RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MTA GEMANTAR

Satuan Pendidikan : TK MTA GEMANTAR
Hari / Tanggal :
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang /Binatang Peliharaan /Ikan
Juduk Kegiatan Belajar : Mengenal ikan

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1,1	Mengenal allah melalui ciptaan Nya
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Melakukan gerakan fisik motorik
Kognitif	3.6-4.6	Mengenal konsep besar kecil
Bahasa	3.12-4.12	Pengenalan huruf-huruf
Sosial-Emosional	2.8	Belajar bersikap mandiri
Seni	3,15-4.15	Membuat karya seni

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan bahwa ikan itu ciptaan Allah
2. Anak mampu bergerak menirukan binatang
3. Anak mampu membuat tulisan kata"ikan"
4. Anak mampu memahami konsep besar-kecil
5. Anak mampu membuat karya seni dengan kreatif
6. Anak mampu belajar bersikap mandiri

D. Materi Pembelajaran

- Ikan adalah ciptaan Tuhan
- Tempat hidup ikan adalah di air dan bergerak dengan berenang menggunakan sirip dan ekor
- Menuliskan kata “ikan” dengan berbagai media
- Melipat kertas origami
- Menggambar ikan

E. Sumber dan Media Belajar

- Laptop/ HP
- Kertas lipat
- LKA(Gambar ikan)
- Kerikil
- Buku gambar dan pensil

F. Langkah-Langkah Pembelajaran on line

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1. Menirukan gerakan ikan berenang 2. Berdoa sebelum belajar, hafalan doa,surat pendek, dan hadist	20 Menit
Apersepsi	1. Tanya jawab tentang siapa yang menciptakan ikan 2. Melihat video tentang ikan 3. Tanya jawab tentang ikan (jenis ikan, tempat hidup, bergeraknya, makanan, cara merawat, dan manfaatnya) 5W 1H	15 menit

Motivasi	1. Pesan agar anak menyanyangi binatang 2. Menyampaikan kegiatan hari ini 3. Menyampaikan aturan bermain	10 menit
B. Kegiatan Inti		
	1. Melipat bentuk ikan 2. Mengurutkan gambar ikan dari kecil ke besar dengan memberi angka 3. Membuat tulisan "ikan" dengan media kerikil 4. Menggambar ikan	60 Menit
C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukakan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 menit Menit
D. Istirahat		
	1. Mencuci tangan 2. Berdoa sebelum makan 3. Makan 4. Doa sesudah makan 5. Bermain	30 Menit
G. Kegiatan Penutup		
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan 2. teman-teman 3. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 4. Memberi pesan kepada anak-anak 5. Memberi pesan kepada anak-anak 6. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari 7. Berdoa dan salam		

H. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

a. Cheklis
b. Anekdot
c. Hasil karya

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mengenal Allah melaui ciptaan Nya	Anak mampu menyebutkan bahwa ikan itu ciptaan Allah				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Melakukan gerak fisik motorik	Anak mampu bergerak menirukan binatang				
KOGNITIF	3.6-4.6	Mengenal konsep besar-kecil	Anak mampu mengenal konsep besar kecil				
BAHASA	3.12-4.12	Pengenalan Huruf	Anak mampu membuat tulisa ikan				
SOSIAL EMOSIONAL	2.8	Belajar bersikap mandiri	Anak mampu mengerjakan tugas secara mandiri				
SENI	3.15-3.15	Membuat karya seni	Anak mampu membuat hasil karya seni				

Keterangan :
BB(Belum Berkembang) : Jika anak harus melakukan nya dengan bimbingan atau dicontohkan guru
MB (Mulai Berkembang): Jika anak melakukan nya harus diingatkan dan dibantu oleh guru
BSH (Berkembang sesuai Harapan) : jika anak sudah melakukan nya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan

BSB (Berkembang Sangat Baik) : jika anak sudah dapat melakukan nya secara mandiri dan sudah dapat membantu teman nya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

INTRUMEN PENILAIAN CATATN ANEKDOT

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Usia : 5 Tahun

Kelompok : A

No	Hasil Karya danPengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MTA GEMANTAR

