



**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KONDISI DARURAT PTM TERBATAS
TK INTEGRASI PESANTREN ATTHAIFURIYYAH
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

KEGIATAN TATAP MUKA

SEMESTER / MINGGU : I / 17	HARI DAN TANGGAL : Sabtu, 13 November 2021	TEMA : Binatang SUB TEMA : Semut	KELOMPOK : B (Usia 5 – 6 tahun)	Alokasi Waktu : 10 Menit
-------------------------------	---	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------

KOMPETENS I DASAR & TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mengenal macam – macam binatang sebagai ciptaan Tuhan (Nam, 1.1)
- Anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi mata dan tangan untuk mengembangkan kekuatan dan kelenturan (Fm, 3.3 – 4.3)
- Anak mengenal perilaku yang bersikap ingin tahu (Kognitif : 2.2)
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (Kognitif : 2.3)
- Anak dapat memecahkan masalah dan menyelesaikannya (Kognitif : 3.5 – 4.5)
- Anak dapat mengetahui ciri-ciri binatang (Kognitif 3.8 – 4.8)
- Anak dapat menyimak dan menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya (Bahasa 3.10 – 4.10)
- Anak dapat memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (Bahasa 3.11 – 4.11)
- Anak dapat menaati aturan dalam bermain (Sosial Emosional, 2.6)
- Anak dapat mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri serta mengungkapkannya (Sosial Emosional 3.14 – 4.14)
- Anak dapat membuat karya seni (Seni, 3.15-4.15)

MATERI PENGEMBANGAN

1. Pengenalan binatang semut ciptaan Tuhan
2. Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas
3. Membiasakan Eksploratif
4. Membiasakan kerja secara kreatif
5. Cara mengidentifikasi masalah dan mengatasi masalah
6. Penerapan pengetahuan tentang binatang semut dengan ciri-cirinya
7. Cara merespon dan menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya
8. Cara mengungkapkan apa yang sudah dilakukannya
9. Penerapan Aturan bermain
10. Cara membuat karya sesuai dengan ide gagasannya
11. Ekspresi seni dan menampilkannya

KEGIATAN PEMBUKAAN

Welcome Activity:

Salam, Berdoa, Absensi, Penyampaian tentang prokes, Gerak dan lagu “Semut Rang-Rang”, Mengamati video pendek binatang semut, Berdiskusi tentang binatang semut, Guru membacakan cerita pendek berjudul “ Semut Rang-Rang Yang Kompak “, Guru dan anak bercakap – cakap tentang proyek, Guru menjelaskan alat dan bahan yang tersedia dan aturan kegiatan

KEGIATAN INTI

Kegiatan	Alat dan Bahan
<ul style="list-style-type: none"> • Ayo berkreasi membuat lumbung makanan semut rang-rang (Seni 3.15-4.15) • Ayo kita membuat rumah semut rang-rang di musim dingin (Kognitif 3.5-4.5) • Ayo kita ceritakan tentang proyek semut rang-rang hari ini (Bahasa 3.11-4.11) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Slongsong benang ➤ Aneka botol plastik ➤ Batu – batu ➤ Rumput ➤ Balok – balok ➤ Stik es krim ➤ Kerang ➤ Daun-Daunan ➤ Miniatur binatang ➤ Bunga-Bunga ➤ Tanah Liat ➤ Kardus Bekas
<ul style="list-style-type: none"> • Recalling : Guru menanyakan tentang perasaan anak-anak setelah melaksanakan kegiatan, menceritakan kembali kegiatan proyek yang dilakukan, pengalaman kegiatan anak, dan konsep apa yang diterapkan pada proyeknya. 	
KEGIATAN PENUTUP	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang dilakukan hari ini • Guru menyampaikan kegiatan esok hari • Guru menyampaikan pesan-pesan • Berdoa, salam, penutup. 	

