

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK MUSLIMAT NU WIYOROWETAN
Hari/Tanggal	: Selasa, 20 Oktober 2020
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Yang Bisa Terbang/ Burung
Judul Kegiatan Belajar	: Menempel Biji Pada Gambar Burung

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, 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	Menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur
Kognitif,	2.3, 3.6 -4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan pengenalan dengan benda sekitar (daun) Menunjukkan anak dapat mengenal bilangan yang sesuai dengan gambar
Bahasa,	3.10, 4.10, 4.12	Pengenalan keaksaraan Tanya jawab tentang keterangan/informasi

Sosial-Emosional	2.5	Berani tampil didepan guru dan teman
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
2. Anak mampu melakukan gerakan burung terbang
3. Anak dapat menghitung gambar burung
4. Anak mampu mengenal huruf menjadi kata burung
5. Anak mampu bertanya dan menjawab tentang informasi
6. Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri
7. Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

1. Mensyukuri ciptaan tuhan
2. Mengamati video tentang macam macam burung
3. Menyebutkan macam macam burung dan ciri 2nya
4. Menyebutkan bilangan sesuai gambar
5. Menyebutkan makanan burung
6. Menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu
7. Meniru menyusun huruf sesuai gambar
8. Menyanyi lagu tentang binatang
9. Tertarik pada aktivitas seni

E. Sumber dan Media Belajar

1. Video macam macam binatang
2. LK gambar burung
3. Biji- bijian
4. spidol
5. Lem
6. Krayon
7. Kertas hvs

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	On Line	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam - Berdo'a dipimpin anak yang datang lebih awal - Tepuk semangat dan yel yel TK muslimat - Menaanyakan kabar anak - Menonton video macam – macam burung - Tanya jawab tentang binatang burung makananya, ciri- cirinya (5 w 1 h) 	15 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat video 2. salam dan berdo'a 3. melihat video tentang macam – macam burung 	
B. Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> - PT :Menghitung gambar burung dengan kartu angka - PT : Menempelkan biji-bijian pada gambar burung - PT : Menyusun huruf dari biji jagung an pada gambar burung 	40 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat video cara merangkai kata burung 2. Menghitung gambar burung 3. Melihat video cara menempelkan biji2 an pada gambar burung 	
C. Recalling				
	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat alat yang telah digunakan - Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain - Bila ada perilaku yang 	15 menit		

	kurang tepat dapat didiskusikan bersama - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Penguatan pengetahuan yang didapat anak			
D. Istirahat				
	- Mencuci tangan - Mengambil bekal yang dibawa dari rumah - Berdo'a - Makan	15 menit		
E. Kegiatan Penutup				
	- Menanyakan perasaan selama hari ini - Bercakap – cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan, dan kegiatan mana yang paling disukai - Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan - Menginformasikan kegiatan untuk besok - Membaca sholawat nariyah - Berdo'a sebelum pulang - Salam	30 menit		

