

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**TEMA : BINATANG**

**SUB TEMA : BINATANG PELIHARAAN**

**SUB TEMA : AYAM**



**NAMA ; LAELATUL MUKAROMAH**

**KELAS : TK 2**

**NAMA : LAELATUL MUKAROMAH**  
**KELOMPOK : TK2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH )**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH GENENG**  
**KECAMATAN GENENG KABUPATEN NGAWI**

**Semester / bulan / Minggu Ke** : I / Oktober/ 14  
**Hari / Tanggal** : Senin / 20 oktober 2020  
**Kelompok / Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema / Sub Tema / Sub – sub tema** : Binatang/ Binatang Peliharaan / Ayam  
**Waktu** : 07.00 – 10,00  
**Judul Kegiatan Belajar** : Ayamku Bertelur  
**Kompetensi Dasar (KD)** : 1.1, 3.3.4.3, 2.5, 3.11.4.11, 3.5, 2.4

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak mampu mengetahui Ayam adalah ciptaan Allah ( NAM 1.1 )
2. Anak mampu mengetahui gerakan ayam peliharaannya sedang berjalan ( FM3.3.4.3)
- 3.. Anak mampu berbagi telur ayam peliharaannya ke tetangga ( SOS 2.9 )
4. Anak mampu menyebutkan lambanng huruf yang dikenal pada gambar ayam (BHS 3.12.4.12 )
5. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 ( KOG 3.6.4.6 )
6. Anak mampu menggambar ayam di buku gambar sampai selesai ( SENI 3.15.4.15 )

**MATERI PEMBELAJARAN**

1. Ayam binatang ciptaan Allah ( Nam 1.1 )
2. Ayam sedang berjalan sambil berkokok ( FM 3.3.4.3 )
3. Telur ayam untuk tetanggaku ( SOS 2.9)
4. Nama binatang peliharaanku (BHS 3.12.4.12)
5. Ayamku ada 10 (KOG 3.6.4.6)
6. Gambar ayam buatanku ( Seni 3.15.4.15)

**MATERI PENDEKATAN DAN METODE**

1. Kegiatan belajar di rumah ( DARING) dengan pendampingan orang tua
2. Metode yang digunakan Tanya jawab, Demontrasi, pemberian tugas, Praktek langsung

**MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

- Gambar ayam
- Buku gambar, pensil
- Lembar kerja anak

## **KEGIATAN MAIN ( KEGIATAN INTI )**

- memberi tulisan pada gambar ayam
- menghitung jumlah ayam dan telur ayam pada lembar kerja
- menggambar ayam di buku gambar

### **Proses Kegiatan :**

#### **A. Awal/Pembukaan (kegiatan bersama) ( 07.00 – 08.00 )**

**Video lagu “ tek kotek “ Pengiriman Video lagu lewat grup WA**

1. Bernyanyi “tek kotek “
2. Guru menanyakan kabar anak
3. Mengamati “ gambar ayam “
4. berakap – cakap tentang ayamnya yang bertelur
4. Bercakap-cakap tentang berbagi telur ayam ke tetangga
5. Tanya jawab antara anak guru dan anak siapa yang menciptakan Ayam
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

#### **B. Inti ( 08.00- 09.00 )**

##### **Didampingi orang tua**

1. Memberi tulisan di bawah gambar ayam  
Orang tua mengajak anak untuk memberi tulisan di bawah gambar ayam
  - Ini gambar binatang apa ?
  - Ayo tuliskan namanya di bawah gambar ?
  - Ambil pensil dan penghapusnya!
  - Ini ayam jantan atau betina ?
2. Menghitung jumlah ayam dan telur
  - Coba dilihat ada gambar apa saja di sini ?
  - Coba dihitung jumlahnya ?
  - Ayo tuliskan jumlahnya .
3. Menggambar ayam di buku gambar
  - Ayo lihat gambar ayam ini ( contoh gambar ayam )
  - Ayo siapkan buku gambarnya!
  - Ayo ambil pensil, dan penghapusnya !
  - Ayo menggambar ayam,