Satuan Pendidikan : TK MTA GEMANTAR
Hari / Tangga l :
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang /Binatang Unggas / Ayam
Juduk Kegiatan Belajar : Mengenal Ayam

A.Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B.Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1,1	Mengenal allah melalui ciptaanya
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Melakukan gerakan fisik motorik
Kognitif	3.8-4.8	Menunjukkan proses perkembangbiakan makhluk hidup
Bahasa	3.12-4.12	Pengenalan huruf-huruf
Sosial-Emosional	2.9	Kerja sama dalam kelompok
Seni	3,15-4.15	Membuat karya seni

C.Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan bahwa ayam itu ciptaan Allah

2. Anak mampu bergerak mengikuti irama
3. Anak mampu mengurutkan perkembang biakan ayam dengan benar
4. Anak mengenal huruf melalui tulisan
5. Anak mampu bekerja sama dalam kerja kelompok
6. Anak mampu membuat karya seni dengan kreatif

D.Materi Pembelajaran

- Ayam adalah ciptaan Tuhan
- Tempat hidup ayam, makan ayam, mafaat ayam
- Menuliskan kata ayam dengan berbagai media
- Membangun kandang ayam

E.Sumber dan Media Belajar

- Laptop
- Crayon
- Gambar ayam,
- kerikil
- Buku gambar dan pensil
- LK

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A.Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1. Senam" chiken dance" di iringi dengan video 2. Doa, hafalan doa, surat dan hadist	24 Menit
Apersepsi	1. Tanya jawab tentang siapa yang menciptakan ayam 2. Melihat video perkembangbiakan ayam 3. Tanya jawab tentang ayam (makanan ayam, suara ayam, manfaat) 5W 1H	15Menit

Motivasi	1. Pesan agar menyanyangi ayam 2. Menyampaikan kegiatan hari ini 3. Menyampaikan aturan ketika main	10 menit
B.Kegiatan Inti		
	1. Mengurutkan Perkembangbiakan ayam 2. Meniru menulis kata " ayam" dengan crayon 3. Mewarnai gambar ayam 4. Menyusun kerikil membentuk kandang ayam	60 Menit
C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukakan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 Menit
D. Istirahat		
	1. Mencucu tangan 2. Berdoa sebelum makan 3. Makan 4. Berdoa sesudah makan 5. bermain	30 menit
I. Kegiatan Penutup		30 menit
-Menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman -Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkanya hari ini,mainan apa yang paling disukai -Cerita pendek yang berisi pesan-pesan -Menginformasikan kegiatan untuk esok hari -Berdoa selesai belajar dan salam		

J. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

1. Cheklis
2. Anekdot
3. Hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB

NAM	1.1	Mengenal Allah melaui ciptaan Nya	Anak mampu menyebutkan bahwa ayam itu ciptaan Allah				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Melakukan gerak fisik motorik	Anak mampu bergerak sesuai irama musik				
KOGNITIF	3.8-4.8	Menunjukkan proses perkembangbiakan makhlik hidup	Anak mampu mengurutkan perkembangbiakan ayam secara benar				
BAHASA	3.12-4.12	Pengenalan Huruf	Anak mampu huruf melalui tulisan				
SOSIAL EMOSIONAL	2.9	Kerja sama dalam kelompok	Anak mampu bekerjasama dalam kelompok				
SENI	3.15-3.15	Membuat karya seni	Anak mampu membuat hasil karya seni				

Keterangan :

BB(Belum Berkembang) : Jika anak harus melakukan nya dengan bimbingan atau dicontohkan guru
MB (Mulai Berkembang): Jika anak melakukan nya harus diingatkan dan dibantu oleh guru
BSH (Berkembang sesuai Harapan) : jika anak sudah melakukan nya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan
BSB (Berkembang Sangat Baik) : jika anak sudah dapat melakukan nya secara mandiri dan sudah dapat membantu teman nya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

INTRUMEN PENILAIAN CATATN ANEKDOT

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Usia :4- 5 Tahun

Kelompok : A

No	Hasil Karya danPengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MTA GEMANTAR

Satuan Pendidikan : TK MTA GEMANTAR
Hari / Tanggal :
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang / Serangga / Kupu-kupu
Juduk Kegiatan Belajar : Mengenal Kupu-Kupu