G. Penilaian

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama : Khayla

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

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

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

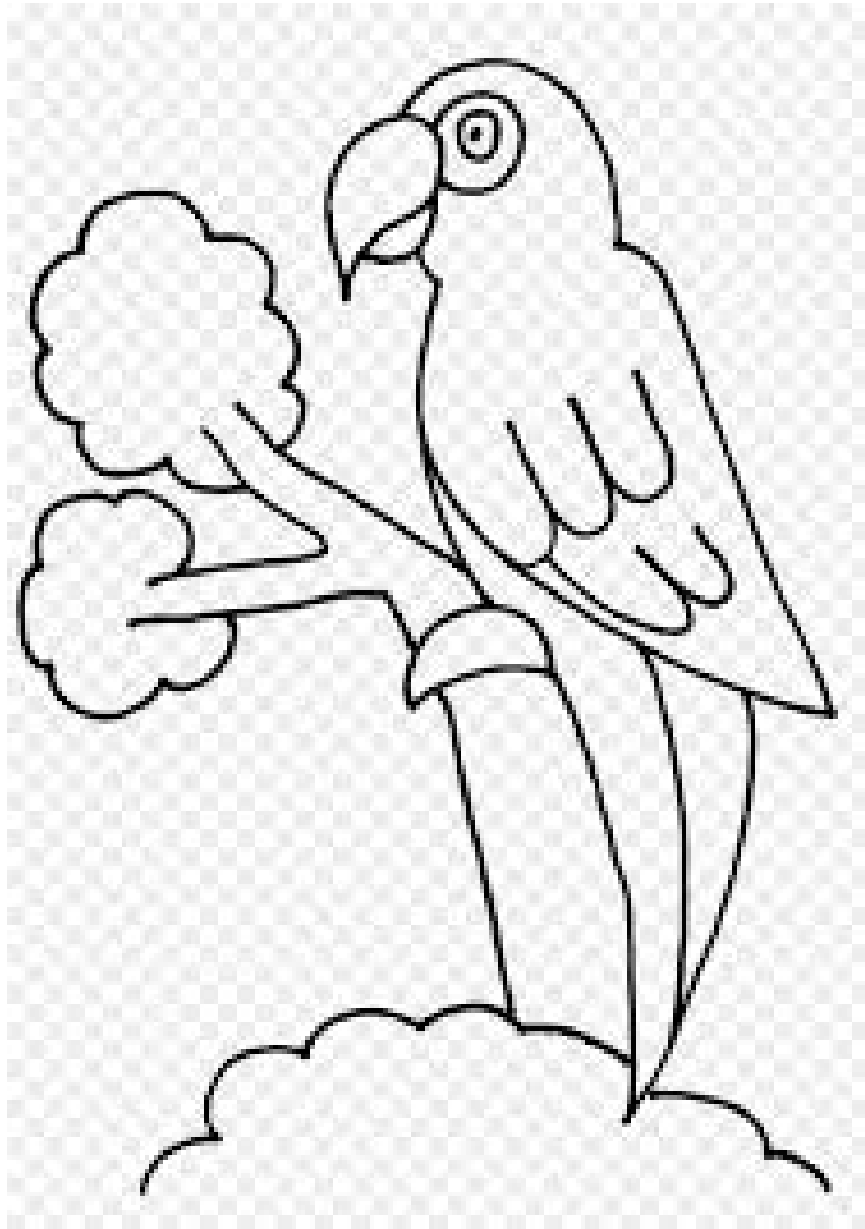
Nama : Khayla

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan tuhan sebagai pencipta makhluk hidup	Anak dapat membedakan ciptaan tuhan				
SOSEM	2.5	Berani tampil didepan guru dan teman	Anak dapat menyelesaikan kegiatan fdengan tepat waktu				
FISIK MOTORIK	3.3- 4.6		Anak mampu menirukan gerakan burung terbang				
BAHASA	3.10- 4.10, 4.12	Pengenalan keaksaraan Tanya jawab tentang keterangan informasi	Anak dapat mengenal huruf pada gambar burung				
KOGNITIF	2.3, 3.6- 4.6	Melakukan kegiatan pengenalan Benda sekitar Anak dapat menunjukan bilangan	Anak dapat menghitung gambar burung dengan kartu angka				
SENI	3.15 - 4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya	Anak mampu menempelkan biji jagung pada gambar burung				



Mengetahui

Kepala TK

Uzlifah, S.Pd

Guru kelas

Siti Maesaroh, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT NU WIYOROWETAN
Hari/Tanggal : Selasa, 20 Oktober 2020
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Yang Hidup di Air/ Ikan
Judul Kegiatan Belajar : Berkreasi Dengan Gambar 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 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, 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	Menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
Fisik-Motorik,	3.3- 3.4	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal :ikan berenang)
Kognitif,	3.6 -4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek,

		berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku.
Bahasa,	3.12,4.12 3.11-4.11	Pengenalan huruf-huruf Tanya jawab tentang keterangan/informasi
Sosial-Emosional	2.6, 2.10	Terbiasa bersikap disiplin Menghargai hasil karya orang lain
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
2. Anak mampu melakukan gerakan ikan berenang
3. Anak mampu menyebutkan macam – macam binatang yang hidup di air
4. Anak mampu mengenal huruf
5. Anak dapat mengerjakan mazze
6. Anak mampu bertanya dan menjawab tentang informasi
7. Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri
8. Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

