

RPPH SEKOLAH PENGGERAK

Nama:MUJILAH
Asal sekolah:tk islam plus al ikhlas
Topik: aku ilmuan cilik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK AL IKHLAS

Tema / Sub Tema : BINATANG/Binatang peliharaan
 Sub Sub Tema : Ikan
 Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun
 Semester/ bulan/ Minggu ke : I / november /14
 Hari / Tanggal : november 2021
 KD : 1.1,1.2, 3.2-4.2, 2.7,3.14-4.14,3.5 – 4.5 -3.6-4.6, 3.3
 4.3, 3.11 4.11 , 3.12 4.12, 3.15- 4.15

KD (Kompetensi Dasar) DAN IPP (Indikator Pencapaian Perkembangan)

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar, sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1. mengetahui binatang peliharaan ciptaan Allah 2. Mengetahui cara merawat binatang peliharaan 3. Berprilaku peduli pada hewan ciptaan Allah 4. Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
Sosial Emosional	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan,dan minat diri 4.14 Mengungkapkan kebutuhan , keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	1. mampu menyimak cerita yang disampaikan orang lain 2. mau menunjukkan hasil karyanya
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkanbahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	1. mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar 2. mengungkapkan perasaan ide dengan perasaanya dengan pilihan kata yang sesuai 3. menunjukkan bentuk bentuk symbol 4. menulis huruf dengan cara meniru
Kognitif	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 4.6 Menyampaikan tentang apa dan	1. mengelompokan binatang seuai jenisnya 2. menirukan suara binatang 3. Memecahkan masalah sehari-hari

	bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. menirukan gerakan hewan 2. menirukan senam ayam 3. mampu menggantung, melipat, dan menempel
Seni	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<ol style="list-style-type: none"> 1. mewarnai gambar binatang peliharaan 2. membuat karya seni berbentuk hewan peliharaan 3. beryanyi dan bergerak sesuai irama

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama 2 menit dengan tertib (sosem)(HOTS A5)
2. melalui gambar tentang macam macam ikan ,anak dapat menunjukan 2-3 macam ikan sebagai ciptaan TUHAN(NAM) (ITC dan HOTS A5)
3. Melalui gambar ikan anak mampu membuat bentuk robot ikan dari 2-3 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar (seni)(ITC, danHOTS P5)
4. Melalui hasil karya robot ikan yang di buat, anak mampu menjukan 2-3 bentuk geometri (Kog) (HOTS C5)
5. Melalui gambar hasil pengamatan robot ikan ,anak mampu menulis 2 nama bangun geometri (BAHASA)(HOTS C6)
6. , Dengan memperhatikan ikan peliharaan miliknya Anak mampu menciptakan 2-3 gerakan ikan sesuai imajinasinya (fisik motorik kasar)(HOTS A5 ,P5)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Kreatif
2. Kerjasama
3. Rasa ingin Tahu
4. Peduli Lingkungan dan Sosial

MATERI PEMBELAJARAN

1. Macam macam ikan peliharaan
2. Bagian bagian tubuh ikan
3. Bentuk ikan
4. Gerakan ikan
5. Ikan peliharaan

Nilai Karakter yang Masuk Dalam Pembiasaan

1. Sikap doa yang tertib
2. Sikap tanggung jawab dalam melakukan kegiatan
3. Sikap sabar dalam menunggu giliran

Materi yang masuk dalam SOP Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Ucapan salam
3. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

MODEL PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode yang digunakan Tanya jawab, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Bercerita, Projek, Praktek Langsung

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar Jenis-jenis ikan hias
2. Ikan peliharaan

ALAT DAN BAHAN

1. Buku kegiatan/LKPD
2. Buku gambar
3. Pensil dan pensil warna
4. Lem
5. Bahan bekas yang sudah di bawa dari rumah
6. gunting
7. Dable tape