RENCANA PENILAIAN

No	Program Pengembangan & Kompetensi Dasar	Indikator Penilaian / Tujuan Pembelajaran	BB	MB	BSH	BSB
1.	Nilai Agama & Moral 1.1	Anak dapat mengenal macam – macam binatang sebagai ciptaan Tuhan				
2.	Fisik Motorik 3.3 – 4.3	Anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi mata dan tangan untuk mengembangkan kekuatan dan kelenturan				
3.	Kognitif 2.2	Anak mengenal perilaku yang bersikap ingin tahu				
4.	Kognitif 2.3	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				
5.	Kognitif 3.5 – 4.5	Anak dapat memecahkan masalah dan menyelesaikannya				

6.	Kognitif 3.8 – 4.8	Anak dapat mengetahui ciri-ciri binatang				
7.	Bahasa 3.10 – 4.10	Anak dapat menyimak dan menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya				
8.	Bahasa 3.11 – 4.11	Anak dapat memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif				
9.	Sosial Emosional 2.6	Anak dapat menaati aturan dalam bermain				
10.	Sosial Emosional 3.14 – 4.14	Anak dapat mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri				
11.	Seni 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni				

Keterangan :

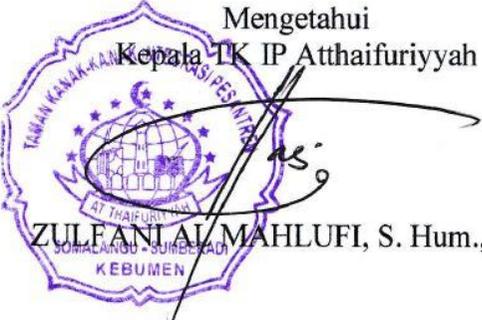
BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai dengan Harapan

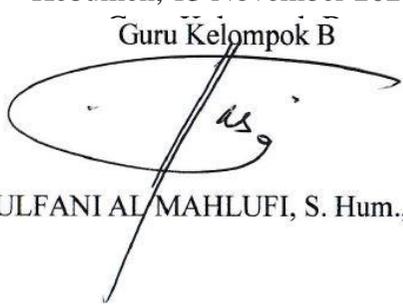
BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Kepala TK IP Atthafuriyyah



ZULFANI AL MAHLUFI, S. Hum., S. Pd

Kebumen, 13 November 2021
Guru Kelompok B



ZULFANI AL MAHLUFI, S. Hum., S. Pd

No	PP & KD	Indikator Penilaian	Ahnaf	Nandan	Aryo	Fata	Aqil	Rizqi	Fadila	Ghania	Nabila	Arkhab	Bara	Bebi	Alby	Raisya
9.	Sosem (2.6)	Anak dapat menaati aturan dalam bermain														
10.	Sosem (3.14 – 4.14)	Anak dapat mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri														
11.	Seni (3.15-4.15)	Anak dapat membuat karya seni														

Kebumen, 13 November 2021
Guru Kelompok B

ZULFANI AL MAHLUFI, S. Hum., S. Pd



PENILAIAN CATATAN ANEKDOT
TK INTEGRASI PESANTRAN ATTHAIFURIYYAH
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Nama : Rizqi

Kelompok : B

Usia : 5-6 Tahun

Waktu	Tempat	Peristiwa/ Perilaku	Bidang Pengembangan	KD	Capaian Perkembangan
Saat Bermain Proyek	Ruang Kelompok B				

Kebumen, 13 November 2021

ZULFANI AL MAHLUFI, S. Hum., S. Pd



PENILAIAN HASIL KARYA
TK INTEGRASI PESANTRAN ATTHAIFURIYYAH
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Nama : Rizqi

Kelompok/ Usia : B / 4-5 Tahun

Hari, Tanggal : Sabtu, 13 November 2021

Hasil Karya	Hasil Pengamatan	Bidang Pengembangan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

Kebumen, 13 November 2021
Guru Kelompok B

ZULFANI AL MAHLUFI, S. Hum., S. Pd