- 1.1.3 Makhluk hidup (binatang) adalah ciptaan Tuhan
- 3.3.3. 4 gerakan ikan berenang
- 3.3.6-4.3.6 mazze gambar ikan
- 3.11.5-4.11.5 tanya jawab tentang ikan
- 3.12.1-4.12.1 memancing kartu huruf membentuk kata ikan
- 3.15-4.15 berkreasi membentuk ikan dari potongan kertas bentuk lingkaran
- 2.5.4 mengerjakan tugas sendiri

E. Sumber dan Media Belajar

- Video macam – macam binatang yang hidup di air
- LK Gambar ikan

- Kartu huruf
- Pancingan mainan
- lem

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	On Line	Alokasi Waktu
C. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris-berbaris 2. Salam 3. Berdo'a 4. Tepuk semangat 5. Menyanyi lagu indonesia raya 6. Menanyakan kabar anak 7. Melihat dan mengamati video tentang macam- macam binatang yang hidup di air 8. PT menirukan gerakan ikan berenang 9. Tanya jawab antara anak dan guru tentang ikan (5W 1H) 	30 menit	4. Melihat video salam dan doa	
D. Kegiatan Inti				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. PT : Mazze gambar ikan yang di akuarium 2. PT: Menulis kata ikan pada tepung menggunakan gambar 3. PT : Menempelkan pola lingkaran membentuk ikan 	60 menit		
C. Recalling				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didis kusikan bersama 			

	4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak			
D. Istirahat				
	Mencuci tangan, doa mau makan, makan, doa sesudah makan, cuci tangan, bermain	30 menit		
E. Kegiatan Penutup				
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Membaca sholawat nariyah 6. Berdoa setelah belajar 7. salam	30 menit		

