Anak terlihat sangat mampu menggunakan keterampilan	Anak terlihat mampu menggunakan keterampilan motorik	Anak terlihat mulai mampu menggunakan keterampilan	Anak terlihat belum mampu menggunakan keterampilan

		kucing	motorik kasar menirukan jalannya kucing dengan benar	kasar menirukan jalannya kucing dengan benar.	n motorik kasar menirukan jalannya kucing dengan benar	n motorik kasar menirukan jalannya kucing dengan benar
3	Kognitif	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan	Anak mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal bilangan dan lambang bilangan
4	Bahasa	Anak mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing	Anak sangat terlihat mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing	Anak terlihat mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing	Anak kadang terlihat mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing dengan baik dengan bantuan guru	Anak belum terlihat mampu menyusun huruf-huruf menjadi kata kucing
5	SE	anak mampu merapikan mainan	Anak terlihat sangat mampu merapikan mainan	Anak terlihat mampu merapikan mainan.	Anak terlihat mulai mampu merapikan mainan.	Anak terlihat Belum mampu merapikan mainan
6	Seni	Anak mampu membuat kolase	Anak mampu membuat kolase gambar kucing dengan sangat baik	Anak mampu membuat kolase gambar kucing dengan baik	Anak mampu membuat kolase gambar kucing dengan cukup baik	Anak belum mampu membuat kolase gambar kucing

PENILAIAN HARIAN

TEMA/SUB TEMA :Binatang/Binatang Peliharaan

HARI TANGGAL:.....

TEKNIK DAN INSTRUMEN : CATATAN ANEKDOT

Nama :

Kelompok :

Usia :

NO	NAMA ANAK	KEGIATAN										KETERANGAN
		Penyambutan		PEMBUKAAN		INTI		ISTIRAHAT		PENUTUP		
		+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												

PENILAIAN HASIL KARYA

Nama :

Kelompok/Usia :

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN	Capaian Perkembangan
Nama Kegiatan foto		