

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK 05 PERENG  
Hari/ Tanggal : Senin, 5 Oktober 2020  
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun  
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang Berkaki 2 (Ayam)  
Judul Kegiatan Belajar : Belajar membuat kandang ayam dari kardus bekas

### 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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan 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	Anak mampu mengenal ayam ciptaan Allah SWT
	1.2	Anak mampu bersyukur atas ciptaan Allah berupa ayam
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Anak mampu menirukan gerakan senam ayam
Kognitif	2.2	Anak memiliki sikap ingin tahu tentang ayam
	3.8-4.8	Anak mampu mengurutkan perkembangbiakan ayam
Bahasa	3.11-4.11	Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh ayam
	3.12-4.12	Anak mampu menulis kata ayam
Sosial-Emosional	2.8	Anak mampu mandiri

		membangun kandang dengan kardus bekas
Seni	2.4 3.15-4.15	Anak mampu bertepuk "Ayam" Anak mampu membuat kolase bentuk ayam

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu bertepuk "Ayam"
2. Anak mampu menirukan gerakan senam ayam
3. Anak mampu mengurutkan perkembangbiakan ayam
4. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh ayam
5. Anak mampu membuat kolase bentuk ayam
6. Anak mampu mandiri membangun kandang ayam dengan kardus bekas

### D. Materi Pembelajaran

1. Melihat gambar perkembangbiakan ayam
2. Menonton video tentang ayam
3. UK. Bertepuk "Ayam"
4. BC.TJ tentang bagian-bagian tubuh ayam
5. UK. Menirukan gerakan senam ayam
6. PT. Mengurutkan perkembangbiakan ayam
7. PT. Membuat kolase bentuk ayam
8. PT. Membangun kandang ayam dengan kardus bekas
9. PT. Menulis kata "Ayam"

### E. Sumber dan Media Belajar

1. Buku bergambar
2. Laptop
3. Puzzle perkembangbiakan ayam
4. Kardus bekas
5. Lem
6. Gunting
7. Kertas warna
8. Buku
9. Pensil

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Doa dan salam</li> <li>2. Menyanyikan lagu wajib dan daerah</li> <li>3. Membaca surat Alfatihah</li> <li>4. Bertepuk "Ayam"</li> <li>5. Menirukan gerakan senam ayam</li> <li>6. Melihat buku bergambar tentang ayam</li> <li>7. Menonton video tentang ayam</li> <li>8. Bercakap-cakap tentang bagian-bagian tubuh ayam</li> <li>9. Tanya jawab antara anak dan guru</li> <li>10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>	30 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	<p>Kegiatan 1 : Mengurutkan perkembangbiakan ayam</p> <p>Kegiatan 2 : Menulis kata ayam</p> <p>Kegiatan 3 : Membangun kandang ayam dengan kardus bekas</p> <p>Kegiatan 4 : Membuat kolase bentuk ayam</p>	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	15 menit

<b>D. Istirahat</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum makan</li> <li>2. Mencuci tangan</li> <li>3. Toilet training</li> <li>4. Makan dan minum bekal/ jajan</li> <li>5. Bermain di dalam maupun luar kelas</li> </ol>	15 menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</li> <li>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>4. Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>5. Berdoa setelah belajar</li> </ol>	30 menit

**G. Penilaian**

Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Hasil Karya

Mengetahui

Kepala TK 05 PERENG

Sri Rohimah, S.Pd.AUD

Karanganyar, 3 Oktober 2020

Guru Kelompok

Dina Indriastuti, S.Pd

Lampiran Format Penilaian  
**Skala Capaian Perkembangan (Ceklis)**

Tema/ Sub Tema :  
 Nama :

Kelompok : B/  
 Hari, Tanggal :

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengembangkan sikap mengenal ayam ciptaan Allah				
SOSEM	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mengembangkan sikap mandiri membangun kandang dengan kardus bekas				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Menirukan gerakan senam ayam	Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak				
BAHASA	3.12-4.12	Mengembangkan keaksaraan awal	Menulis kata ayam				
KOGNITIF	3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam	Mengetahui urutan perkembangbiakan ayam				
SENI	3.15-4.15	Menunjukkan kolase bentuk ayam di depan kelas	Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain				

**Event Sampling**

Nama Anak :  
 Usia :  
 Sekolah : TK 05 PERENG

Pengamat : Dina Indriastuti  
Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

### Catatan Anekdote

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Capaian Hasil

### Hasil Karya

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

No	Hari/ Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/ Indikator	Hasil Capaian