G. Penilaian

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama : Khayla

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

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

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

Nama : Khayla

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

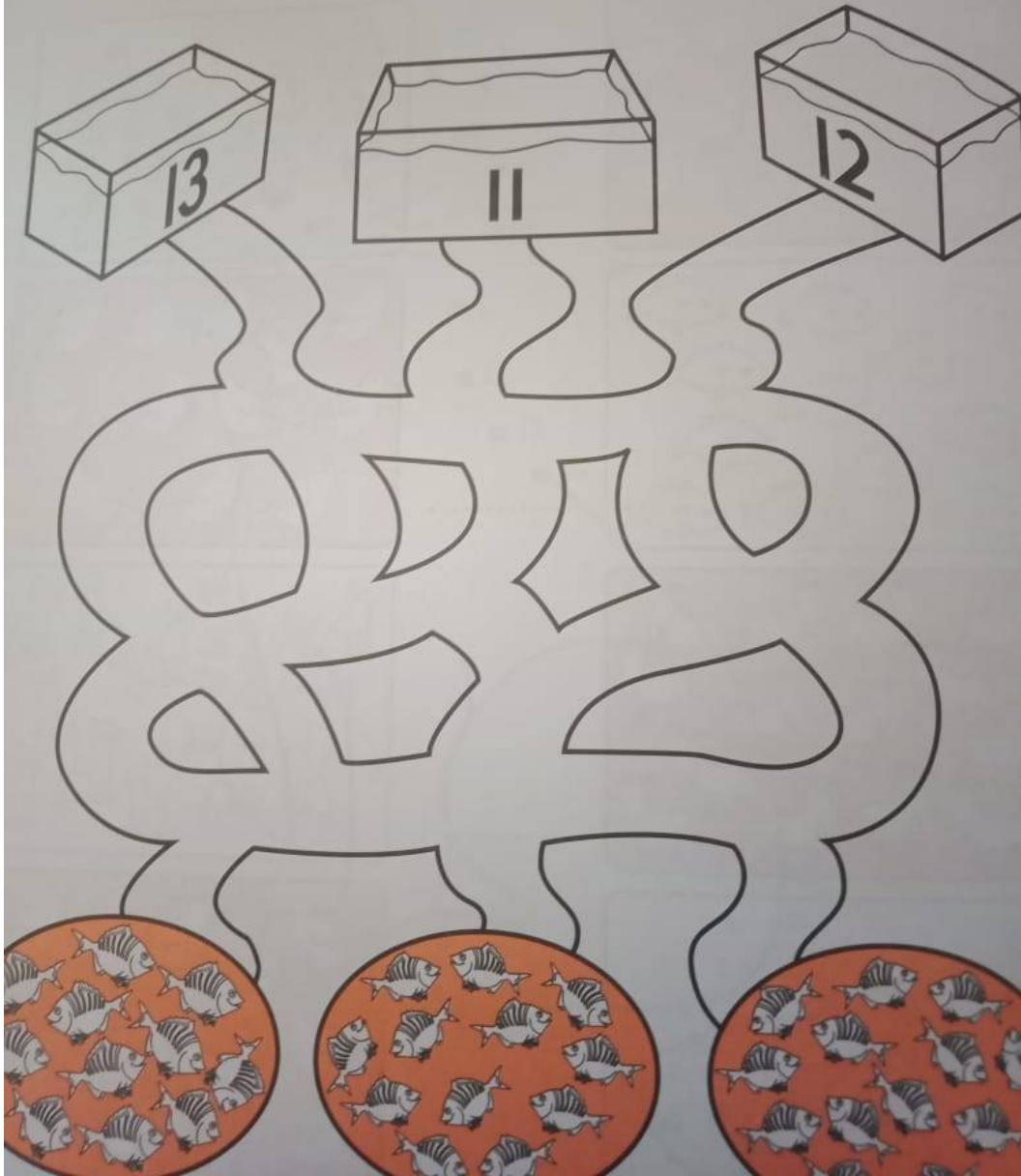
Instrumen Penilaian Cek List

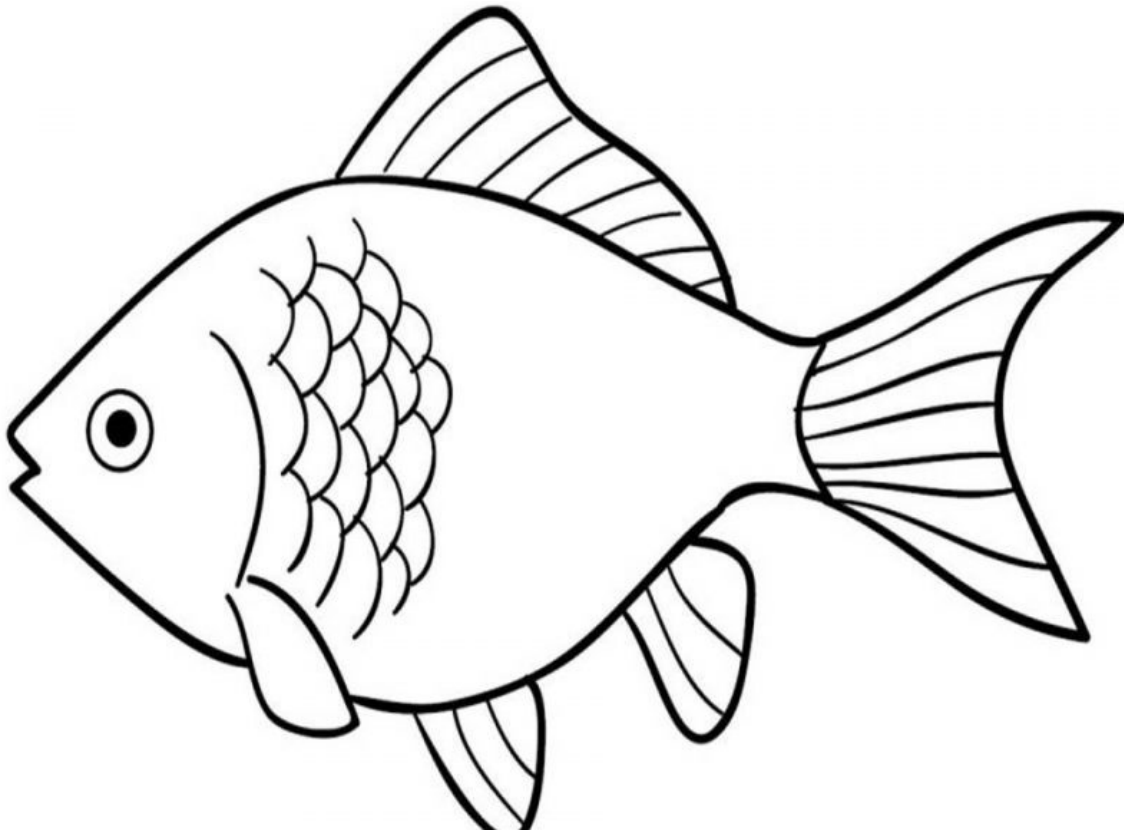
PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)	Anak mampu menyebutkan ciptaan tuhan				√
SOSEM	2.6 – 2.10	Terbiasa bersikap disiplin Menghargai hasil karya orang lain	Anak mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri				√
FISIK MOTORIK	3.3 – 3.4	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakanmata, tangan, kaki kepala secarterkoordinasi, dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur	Anak mampu menirukan gerakan ikan berenang			√	
BAHASA	3.12, 4.12, 3.11-	Pengenalan huruf- huruf Tanya jawab tentang					

