

Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
 MODEL PEMBELAJARAN SENTRA
 TK DHARMA WANITA 02 SIDOWAYAH
 TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SEMESTER/ MINGGU : 1/11
 TEMA/SUB TEMA/ : BINATANG/BINATANG TERNAK/BEBEK
 ALOKASI WAKTU
 KELOMPOK : 4-5 TAHUN

NO	KD	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN	TUJUAN
	2.1, 3.12-4.12, 2.8,3.6,4.6, 1.1,3.8,4.8, 3.15-4.15, 1.1, 3.8, 4.8, 2.8, 3.6, 4.6, 2.1, 3.15, 4.15, 3.12, 4.12, 1.1, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15, 3.12, 4.12, 2.1, 2.8, 3.6-4.6	1. Binatang ciptaan Tuhan (1.1,3.8,4.8) 2. Prilaku Hidup Sehat (2.1) 3. Prilaku Mandiri (2.8) 4. Manfaat binatang (3.6, 4.6) 5. Karya Seni dengan berbagai media (3.15, 4.15) 6. Keaksaraan awal (3.12, 4.12)	<p>SentraPersiapan</p> 1. Mengurutkan Gambar pertumbuhan bebek 2. Meniru tulisan namabinatang bebek 3. Mengelompokkan Gbr. Binatang yg bisa bertelur 4. Menyusun puzzle bentuk bebek 5. Menggambar bentuk bebek	- Anak mampu menunjukkan perilaku merawat dan menjaga makhluk hidup ciptaan Allah - Menanamkan sikap empati pada anak - Mengenal binatang ternak, makanan dan tempat tinggalnya - Mengetahui apa saja yang bisa dimanfaatkan dari binatang ternak untuk memenuhi kebutuhan manusia - Mengenal binatang ternak melalui berbagai karya
		<p>SentraBahanAlam</p> 1. Membentuk bebek dari tanah liat 2. Memberi warna bebek dari pewarna kunyit 3. menggambar pada telur bebek 4. Mencap gambar bebek dg daun jati		
		<p>SentraMainPeran</p> 1. menirukan cara jalan bebek 2. memerankan penjual telur bebek 3. Tempat Pelayanan pasar 5. menirukan cara menggoreng bebek		
		<p>SentraSeniKreatifitas</p> 1. Membuat gbr bebek dari ampas dan kertas krep 2. Menggambar bebas (binatang bertelur) 3. Menghias telur bebek 4. Menggunting "Kartu" namabinatang bertelur yang berwarna merah		

PENILAIAN PEMBELAJARAN

➤ PENGETAHUAN	➤ KETRAMPILAN	➤ SIKAP
<p>1. Mengelompokkan Gbr. Binatang yg bisa bertelur</p> <p>2. memerankan penjual telur bebek</p> <p>3. Mengetahui tempat Pelayanan pasar</p>	<p>1. Mengurutkan Gambar pertumbuhan bebek</p> <p>2. Meniru tulisan nama binatang bebek</p> <p>3. Mengelompokkan Gbr. Binatang yg bisa bertelur</p> <p>4. Menyusun puzzle bentuk bebek</p> <p>5. Menggambar bentuk bebek</p> <p>6. Membentuk bebek dari tanah liat</p> <p>7. Memberi warna bebek dari pewarna kunyit</p> <p>8. menggambar pada telur bebek</p> <p>9. Mencap gambar bebek dg daun jati</p> <p>10. menirukan cara jalan bebek</p> <p>11. memerankan penjual telur bebek</p> <p>12. menirukan cara menggoreng bebek</p> <p>13. Membuat gbr bebek dari ampas dan kertas krepe</p> <p>14. Menggambar bebas (binatang bertelur)</p> <p>15. Menghias telur bebek</p> <p>16. Menggantung "Kartu" nama binatang bertelur yang berwarna merah</p>	<p>1. Percaya diri</p> <p>2. Tanggung jawab</p> <p>3. Kemandirian</p>