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK 05 PERENG  
Hari/ Tanggal : Senin, 12 Oktober 2020  
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang Air(Ikan)  
Judul Kegiatan Belajar : Bermain sedotan menjadi sebuah kata

### 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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan 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	Anak mampu mengenal ikan ciptaan Allah SWT
	1.2	Anak mampu bersyukur atas ciptaan Allah berupa ikan
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Anak mampu menirukan gerakan senam ikan berenang
Kognitif	2.2	Anak memiliki sikap ingin tahu tentang ikan
	3.8-4.8	Anak mampu mengelompokkan bentuk ikan
Bahasa	3.11-4.11	Anak mampu menyebutkan macam-macam ikan
	3.12-4.12	Anak mampu menyusun sedotan yang di gunting menjadi kata ikan
Sosial-Emosional	2.8	Anak melipat kertas menjadi bentuk ikan
Seni	2.4	Anak mampu bertepuk "Ikan"
	3.15-4.15	Anak mampu mewarnai

		gambar ikan
--	--	-------------

### **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu bertepuk “Ikan”
2. Anak mampu menirukan gerakan senam ikan berenang
3. Anak mampu mengelompokkan bentuk ikan
4. Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh ikan
5. Anak mampu mewarnai gambar ikan
6. Anak mampu melipat kertas menjadi bentuk ikan
7. Anak mampu menyusun sedotan yang di gunting menjadi kata ikan

### **D. Materi Pembelajaran**

1. Melihat buku atau gambar tentang ikan
2. Menonton video ikan
3. UK. Bertepuk “Ikan”
4. BC.TJ tentang macam-macam ikan
5. UK. Menirukan gerakan senam ikan berenang
6. PT. Mengelompokkan bentuk ikan
7. PT. Mewarnai warna gambar ikan
8. PT. Melipat kertas menjadi bentuk ikan
9. PT. Menyusun sedotan yang di gunting menjadi kata ikan

### **E. Sumber dan Media Belajar**

1. Buku bergambar
2. Laptop
3. LKA
4. Krayon
5. Kertas lipat
6. Sedotan
7. Gunting
8. Lem



## F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Doa dan salam</li> <li>2. Menyanyikan lagu wajib dan daerah</li> <li>3. Membaca surat Alfatihah</li> <li>4. Bertepuk "Ikan"</li> <li>5. Menirukan gerakan senam ikan berenang</li> <li>6. Melihat gambar tentang ikan</li> <li>7. Menonton video ikan</li> <li>8. Bercakap-cakap tentang macam-macam ikan</li> <li>9. Tanya jawab antara anak dan guru</li> <li>10. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>	30 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	Kegiatan 1 : Mengelompokkan bentuk ikan Kegiatan 2 : Mewarnai gambar ikan Kegiatan 3 : Melipat kertas menjadi bentuk ikan Kegiatan 4 : Menyusun sdotan yang di gunting menjadi kata ikan	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	15 menit
<b>D. Istirahat</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum makan</li> <li>2. Mencuci tangan</li> <li>3. Toilet training</li> <li>4. Makan dan minum bekal/ jajan</li> <li>5. Bermain bebas</li> </ol>	15 menit

<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</li> <li>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>4. Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>5. Berdoa setelah belajar</li> </ol>	30 menit

**G. Penilaian**

Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Hasil Karya

Mengetahui

Kepala TK 05 PERENG

Sri Rohimah S.Pd.AUD

Karanganyar, 10 Oktober 2020

Guru Kelompok

Dina Indriastuti, S.Pd

Tema/ Sub Tema :  
 Nama :

Kelompok : B/  
 Hari, Tanggal :

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengembangkan sikap mengenal ikan ciptaan Allah				
SOSEM	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mengembangkan sikap mandiri melipat kertas menjadi bentuk ikan				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Menirukan gerakan senam ikan berenang	Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak				
BAHASA	3.12-4.12	Keaksaraan awal : menyusun sedotan yang di potong menjadi kata "Ikan"	Mengembangkan kemampuan keaksaraan awal				
KOGNITIF	3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam	Mengetahui ikan berdasarkan bentuk				
SENI	3.15-4.15	Menunjukkan mewarnai gambar ikan	Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain				

### Event Sampling

Nama Anak :  
 Usia :  
 Sekolah : TK 05 PERENG  
 Pengamat : Dina Indriastuti  
 Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

### Catatan Anekdote

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Capaian Hasil

### Hasil Karya

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

No	Hari/ Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/ Indikator	Hasil Capaian