A.Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B.Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1,1	Mengenal Allah melalui ciptaa-Nya
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Melakukan gerakan fisik motorik
Kognitif	3.8-4.8	Menunjukkan proses perkembangbiakan makhluk hidup
Bahasa	3.12-4.12	Pengenalan huruf-huruf
Sosial-Emosional	2.12	Mencerminkan sikap tanggung jawab
Seni	3,15-4.15	Membuat karya seni

C.Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan bahwa Kupu-kupu itu ciptaan Allah
2. Anak mampu bergerak meniru grakan binatang
3. Anak mampu mengurutkanMetamorfosis Kupu-kupu dengan benar

4. Anak mengenal huruf melalui tulisan
5. Anak mampu menunjukkan sikap tanggung jawab
6. Anak mampu membuat karya seni

D.Materi Pembelajaran

- Kupu-kupu adalah ciptaan Tuhan
- Menuliskan kata Kupu-kupu dengan berbagai media
- Mengurutkan metamosrfosis kupu-kupu
- Menghitung jumlah gambar
- Mewarnai gambar

E.Sumber dan Media Belajar

- Laptop
- Buku gambar dan pensil
- Gambar kupu-kupu
- LK
-Potongan huruf(kartu kata)
-Lem

F.Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A.Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	1.Menirukan gerakan kupu-kupu terbang 2.Doa mau belajar,hafalan doa,hadist,surat	20 Menit
Apersepsi	1. Tanya jawab tentang siapa yang menciptakan kupu-kupu 2. Melihat video metamorfosis kupu-kupu 3.Tanya jawab tentang kupu-kupu 4.Menyanyi lagu"Kupu-kupu"	15 menit
Motivasi	1. Pesan agar anak menyayangi binatang 2. Menyampaikan kegiatan hari ini 3. Menyampaikan aturan bermain	10 menit
B.Kegiatan Inti		

	1. Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu dengan memberi angka 2. Menghitung jumlah gambar kupu-kupu 3. Menggambar kupu-kupu 4. Menyusun kartu huruf membentuk tulisan kupu-kupu	60 Menit
C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukakan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 Menit
D. Istirahat		
	1. Mencuci tangan 2. Berdoa sebelum makan 3. Makan 4. Doa sesudah makan 5. Bermain	30 menit
E.Kegiatan Penutup		
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan 2. teman-teman 3. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 4. Memberi pesan kepada anak-anak 5. Memberi pesan kepada anak-anak 6. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari 7. Berdoa dan salam		

Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

1. Cheklis
2. Anekdot
3. Hasil karya

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd Rahmawati, S.Pd

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mengenal Allah melaui ciptaan Nya	Anak mampu menyebutkan bahwa Kupu-kupu itu ciptaan Allah				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Melakukan gerak fisik motorik	Anak mampu bergerak menirukan binatang				
KOGNITIF	3.8-4.8	Menunjukkan proses metamorfosis kupu-kupu	Anak mampu mengurutkan Metamorfosis kupu-kupu secara benar				
BAHASA	3.12-4.12	Pengenalan Huruf	Anak mampu mengenal huruf				
SOSIAL EMOSIONAL	2.12	Mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak mampu merapikan mainan setelah digunakan				
SENI	3.15-3.15	Membuat karya seni	Anak mampu membuat hasil karya seni				

Keterangan :

BB(Belum Berkembang) : Jika anak harus melakukan nya dengan bimbingan atau dicontohkan guru
MB (Mulai Berkembang): Jika anak melakukan nya harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH (Berkembang sesuai Harapan) : jika anak sudah melakukan nya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan
BSB (Berkembang Sangat Baik) : jika anak sudah dapat melakukan nya secara mandiri dan sudah dapat membantu teman nya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar | Guru kelas A

Ari Nurhidayati,S.Pd | Rahmawati, S.Pd

INTRUMEN PENILAIAN CATATN ANEKDOT

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Usia : 5 Tahun

Kelompok : A

No	Hasil Karya danPengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Mengetahui

Kepala TK MTA Gemantar

Ari Nurhidayati,S.Pd

Guru kelas A

Rahmawati, S.Pd