

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK TA Jambutimur 05
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : A/ 4-5 tahun
Tema/Sub Tema : Binatang/ Binatang darat/Ayam
Judul Kegiatan Belajar : Melukis dengan media bulu ayam

A. Kompetensi Inti (KI)

KOMPETENSI INTI	
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 bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, 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: mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNYA,	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3: mengenal anggota tubuh dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Gerakan motorik kasar
Kognitif,	3.6-4.6: mengenal benda benda disekitarnya dan mampu menyampaikan	Mencocokkan lambang bilangan dengan benda

	tentang apa dan bagaimana benda disekitarnya	
Bahasa,	3.11-4.11: menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif(mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)	Mengurutkan dan menceritakan 1-4 gambar seri
Sosial-Emosional	2.8: memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Bersikap mandiri
Seni	3.15-4.15: mengenal berbagai karya dan aktivitas seni, menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Tertarik pada aktivitas seni

B. Tujuan Pembelajaran*)

- Anak dapat menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
- Anak menunjukkan motoric kasar berlari mengambil kantong biji jagung
- Anak dapat menghitung jagung sesuai lambang bilangan
- Anak mengurutkan dan menceritakan 1-4 gambar seri
- Anak dapat mandiri dalam melaksanakan kegiatan
- Anak dapat melukis dengan media bulu ayam

D. Materi Pembelajaran

- Ayam adalah ciptaan Tuhan
- Pengembangan motoric kasar
- Menghitung benda
- Mengungkapkan Bahasa ekspresif
- Sikap mandiri
- Aktivitas seni

E. Sumber dan Media Belajar

Biji jagung,sendok,gelas plastic,kertas,bulu ayam,cat/pasta warna,gambar seri ayam

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a, berbaris, salam(SOP PEMBUKAAN) 	10 menit
Apersepsi	Mengamati ayam Bercakap cakap tentang ayam Tepuk ayam Bernyanyi "ayam" Menjelaskan kegiatan dan aturan mainnya	15 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain 	5 menit
B. Kegiatan Inti		
	<ul style="list-style-type: none"> • Berlari mengambil kantong biji jagung (FM) • Menghitung jagung sesuai lambang bilangan (Kog) • Mengurutkan dan menceritakan 1-4 gambar seri (Bahasa) • Melukis dengan media bulu ayam (Sosem dan Seni) 	60 menit
C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku kurang tepat bisa didiskusikan Bersama 4. Menunjukkan dan menceritakan hasil karya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	15 menit
D. Istirahat		

	Cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan minum, bermain	15 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan selama sehari 2. Berdiskusi kegiatan hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan 4. Menginformasikan untuk kegiatan besok 5. Berdo'a, salam, pulang 	30 menit

G. Penilaian

1. Metode : Observasi

Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event sampling
- c. Rubrik hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.2	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan	Anak dapat menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Gerakan motorik kasar	Anak menunjukkan motoric kasar lari mengejar ayamku				
KOGNITIF	3.6-4.6	Mencocokkan lambang bilangan dengan benda	Anak dapat menghitung jagung sesuai lambang bilangan				
BAHASA	3.11-4.11	Mengurutkan dan menceritakan 1-4 gambar seri	Mampu mengurutkan dan menceritakan gambar seri sesuai urutan				
SOSIAL EMOSIONAL	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Anak dapat mandiri dalam melaksanakan kegiatan				

SENI	3.15- 3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak dapat melukis dengan media bulu ayam				
------	---------------	--	---	--	--	--	--

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : Alula Janitra Khairana

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK TA Jambutimur 05

Pengamat : Nurun Nasihah

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Alula Janitra Khairana

Usia : 5 Tahun

Kelompok : A

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Dari hasil melukis dengan media bulu ayam, guru dapat menilai anak berdasarkan :

1. Komposisi warna
2. Kerapian
3. Kebersihan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK TA Jambutimur 05
 Hari/Tanggal :
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 tahun
 Tema/Sub Tema : Binatang/ binatang darat/ kambing
 Judul Kegiatan Belajar : kolase gambar kambing dengan kapas

A. Kompetensi Inti (KI)

KOMPETENSI INTI	
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 bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, 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: mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNYA	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3: mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Gerakan motoric kasar
Kognitif,	3.6-4.6: mengenal benda benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri ciri lainnya)	Mengurutkan benda berdasarkan

		seriasi(kecil-sedang-besar)
Bahasa,	3.12-4-12: menunjukkan kemampuan, keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Mengenal keaksaraan awal
Sosial-Emosional	2.9: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika di minta bantuannya	Peduli terhadap lingkungan
Seni	3.15-4.15: menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Tertarik pada aktivitas seni

C. Tujuan Pembelajaran*)

- Anak dapat menyayangi binatang
- Anak dapat menirukan Gerakan kambing berjalan
- Anak dapat mengurutkan gambar kambing mulai dari kecil-sedang-besar
- Anak dapat Menyusun kartu huruf menjadi kata kambing
- Anak dapat memberi makan kambing
- Anak dapat membuat kolase gambar kambing dengan kapas

D. Materi Pembelajaran

Menyayangi binatang
 Menggerakkan motorik kasar
 Mengurutkan benda berdasarkan seriasi (kecil-sedang-besar)
 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 Peduli terhadap sekitar
 kreativitas