	4.11	ketrangan informasi					
KOGNITIF	3.6 - 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampumengen al konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, berat ringan, tinggi rendah, mengukur menggunakan alat ukuran tidka baku	Anak mampuMenyelesaikan mazze			√	
SENI	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	Anak mampu membuat bentuk ikan dari potonagn kertas bentuk lingkaran			√	

binatang

pasangkan banyak ikan dengan akuarium yang sesuai
tunjukkan jalannya





I K A N

Mengetahui
Kepala TK

Guru kelas

Uzlifah, S.Pd

Siti Maesaroh, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK MUSLIMAT NU WIYOROWETAN
Hari / Tanggal	: Selasa, 20 Oktober 2020
Kelompok / Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema	: Binatang / Binatang Peliharaan (Kelinci)
Judul Kegiatan Belajar	: Menempel Kapas Pada Gambar Kelinci

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, 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	Menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur
Kognitif,	2.3 - 3.6	Anak terbiasa bersikap kritis Memasangkan benda dengan pasanganya

Bahasa,	3.10, 4.10, 4.12	Pengenalan keaksaraan Tanya jawab tentang keterangan / informasi
Sosial-Emosional	2.6	Menyelesaikan kegiatan sendiri
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)
2. Anak mampu melakukan gerakan kelinci melompat
3. Anak dapat menghitung gambar kelinci
4. Anak mampu mengenal huruf
5. Anak mampu bertanya dan menjawab tentang informasi
6. Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri
7. Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

1. Mensyukuri ciptaan tuhan
2. Mengamati video tentang kelinci
3. Menyebutkan macam macam binatang peliharaan
4. Menyebutkan makanan binatang peliharaan
5. Menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu
6. Meniru menyusun huruf sesuai gambar
7. Bersyair tentang kelinci
8. Tertarik pada aktivitas seni

E. Sumber dan Media Belajar

1. Video macam macam binatang peliharaan
2. LK gambar kelinci
3. kapas
4. spidol
5. Lem
6. Krayon

7. Kertas hvs

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	On Line	Alokasi Waktu
E. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam - Berdo'a - Tepuk semangat dan yel yel tk muslimat - Menayakan kabar anak - Menonton video macam – macam binatang peliharaan - Tanya jawab tentang binatang kelinci makananya, ciri- cirinya (5 w 1 h) 	30 menit	1. Melihat video salam dan doa	
F. Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> - PT :Menghubungkan gambar binatang peliharaan dengan makananya - PT : Menempelkan kapas menjadi bentuk kelinci - PT : Menyusun huruf dari plastisin menjadi kata kelinci 	60 menit	Melihat video cara menempelkan kapas pada gambar kelinci	