PIJAKAN LINGKUNGAN SEBELUM KEGIATAN

1. Guru menyiapkan media ,alat dan bahan
2. Guru mengondisikan siswa.

LANGKAH - LANGKAH KEGIATAN

I. KEGIATAN AWAL (07.30-08 00)

1. Guru menyapa anak-anak sembari absen
2. Guru dan siswa Berdoa Bersama dan salam
3. Guru mengajak anak untuk Tepuk semangat pagi
4. Guru Menanyakan kabar peserta didik
5. Melalui gambar tentang ikan guru dan anak- anak memperhatikan macam macam ikan
6. Guru mengajak anak tanya jawab tentang macam macam ikan yang ada di gambar

7. Guru Menyebutkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain membuat robot ikan
8. Guru menjelaskan tentang cara membuat robot ikan
9. Guru mempersilahkan anak untuk memulai kegiatan

II. KEGIATAN INTI (08.00-09.30)

1. Ayo membuat robot ikan

Guru mengajak anak untuk memperhatikan tentang gambar bagian tubuh ikan dengan memancing pertanyaan

- Apa saja bagian bagian tubuh ikan?
- Siapa yang menciptakan ikan ?
- Dimana saja kita mendapatkan bahan bekas?
- Kapan kamu akan membuat robot ikan mu?
- Kenapa robot ikan mudah rusak kalua terkena air ?
- Bagaimana cara merawat robot ikan agar tidak rusak?
- Anak menyusun barang bekas menjadi bentuk ikan lalu merekatkannya dengan dable tape

2. Aku dapat menganalisis robot ikan

- Anak memperhatikan robot ikan buatanya dan guru menayakan kepada anak untuk menunjukan geomerti apa saja yang ada di robot tersebut
- Guru mendampingi siswa untuk menyiapkan LKPD dan mengarahkan anak untuk menggambar bentuk geometri yang di temukannya
- Guru mengarahkan ke pada anak untuk memberi nama bentuk geometrinya

3. Ayo menirukan 2-3 gerakan ikan berenang di aquariumku

- Anak memperhatikan gerakan ikan peliharaan yang di bawa guru
- Anak bernyanyi sambil menirukan gerakan ikan yang ada di aquarium miliknya

III. ISTIRAHAT (30 Menit)

- Cuci tangan
- Pembiasaan beres-beres setelah belajar

IV. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

1. Guru menanyakan apa yang anak- anak rasakan setelah melakukan kegiatan bermain hari ini
2. Guru bermain tebak-tebakan dengan siswa tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Guru bertanya ke pada siswa apa ada kesulitan saat membuat robot bentuk ikan dari barang bekas
4. Siswa bercerita tentang proses membuat bentuk robot ikan buatanya
5. Guru memberikan wawasan lebih ke pada anak tentang kegiatan pemanfaatan barang bekas
6. Guru memberi wawasan penanaman karakter dan pesan moral pada anak untuk selalu merawat lingkungan yang ada di rumahnya. Dengan mendaur ulang bahan bekas
7. Guru menginformasikan kepada anak tentang kegiatan esok hari.
8. Guru dan anak berdoa sesudah kegiatan dan salam

PENILAIAN

I. RENCANA PENILAIAN

- observasi dan anekdot : untuk menilai sikap
- Portofolio dan check list : untuk nilai perkembangan anak dalam proses bermain dan belajar
- Hasil Karya : untuk keterampilan

MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH

GURU KELAS T

MUJILAH, S.Pd AUD

MUJILAH, S.Pd

RUBRIK PENILAIAN HARIAN

TK AL IKHLAS

TEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN/IKAN

Kelompok : B (Usia 5 – 6 tahun)