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK 05 PERENG  
Hari/ Tanggal : Senin, 19 Oktober 2020  
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun  
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang yang terbang (Kupu-kupu)  
Judul Kegiatan Belajar : 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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu

menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan 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	Anak mampu mengenal kupu-kupu ciptaan Allah SWT
	1.2	Anak mampu bersyukur atas ciptaan Allah berupa kupu-kupu
Fisik-Motorik	3.3-4.3	Anak mampu menirukan gerakan kupu-kupu terbang
Kognitif	2.2	Anak memiliki sikap ingin tahu tentang kupu-kupu
	3.8-4.8	Anak mampu mengurutkan perkembangbiakan kupu-kupu
Bahasa	3.11-4.11	Anak mampu menyebutkan proses metamorfosis kupu-kupu
	3.12-4.12	Anak mampu mengelompokkan kata yang suku kata awalnya sama
Sosial-Emosional	2.8	Anak mampu membuat kepompong dari tisu
Seni	2.4	Anak mampu bertepuk “kupu-kupu”
	3.15-4.15	Anak mampu mewarnai, menggunting, menempel gambar kupu-kupu

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu bertepuk “kupu-kupu”
2. Anak mampu menirukan gerakan kupu-kupu terbang

3. Anak mampu mengurutkan perkembangbiakan kupu-kupu
4. Anak mampu menyebutkan proses perkembangbiakan kupu-kupu
5. Anak mampu mewarnai, menggunting, menempel gambar kupu-kupu
6. Anak mampu membuat kepompong dari tisu
7. Anak mampu mengelompokkan kata yang suku awalnya sama

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Menyaksikan video tentang kupu-kupu
2. UK. Bertepuk “kupu-kupu”
3. BC.TJ tentang perkembangbiakan kupu-kupu
4. UK. Menirukan gerakan kupu-kupu terbang
5. PT. Mengurutkan perkembangbiakan kupu-kupu
6. PT. Mewarnai, menggunting, menempel gambar kupu-kupu
7. PT. Membuat kepompong dari tisu
8. PT. Mengelompokkan kata yang suku awalnya sama

#### **E. Sumber dan Media Belajar**

1. Laptop
2. LKA
3. Gambar kupu-kupu
4. Krayon
5. Gunting
6. Lem
7. Tisu
8. Spidol

#### **F. Langkah-Langkah Pembelajaran**

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Doa dan salam</li> <li>2. Menyanyikan lagu wajib dan daerah</li> <li>3. Membaca surat Alfatihah</li> <li>4. Bertepuk “kupu-kupu”</li> <li>5. Menirukan gerakan kupu- kupu terbang</li> <li>6. Menyaksikan video tentang kupu-kupu</li> <li>7. Bercakap-cakap tentang perkembangbiakan kupu-kupu</li> <li>8. Tanya jawab antara anak dan guru</li> <li>9. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>	30 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	<p>Kegiatan 1 : Mengurutkan perkembangbiakan kupu-kupu</p> <p>Kegiatan 2 : Mewarnai,menggunting,menempel gambar kupu-kupu</p> <p>Kegiatan 3 : Membuat kepompong dari tisu</p> <p>Kegiatan 4 : Mengelompokkan kata yang suku awalnya sama</p>	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	15 menit
<b>D. Istirahat</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa sebelum makan</li> <li>2. Mencuci tangan</li> <li>3. Toilet training</li> <li>4. Makan dan minum bekal/ jajan</li> <li>5. Bermain bebas</li> </ol>	15 menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</li> <li>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa</li> </ol>	30 menit





NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	Mengembangkan sikap mengenal kupu-kupu ciptaan Allah				
SOSEM	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mengembangkan sikap mandiri membuat kepompong dari tisu				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Menirukan gerakan kupu-kupu terbang	Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak				
BAHASA	3.12-4.12	Keaksaraan awal : menglompokkan kata yang suku awalnya sama	Mengembangkan kemampuan keaksaraan awal				
KOGNITIF	3.8-4.8	Mengenal metamorfosis kupu-kupu	Mengurutkan perkembangan kupu-kupu				
SENI	3.15-4.15	Menunjukkan mewarnai ,menggunting ,menempel gambar kupu-kupu	Menghargai hasil karya sendiri dan orang lain				

**Event Sampling**

Nama Anak :  
 Usia :  
 Sekolah : TK 05 PERENG  
 Pengamat : Dina Indriastuti  
 Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

**Catatan Anekdot**

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Capaian Hasil

### **Hasil Karya**

Nama :

Usia/ Kelompok : 5-6 tahun / B

No	Hari/ Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/ Indikator	Hasil Capaian