C. Recalling				
	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat alat yang telah digunakan - Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain - Bila ada perilaku yang kurang tepat dapat didiskusikan bersama - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Penguatan pengetahuan yang didapat anak 			
D. Istirahat				
	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Mengambil bekal yang dibawa dari rumah - Berdo'a - Makan 	30 menit		
E. Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama hari ini - Bercakap – cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan, dan kegiatan mana yang paling disukai - Bercerita pendek yang berisi pesan – pesan - Menginformasikan kegiatan untuk 	30 menit		

	besok - Membaca sholawat nariyah - Berdo'a sebelum pulang - Salam			
--	--	--	--	--

G. Penilaian

Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama : Khayla

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

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

Instrumen Penilaian Unjuk kerja

Nama : Khayla

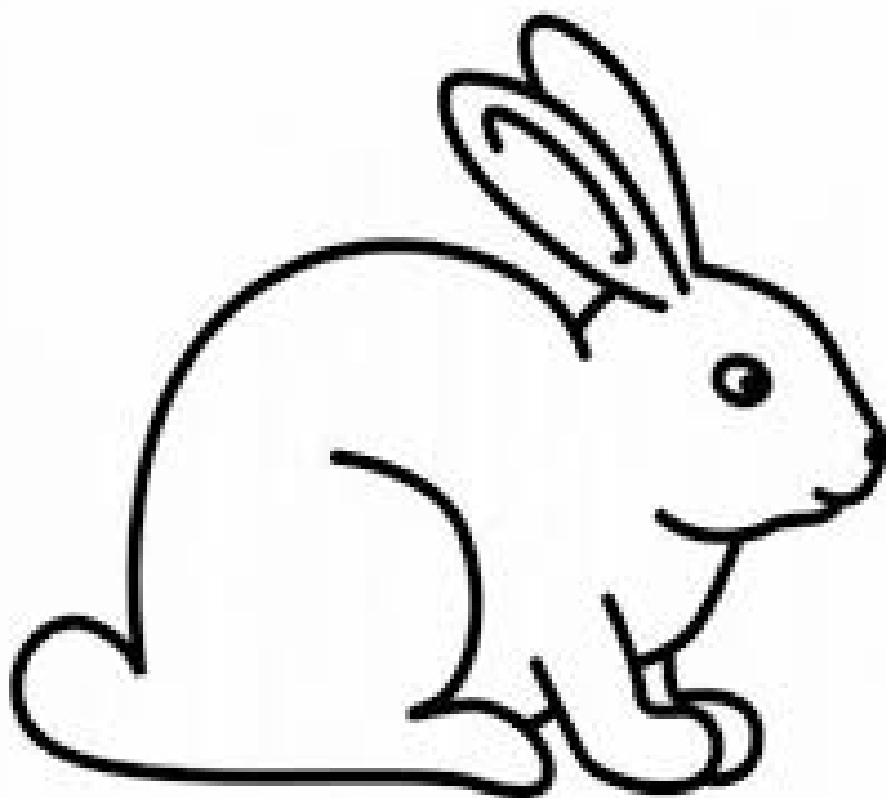
Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan tuhan sebagai pencipta makhluk hidup (binatang)	Anak mampu menyebutkan binatang sebagai ciptaan tuhan				
SOSEM	2.6	Menyelesaikan	Mampu				

		kegiatan sendiri	melakukan kegiatan sendiri				
FISIK MOTORIK	3.3- 3.4	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan,kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur	Anak mampu melompat seperti kelinci				
BAHASA	3.10, 4.10, 4.12	Pengenalan keaksaraan Tanya /jawab tentang keterangan atau informasi	Anak mampu mengenal huruf				
KOGNITIF	2.3, 3.6 - 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan pengenalan benda sekitar Menunjukkan anak dapat mengenal bilangan yang sesuai dengan gambar	Anak mampumenghubungkan gambar binatang peliharaan dengan makananya				
SENI	3.15- 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	Anak mampu mengungkapkan idenya melalui karya (menempel kapas pada gambar kelinci)				



Mengetahui
Kepala TK

Guru kelas

Uzlifah, S.Pd

Siti Maesaroh, S.Pd