Mengatahui
KEPALA SATUAN

Magetan,2020
GURU

ENI NURUL H, S.Pd.AUD

NGAFIFATUL MUNAWAROH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELEJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA 02**

KELOMPOK : 4-5 TAHUN
TEMA / SUB TEMA /SUB TEMA : BINATANG / BINATANG TERNAK/BEBEK
KD YANG DIKEMBANGKAN : 1.1, 3.8, 4.8, 2.8, 3.6, 4.6, 3.15, 4.15, 3.12, 4.12
SENTRA : BAHAN ALAM

Muatan/Materi:

Binatang Ciptaan Tuhan(1.1,3.8,4.8)
Perilaku Hidup Sehat(2.1, 2.2)
Prilaku Mandiri(2.2)
MakanTelur (3.4,4.4)
Kandungan vitamin dan manfaat telur bebek(3.6-4.6)
Karya seni dengan berbagai media (3.15,4.15)
Keaksaraan awal(3.12-4.12)

Pendekatan Pembelajaran : TPACK, STEAM

Metode/ Strategi pembelajaran:

- Bercakap-cakap
- Demonstrasi
- Pemberian tugas

Alat dan Bahan: 1. Alas dan tanah liat
2. Mangkuk, sarungtangan, kunyit , daun jati
3. Gambar Bebek, pewarnaalam, kuas
4. Kertas, spidol, krayon

Kegiatan Awal :

Penyambutan siswa
Bermain bebas

Circle time :

Salam, doa, menyanyi bersama (Religius)
Berbagi bercerita (HOTS)

Pijakan Lingkungan Main :

Penataan Densitas

Pijakan Sebelum Main:

Appersepsi, PenjelasanTema, SOP Aturan Bermain (misal : membereskan setelah bermain, dll)

Pijakan Saat Bermain

1. Membentuk bebek dari tanah liat
2. Membuat warna dari kunyit dan daun jati
3. Mewarnai gambar dengan bahan alam (kunyit dan daun jati)
4. Mencap gambar bebek dengan jari

Pijakan Setelah Bermain

Recalling, MemajangHasilKaryaAnak, Bercerita

Kegiatan Akhir

Doa, salam dan pulang

RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mengelompokkan gambar binatang yang bisa bertelur
 - b. Dapat menceritakan ciri-ciri binatang bebek
 - c. Dapat mengucap menyanyi dengan baik
 - d. Dapat mengetahui ternyata bahan alam dapat digunakan sebagai pewarna alami
 - e. Dapat bebek dari tanah liat

Mengatahui
KEPALA SATUAN

ENI NURUL H, S.Pd.AUD

Magetan,2020
GURU

NGAFIFATUL MUNAWAROH

LAMPIRAN :

1. INSTRUMEN CHEK LIST

LAPORAN PENILAIAN

Hari, Tanggal :
Kelompok : A
Usia : 4-5 Tahun

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak dan Skala Penilaian			
				Don a	Beni	Mi a	Dew i
1	Nilai Agama dan Moral	1.1 3.1	- Terbiasa menyayangi binatang ciptaan Tuhan - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	MB	MB	M B	MB
2	Fisik Motorik	2.2 2.6 4.12	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Anak terbiasa merapikan alat- alat permainan - Anak mampu membentuk bebek dari tanah liat	BB	MB	M B	MB
3	Kognitif	3.8 4.8	- Anak menyebutkan anggota tubuh bebek - Anak menirukan suara ayam	BSH	BSH	M B	BSH
4	Bahasa	3.11,4.11	- Anak memahami cerita yang dibacakan	BSH	BSH	BS H	MB
5	Sosial Emosional	2.10, 2.6	- Anak terbiasa memberi salam - Anak terbiasa mengikuti aturan	BSH	BSH	BS H	MB
6	Seni	3.15, 4.15	- Anak mampu member warna kunyit dan daun jati dengan baiki - Anak membuat gambar dengan cap jari	BSH	BSH	M B	BSH