Hari Tanggal : november 2020

No	STPPA	KD	Tujuan Penilaian	Rubrik Penilaian	Nama Anak
1	SOSEM	2.7 3.14 4.14	Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama 2 menit dengan tertib	BSB= Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama lebih dari 2 menit dengan tertib	
				BSH= = Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama 2 menit dengan tertib	
				MB= = Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama kurang dari 2 menit dengan tertib	
				BB= = Melalui gambar tentang macam macam ikan anak mampu memperhatikan gambar ikan selama kurang dari 1 menit	
2	Seni	3.15 4.15	Melalui gambar ikan anak mampu membuat bentuk robot ikan dari 2-3 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar	BSB= anak membuat bentuk robot ikan lebih dari 3 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar	
				BSH= anak membuat bentuk robot ikan dari 2-3 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar	
				MB= anak membuat bentuk robot ikan kurang dari 2 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar	
				BB= anak belum membuat bentuk robot ikan dari 2-3 bahan bekas yang ada dirumah dengan benar	
3	KOG	3.5 3,6 4,5 4,6	Melalui hasil karya robot ikan yang di buat, anak	BSB= anak menunjukkan lebih dari 3 bentuk geometri yang ada di robot ikan buatanya dengan cara menggambar di LKPD (Kog)	

			mampu menunjukan 2-3 bentuk geometri dengan cara menggambar di LKPD	BSH= anak menunjukan 2-3 bentuk geometri yang ada di robot ikan buatanya dengan cara menggambar di LKPD (Kog)	
				MB= anak manunjukan kurang dari 2 bentuk geometri yang ada di robot ikan buatanya dengan cara menggambar di kertas LKPD	
				BB= anak belum menunjukan 2-3 bentuk geometri yang ada di robot ikan buatanya dengan cara menggambar di LKPD	
4	Bahasa	3.11 4.11	Melalui gambar hasil pengamatan robot ikan ,anak mampu menulis 2 nama bangun geometri	BSB= anak menulis lebih dari 2 nama bangun geometri yang telah di gambarnya sesuai dengan bangunnya	
				BSH= anak menulis 2 nama bangun geometri yang telah di gambarnya sesuai dengan bangunnya	
				MB= anak menulis kurang dari 2 nama bangun geometri yang telah di gambarnya sesuai dengan bangunnya	
				BB= anak belum menulis 2 nama bangun geometri yang telah di gambarnya sesuai dengan bangunnya	
5	FISIK MOTO RIK	3.3 4.3	Dengan memperhatikan ikan peliharaan miliknya Anak mampu menciptakan 2-3 gerakan ikan sesuai imajinasinya	BSB = Anak menciptakan lebih dari 3 gerakan ikan berenang sesuai imajinasinya (fisik motorik kasar)	
				BSH = Anak menciptakan 2-3 gerakan ikan berenang sesuai imajinasinya (fisik motorik kasar)	
				MB= Anak menciptakan kurang dari 2 gerakan ikan berenang sesuai imajinasinya (fisik motorik kasar)	
				BB= Anak belum mampu menirukan 2-3 gerakan ikan berenang sesuai imajinasinya (fisik motorik kasar)	

Surabaya,

Guru B

Mujilah, S.Pd AUD

Penilaian yang kami lakukan pada masa pembelajaran daring yakni dengan Kerjasama orang tua. Orang tua dalam melakukan pengamatan pada berbagai aktivitas anak dirumah kemudian guru melakukan penilaian terhadap berbagai informasi yang berhubungan dengan aspek perkembangan. Adapun Langkah-langkahnya yaitu

1. Guru meminta orang tua untuk mengirimkan foto-foto hasil karya anak atau video proses kegiatan anak dirumah
2. Dalam pengiriman foto atau video ditambahi catatan mini: yaitu narasi dari orang tua selama anak belajar
3. Dari catatan mini tersebut dijadikan penilaian observasi yang digabungkan saat video call awal dan penutup
4. Hasil karya anak dapat berupa karya seni baik gambar maupun bentuk 3 dimensi
5. Hasil karya anak-anak akan didokumentasikan pada penilaian hasil karya.

Ada empat skala penilaian perkembangan anak yaitu :

BB	Artinya Belum Berkembang , yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orang tua.
MB	Artinya Mulai Berkembang , yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orang tua.
BSH	Artinya Berkembang Sesuai Harapan , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orang tua.
BSB	Artinya Berkembang Sangat Baik , yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Namun dimodifikasikan dengan setiap kegiatannya melalui rubrik penilaian