E. Sumber dan Media Belajar

Gambar kambing, kambing, rumput,kartu huruf, kapas, lem

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
B. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a, berbaris, salam • Berbagi pengalaman dengan bercerita • Bercakap cakap tentang kambing 	10 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kambing • Bercakap cakap tentang kambing • Memberi makan kambing 	15 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain 	5 menit
C. Kegiatan Inti		
	<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan Gerakan kambing berjalan • Mengurutkan gambar kambing mulai dari kecil-sedang-besar • Menyusun kartu huruf menjadi kata kambing • Kolase gambar kambing dengan kapas 	60 menit
C. Recalling		
	<ul style="list-style-type: none"> • Merapikan alat alat yang telah digunakan • Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain • Bila ada perilaku kurang tepat bisa didiskusikan Bersama • Menunjukkan dan menceritakan hasil karya • Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	15 menit
D. Istirahat		
	Cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan minum, bermain	15 menit
E. Kegiatan Penutup		

	<ul style="list-style-type: none">• Menanyakan perasaan selama sehari• Berdiskusi kegiatan hari ini• Bercerita pendek yang berisi pesan pesan• Menginformasikan untuk kegiatan besok• Berdo'a, salam, pulang	30 menit
--	--	----------

G. Penilaian

1. Metode : Observasi

Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Rubrik hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan	Anak dapat menyanyangi binatang				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Gerakan motoric kasar	Anak dapat menirukan Gerakan kambing berjalan				
KOGNITIF	3.6-4.6	Mengurutkan benda berdasarkan seriasi(kecil-sedang-besar)	Anak dapat mengurutkan gambar kambing mulai dari kecil-sedang-besar				
BAHASA	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal	Anak dapat Menyusun kartu huruf menjadi kata kambing				
SOSIAL EMOSIONAL	2.9	Peduli terhadap lingkungan	Anak dapat memberi makan kambing				
SENI	3.15-4.15	Tertarik pada aktivitas seni	Anak dapat membuat kolase gambar kambing dengan kapas				

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : Alula Janitra Khairana

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK TA Jambutimur 05

Pengamat : Nurun Nasihah

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Alula Janitra Khairana

Usia : 5 Tahun

Kelompok : A

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK TA Jambutimur 05
 Hari/Tanggal :
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 tahun
 Tema/Sub Tema : Binatang/ Binatang di air / Ikan
 Judul Kegiatan Belajar : Melipat bentuk ikan

A. Kompetensi Inti (KI)

KOMPETENSI INTI	
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 bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, 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: mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNYA,	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3: mengenal anggota tubuh dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Gerakan motoric kasar
Kognitif,	3.6-4.6: mengenal benda benda disekitarnya dan mampu menyampaikan	Menghitung benda

	tentang apa dan bagaimana benda disekitarnya	
Bahasa,	3.11-4.11: menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif(mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)	Bahasa Ekpresif
Sosial-Emosional	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Sikap tanggung jawab
Seni	3.15-4.15: menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Tertarik pada aktivitas seni

C.Tujuan Pembelajaran*)

- Anak dapat menyayangi binatang
- Anak dapat melakukan senam fantasi menirukan Gerakan menangkap ikan
- Anak dapat menghitung gambar ikan sesuai lambang bilangan
- Anak dapat menceritakan atau bercakap-cakap tentang perkembangbiakan ikan setelah melihat video
- Anak dapat menyelesaikan semua kegiatan
- Anak dapat melipat bentuk ikan

D. Materi Pembelajaran

- Menyayangi binatang
- Gerakan motoric kasar
- Menghitung benda
- Bahasa Ekpresif
- Sikap tanggung jawab
- Kreativitas

E. Sumber dan Media Belajar

Anak langsung,gambar ikan,video perkembangbiakan ikan,TV/Laptop,Kertas lipat,lem,buku gambar

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
d. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a, berbaris, salam • Berbagi pengalaman dengan bercerita 	30 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tentang perkembangbiakan ikan • Bercakap-cakap tentang ikan ciptaan Tuhan • Menyanyi ikan • Tepuk ikan 	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain • Memotivasi anak untuk bersemangat dalam melaksanakan kegiatan 	
e. Kegiatan Inti		
	<ul style="list-style-type: none"> • Senam fantasi menirukan gerakan menangkap ikan • Menghitung gambar ikan sesuai lambing bilangan • Menceritakan perkembangbiakan ikan • Melipat bentuk ikan 	60 menit
C. Recalling		
	<ul style="list-style-type: none"> • Merapikan alat alat yang telah digunakan • Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain • Bila ada perilaku kurang tepat bisa didiskusikan Bersama • Menunjukkan dan menceritakan hasil karya • Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	15 menit
D. Istirahat		
	Cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan minum, bermain	15 menit

E. Kegiatan Penutup		
	Menanyakan perasaan selama sehari Berdiskusi kegiatan hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan pesan Menginformasikan untuk kegiatan besok Berdo'a, salam, pulang	30 menit

G. Penilaian

2. Metode : Observasi

Instrumen :

- Skala capaian perkembangan (ceklis)
- Event Sampling
- Rubrik hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIS)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyanyangi binatang sebagai ciptaan Tuhan	Anak dapat menyanyangi binatang				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Gerakan motoric kasar	Anak dapat melakukan senam fantasi menirukan Gerakan menangkap ikan				
KOGNITIF	3.6-4.6	Menghitung benda	Anak dapat menghitung gambar ikan sesuai lambing bilangan				

BAHASA	3.11-4.11	Bahasa Ekpresif	Anak dapat menceritakan atau bercakap-cakap tentang perkembangan ikan setelah melihat video				
SOSIAL EMOSIONAL	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak dapat menyelesaikan semua kegiatan				
SENI	3.15-3.15	Kreatifitas	Anak dapat melipat bentuk ikan				

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : Alula Janitra Khairana
 Usia : 5 Tahun
 Sekolah : TK TA Jambutimur 05
 Pengamat : Nurun Nasihah
 Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Alula Janitra Khairana
Usia : 5 Tahun
Kelompok : A

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Dari hasil lipatan anak, guru dapat menilai berdasarkan

1. Kerapian
2. Kebersihan