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Panekan,
Guru Kelas

2020

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KELOMPOK : 4-5 TAHUN / KELOMPOK A

TEMA /SUB.TEMA/SUB SUB TEMA: Binatang /Binatang Ternak/Ayam

MODEL KELOMPOK

SEMESTER/ MINGGU : 1/12

TEMA/SUB TEMA/SUB SUB TEMA : BINATANG/BINATANG TERNAK/AYAM

ALOKASI WAKTU :

KELOMPOK : 4-5 TAHUN

HARI	KD	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN	TUJUAN
SENIN	1.1, 2.2, 2.5, 3.5/4.5, 3.3/4.3, 3.8, 4.8, 3.12/4.12, 3.15/4.15	Binatang darat ciptaan Tuhan, keaksaraan awal, menebali kata,, memasang gambar, sikap peduli, membilang	Binatang darat: Bercakap – cakap nama / macam binatang darat Menyebutkan dan menulis macam binatang darat Memasangkan gambar binatang darat dg pasangannya (gambar kakinya) Menebali huruf (S) bila setuju dg sikap anak yang menyayangi binatang dan huruf (TS) yang tidak menyayangi Menghitung jumlah binatang menurut jenisnya	Anak dapat : 1.keaksaraan awal 2.memasangkan gambar sesuai pasangannya 3.mengenal sikap sayang binatang 4.membilang
SELASA	1.2, 2.2, 2.6, 3.5/4.5, 3.3/4.3, 3.8, 4.8,3.11/4.11, 3.14/4.14, 3.15/4.15	Binatang darat Ciptaan Tuhan (bersyukur), Mengelompokkan gambar, melingkari huruf , keaksaraan awal, menebali kata, melipat	Kucingku Tanya jawab tentang makanan binatang Mengelompokkan gambar berdasar jumlah kakinya Melingkari huruf vokal pada nama gambar binatang darat Meniru menulis membaca kalimat sederhana Melipat bentuk ayam	Anak dapat : 1.bersyukur pada Tuhan 2.mengelompokkan gambar 3.mengenal jenis binatang darat 4.melipat kertas 5.keaksaraan awal
RABU	1.1,1.2, 2.2, 2.3, 3.3/4.3, 3.5/4.5, 3.8, 4.8, 3.12/4.12 /3.15/4.15	Binatang darat ciptaan Tuhan (bersyukur) : Perilaku/ sikap ingin tahu, mengurutkan gambar, mewarnai gambar, memasang gambar, mengurutkan cerita gambar seri	Ayamku: -Bercakap – cakap ttg ayam -Mengurutkan siklus hidup ayam -Mewarnai gambar anak yang membri makan ayam -Membuat gambar dengan cap telapak tangan -Memasangkan jumlah gambar dengan angkanya -Mengurutkan cerita gambar seri “ memelihara ayam” -Menggunting dan menempel huruf sesuai dengan susunan kata	Anak dapat : 1.mengurutkan siklus ayam 2.mewarnai gambar 3.memasangkan jmlah gambar dan angkanya 4. mengurutkan cerita gambar seri 5.Mencap dengan telapaktangan dengan baik 6.Menggunting dengan rapi
KAMIS	1.1, 1.2, 2.2, 2.12, 3.3/4.3, 3.6/4.6, 3.8,4.8, 3.12/4.12, 3.15/4.15	Binatang darat ciptaan Tuhan Perilaku /sikap ingin tahu, 3 M, keaksaraan awal, mengelompokkan gambar, bermain puzzle	Kelinciku : Bercakap – cakap cirri – cirri krlinci Menyanyi lagu kelinciku (menirukan gerakannya) Mewarnai, mencocok,	Anak dapat : 1.menirukan gerak dan lagu kelinciku 2.3 M gbr kelinci

			menempel gambar kelinci dg rapih Melengkapi kalimat sederhana (Kelinci makan.....) Memberi warna hijau pada gambar binatang yang makan daun dan merah yang makan biji Bermain puzzle kelinci	3.melengkapi kalimat sederhana 4.bermain puzzle 5.mengelompokkan gambar
JUMAT	1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 3.2/4.2, 3.3 /4.3 .,3.8, 4.8, 3.11/4.11 3.15/4.15	Binatang darat ciptaan Tuhan (bersyukur) Menyanyi, mengenal banyak sedikit, bermain balok kolase, memasang gambar	Kambingku : Menyanyi lagu “suara binatang” Memberi tanda (banyak sedikit) pada dua kumpulan gambar binatang Membuat kandang kambing dengan balok kolase gambar domba dengan media kapas memasang gambar binatang dengan suaranya	Anak dapat: 1.mengenal banyak sedikit 2.berkreasi dg balok 3.kolase 4.memasang gambar sesuai pasangannya
SABTU	1.1, 1.2, 2.2, 2.6, 3.3/4.3,3.3.5, 4.5,14/4.14 3.15/4.15	Binatang darat ciptaan Tuhan (bersyukur), perilaku kreatif, keaksaraan awal, percobaan sains, mewarnai gambar, menebali kata	Binatang darat Mewarnai gambar macm binatang (horse, bear, cow, buffalo, camel.goat) Praktek langsung membuat telur asin Memberi tanda (V) pada teman yg mau berbagi dan tanda (X) yg tidak	Anak dapat : 1.mewarnai gambar 2.perilaku kreatif 3.mengenal sikap mau berbagi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
MODEL KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN

Satuan Pendidikan : TK DHARMA WANITA 02
Kelompok : A
Usia : 4-5 Tahun
Semester/Minggu : 1/12
Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema : Binatang / Binatang Ternak/ Ayam jantan ayam betina
Hari/tanggal : Ke 3
KD : 1.1-3.1,2.1,3.8-4.8,3.11-4.11,2.10-2.6,4.12.3.15-4.15

1. Tujuan Pembelajaran :

- Anak menunjukkan berperilaku bersyukur atas ciptaan Tuhan dengan baik (NAM)
- Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah belajar dengan tepat(NAM)
- Anak terbiasa mencuci tangan dengan benar(FM)
- Anak terbiasa merapikan alat – alat bermain dengan tepat(FM)
- Anak dapat memberi salam dengan santun(SOSEM)
- Anak menunjukkan sikap ramah dengan baik(SOSEM)
- Anak bisa mengikuti aturan bermain dengan tepat(SOSEM)
- Anak mampu mewarnai gambar sederhana dengan rapi(HOTS)(S)
- Anak mampu membuat gambar dengan cap tangan dengan baik(HOTS)(S)
- Anak mampu memecahkan masalah sederhana dengan baik(K)
- Anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan menempel dengan baik(HOTS)(MH)
- Anak mampu menyebutkan bagian-bagian tubuh binatang dengan tepat(K)
- Anak mampu menirukan suara binatang dengan benar(B)

2. Materi:

- Binatang ciptaan Tuhan
- Nama bagian-bagian tubuh ayam (kepala; kaki; leher, bulu, sayap; ekor dll)
- Fungsi sayap, kaki, ekor, paruh, dll
- Keaksaraan yang berkaitan dengan ayam

3. Media/Sumber Belajar

- Poster gambar ayam, lembar kerja, krayon, gunting, puzzle, tusuk es krim/lidi, playdough, LKA, bulu ayam

4. Pendekatan Pembelajaran : TPACK, STEAM

5. Metode/ Strategi pembelajaran:

- - Bercakap-cakap
- - Demonstrasi
- - Pemberian tugas

6. Kegiatan Main :

- Mewarnai gambar ayam di LKA
- Membuat gambar ayam dengan cap tangan
- Bermain kartu kata

I. Pembukaan (30 menit)

- Berdo'a, berbaris, salam (religious)
- Bercakap-cakap sesuai tema,misalnya tentang ayam (HOTS)
- Mengenalkan aturan bermain
- Mengamati gambar ayam jantan dan betina
- Anak mengamati bagian tubuh ayam dengan melihat video (TPACK)
- Anak dan guru mempercakapkan bagian-bagian tubuh ayam, suara, warna ayam(HOTS)
- Anak menghitung kaki ayam(Matematik)

II. Inti (90 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan(HOTS)
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di bahan(HOTS)

3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak secara kelompok(Kolaborasi)
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya :
 - a. Kelompok 1 : Mewarnai gambar ayam(HOTS)/Seni
 - b. Kelompok 2 : Membuat gambar ayam dengan cap telapak tangan(HOTS)/Seni
 - c. Kelompok 3 : Menggunting dan menempel huruf sesuai susunan kata (Aksara)

III. Istirahat (20 Menit)

- Cuci tangan
- Berdo'a sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama
- Bermain bersama

IV. Recalling (20 menit)

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 30
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

V. Penutup (20 Menit)

- Gerak dan lagu “ayam dan bebek”
 - Anak bergerak sesuai syair lagu (Seni)
- Berdo'a, berbaris, salam(Religius)

Kegiatan Pengaman : Bermain puzzle ayam, bermain balok

VI. RENCANA PENILAIAN

- **Sikap**
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- **Pengetahuan dan ketrampilan**
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat dan macam-macam binatang ternak
 - b. Dapat menceritakan ciri-ciri binatang Ayam jantan dan betina serta perbedaannya
 - c. Dapat mengucapkan menyanyi dengan baik
 - d. Dapat menyebutkan huruf-huruf yang menyusun kata 'ayam' dengan baik
 - e. Dapat mewarnai, menggunting dengan rapi

Mengatahui
KEPALA SATUAN

Magetan,2020
GURU

ENI NURUL H, S.Pd.AUD

NGAFIFATUL MUNAWAROH

LAMPIRAN :

1. INSTRUMEN CHEK LIST

LAPORAN PENILAIAN

Hari, Tanggal :
Kelompok : A
Usia : 4-5 Tahun

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak dan Skala Penilaian			
				Don a	Beni	Mi a	Dew i
1	Nilai Agama dan Moral	1.1 3.1	- Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Fisik Motorik	2.1 2.6 4.12	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Anak terbiasa merapikan alat- alat permainan - Anak bisa menyusun kata dengan menggunting dan Menempel huruf	MB	BB	BSH	MB
3	Kognitif	3.8 4.8	- Anak menyebutkan anggota tubuh ayam - Anak menirukan suara ayam	BSB	BSH	BSB	BSB
4	Bahasa	3.11,4.11	- Anak memahami cerita yang dibacakan	BSH	BSB	BSB	BSH
5	Sosial Emosional	2.10, 2.6	- Anak terbiasa memberi salam - Anak terbiasa mengikuti aturan	BSB	BSH	BSB	BSH
6	Seni	3.15, 4.15	- Anak mewarnai gambar - Anak membuat gambar dengan cap telapak tangan - Anak menyanyikan dan mengikuti gerak dan lagu "Ayam dan Bebek"	BSB	BSB	BSB	BSB

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Panekan,
Guru Kelas

2020

NIP.

NIP.

Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)
 MODEL PEMBELAJARAN AREA
 TK DHARMA WANITA 02 SIDOWAYAH

SEMESTER/ MINGGU : 1/13

TEMA/SUB TEMASUB TEMA/ : BINATANG/BINATANG TERNAK/KELINCI

ALOKASI WAKTU :

KELOMPOK : 4-5 TAHUN

NO	KD	MUATAN/MATERI	RENCANA KEGIATAN	TUJUAN
	2.3.1, 2.4.2, 2.5.6, 2.6.4, 2.9.1, 2.12.4, 3.2.7-4.2.7, 3.3.4-4.3.4, 3.5.2-4.5.2, 3.6.6-4.6.6, 3.7.7-4.7.7, 3.8.7- 4.8.7, 3.10.4- 4.10.4, 3.11.4- 4.11.4, 3.13.2- 4.13.2, 3.15.4- 4.15.4	-Gambar-gambar binatang darat -Gerakan/jalannya binatang -Cerita pengalaman anak -Sportif dalam permainan -Cerita bergambar ttg tolong menolong -Memberi makan binatang -Tidak menyakiti binatang -Melompat seperti binatang -Mencari jejak rumah binatang -Suara –suara binatang darat -Permainan gerak lagu Kelinciku -Perkembang biakan binatang darat -Suku kata awal/akhir nama binatang darat -Syair tentang binatang darat -Beradaptasi dengan lingkungan -Tertarik pada aktifitas seni	<ul style="list-style-type: none"> • AREA BERMAIN PERAN -Permainan ular naga -Senam fantasi menirukan gerak kelinci - Menggoreng telur ayam • AREA AGAMA - Memberi makan kelinci • AREA SENI -Mencari jejak kandang ayam - Menggantung gambar kelinci - Melipat kertas membentuk kelinci Menggambar binatang peliharaan - Melukis dengan bulu ayam • AREA PERSIAPAN -Melengkapi kalimat yang sudah dimulai guru - Menebali garis pada gambar kelinci • AREA BERHITUNG -Menghitung bentuk-bentuk geometri dalam gambar kelinci -Mengelompokkan gambar binatang darat • AREA BALOK -Membuat kandang dengan balok – balok • AREA IPA - Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat - Berdiskusi tentang makanan kelinci -Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam • AREA BAHASA - Bercerita tentang pengalaman - Menirukan suara-suara binatang darat - Menyebutkan Suku kata awal yang sama nama-nama binatang darat 	-Mengenal ciptaan tuhan -Menunjukkan perilaku yang baik -Mengenal macam-macam binatang darat dan binatang ternak -Mengenal dan membuat berbagai karya

			<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN DILUAR -Gerak lagu ayam trondol - Melompat seperti kelinci 	
--	--	--	---	--

PENILAIAN PEMBELAJARAN

<p>➤ PENGETAHUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Memberi makan kelinci - Melengkapi kalimat yang sudah dimulai guru - Menghitung bentuk-bentuk geometri dalam gambar kelinci -Mengelompokkan gambar binatang darat - Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat - Berdiskusi tentang makanan kelinci -Bercerita tentang pengalaman - Menirukan suara-suara binatang darat 	<p>➤ KETRAMPILAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permaianan ular naga - Senam fantasi menirukan gerak kelinci - Menggoreng telur ayam - Mencari jejak kandang ayam - Menjahit gambar kelinci - Melipat kertas membentuk kelinci - Menggambar binatang peliharaan - Melukis dengan bulu ayam - Menebali garis pada gambar kelinci - Membuat kandang dengan balok – balok - Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam -Gerak lagu ayam trondol - Melompat seperti kelinci 	<p>➤ SIKAP</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mengenal ciptaan tuhan -Kemandirian -Tanggung jawab
---	--	--

Mengatahui
KEPALA SATUAN

Magetan,2020
GURU

ENI NURUL H, S.Pd.AUD

NGAFIFATUL MUNAWAROH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013
TK DHARMA WANITA 02 Sidowayah MODEL AREA

Semester/Minggu/Hari ke : 1 / 13 / 1
Hari, tanggal : Senin,
Kelompok usia : 4-5 Tahun
Tema / subtema/Sub sub tema : Binatang/Binatang Ternak/

Kompetensi Dasar (KD) : 3.1-3.2-4.2-3.3-4.3-3.5-4.5-3.6-4.6-3.10-3.12-4.12-3.15-4.15
Indikator : 3.1.2-4.1.2 Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (N)
3.3.4-4.3.4 Melakukan kegiatan yang menunjukkan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (FM)
4.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi seimbang dan lincah (FM)
3.6.4-4.6.4 Mengenal benda-benda berdasarkan ukuran, bentuk, Warna melalui kegiatan mengurutkan benda (K)
3.10.1-4.10.1 Melakukan 2/3 perintah sekaligus (B)
3.10.3-4.10.3 Menyebutkan lambang huruf (B)
2.10.1 Membantu teman (SOS)
3.12.2-4.12.2 Merapikan/membereskan mainan (SOS)
3.15.3-4.15.3 Bernyanyi sesuai irama (S)

Materi Kegiatan : -Doa sebelum dan sesudah belajar
- Bagian-bagian tubuh binatang
- Gambar-gambar binatang ternak
- Keaksaraan kata "kelinci"
- Gerak/ jalannya binatang
- Makanan binatang
-Bernyanyi
-Berbagi dengan teman
- Tertarik pada aktifitas seni

Tujuan Pembelajaran :

- Anak bisa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan dengan benar (Religius)
- Anak bisa bertanya jawab tentang bagian binatang dengan baik (HOTS)
- Anak mengidentifikasi macam macam binatang ternak dengan benar (sains)
- Anak bisa menyusun kata binatang dengan tepat(Aksara?HOTS)
- Anak bisa meniru gerak binatang dengan baik(HOTS)
- Anak bisa bermain peran dengan baik (HOTS/Sosio drama)
- Anak bisa menyanyikan sebuah lagu dengan baik (HOTS/Seni)
- Anak bisa menyusun sebuah bangun ruang secara berkelompok dengan baik(HOTS/engineering/Kolaborasi)

Pendekatan Pembelajaran : , STEAM

Metode/ Strategi pembelajaran:

- Bercakap-cakap
- Demonstrasi, melihat tayangan video
- Pemberian tugas

Materi Pembiasaan:-Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (**religious**)

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar kelinci, alat jahit, pensil, video player, active speaker, LKA, balok

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi/Tanya jawab tentang binatang darat-binatang ternak salah satunya kelinci
3. Menyimak tayangan video tentang pengetahuan binatang kelinci
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain melompat
5. Melompat menirukan gerakan kelinci

B. KEGIATAN INTI

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di bahan(sains)/(HOTS)
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak(HOTS)
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya :
 1. Area seni : Menjahit gambar kelinci(Seni)
 2. Area IPA : Menentukan besar kecil sebuah benda (kelinci) lalu mengurutkan gambar kelinci dari terkecil sampai terbesar (sains, Matematik)
 3. Area Balok : Membuat kandang kelinci(Engineering)
 4. Area Bahasa : Menyanyi lagu “kelinciku”(Seni)

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 menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi 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. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- c. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- f. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat dan macam-macam binatang ternak
- g. Dapat menceritakan ciri-ciri binatang kelinci
- h. Dapat mengucap menyanyi dengan baik
- i. Dapat menyebutkan huruf-huruf yang menyusun kata kelinci dengan baik
- j. Dapat mewarnai dan menjahit dengan rapi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

LAMPIRAN :

1. INSTRUMEN CHEK LIST

LAPORAN PENILAIAN

Hari, Tanggal :
Kelompok : A
Usia : 4 - 5 Tahun

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak dan Skala Penilaian			
				Don a	Beni	Mi a	Dew i
1	Nilai Agama dan Moral	1.1 3.1	- Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Fisik Motorik	2.1 2.6 4.12	- Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi - Anak terbiasa merapikan alat- alat permainan - Anak bisa menjahit gambar kelinci dengan rapi	MB	MB	MB	MB
3	Kognitif	3.8 4.8	- Anak menyebutkan anggota tubuh ayam - Anak menirukan suara ayam	BSB	BSH	BSB	BSB
4	Bahasa	3.11,4.11	- Anak memahami cerita yang dibacakan - Anak mampu menyanyi lagu "Kelinciku"	BSH	BSB	MB	BSH
5	Sosial Emosional	2.10, 2.6	- Anak terbiasa memberi salam - Anak terbiasa mengikuti aturan	BSB	BSH	BSB	BSH
6	Seni	3.15, 4.15	- Anak mewarnai gambar - Anak mampu membuat kandang kelinci	BSB	MB	MB	BSB

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Panekan,
Guru Kelas

2020

NIP.

NIP.