#### **C. ISTIRAHAT**

1. Mencuci tangan
2. Pembiasaan membereskan mainan setelah digunakan
3. Bermain di dalam rumah
4. Makan dan minum

#### **D . Recalling**

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

**E Akhir/Penutup**

1. Guru menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan orang tua di rumah
2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai .
3. guru memberi penguatan dan pertanyaan tentang makanan kesukaan keluarga
4. guru memberi pesan ke anak anak supaya berdoa setiap mau makan dan minum
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

**E. Penilaian :**

- ceklist
- hasil karya
- anekdot

**RENCANA PENILAIAN**

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama Anak		
			A	B	C
Nilai agama dan moral	1.1	Mempercayai ayam ciptaan Allah			
Fisik Motorik	3.3.4.3	Menirukan ayam yang sedang berjalan			
Sosem	2.9	Berbagi dengan orang lain			
Bahasa	3.12.4.12	Menyebut lambang huruf yang dikenal			
Kognitif	3.6.4.6	Menhebutkan lambang bilangan 1-10			
Seni	3.15-4.15	Menggambar ayam peliharaannya			

## Keterangan Rubrik Penilaian

<b>BB</b>	: Anak tidak dapat melakukan kegiatan	
<b>MB</b>	: Anak melakukan kegiatan dengan bantuan guru	
<b>BSH</b>	: Anak melakukan kegiatan secara mandiri	
<b>BSB</b>	: Anak melakukan kegiatan secara mandiri dengan hasil yang sangat baik	

Tahnik penialain :

## INSTRUMEN PENILAIAN

### DAFTAR CHEKLIST

Nama :

Kelompok/Usia : B / 5-6 th

Semester/TH : 1 / 2020

Hari/tanggal : 2020

No	Indikator	Dila	edo	caca	Rani
		BB/MB/BSH/BSB			
1	Anak mengetahui bahwa ayam adalah ciptaan Allah				
2	Anak mamapu berjalan menirukan gerakan ayam				
3	Anak mampu bercerita tentang berbagi telur ayam ke tetangga				
4	Anak mampumenuliskan nama binatang peliharaanya ( ayam )				
5	Anak mampu menghitung jumlah ayam dan telur dengan menuliskan angka pada lembar kerja				
6	Anak mampu menggambar ayam peliharaannya				

#### Keterangan Rubrik Penilaian

BB	: Anak anak belum dapat melakukan kegiatan
MB	: Anak melakukan kegiatan tetapi tidak tuntas
BSH	: Anak melakukan kegiatan dengan tuntas
BSB	: Anak melakukan kegiatan dengan tuntas dan sangat baik

## ANEKDOT RECORD

**Kelompok/Usia:** B/ 5-6

**Semester/TH** : 1 / 2020

**Nama Guru** :

Nama Anak (usia)	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku	Capaian Perkembangan

### Hasil karya

Nama :

Kelompok/Usia:

Semester/TH :

Nama Guru :

Nama Anak	Aspek Perkembangan	Hasil karya	Deskripsi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBALAJRAN ( RPP )

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG PELIHARAAN

SUB TEMA : KUCNG



NAMA ; LAELATUL MUKAROMAH

KELAS : TK 2

**NAMA : LAELATUL MUKAROMAH**  
**KELOMPOK : TK2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH )**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISIYIAH GENENG**  
**KECAMATAN GENENG KABUPATEN NGAWI**

**Semester / bulan / Minggu Ke** : I / Oktober/ 14  
**Hari / Tanggal** : Selasa / 20 oktober 2020  
**Kelompok / Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema / Sub Tema / Sub – sub tema** : Binatang/ Binatang Peliharaan / Kucing  
**Waktu** : 07.00 – 10,00  
**Judul Kegiatan Belajar** : Kucingku Lucu  
**Kompetensi Dasar (KD)** : 1.1, 3.3.4.3, 2.5, 3.11.4.11, 3.5, 2.4

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak mampu mengetahui kucing adalah ciptaan Allah ( NAM )
2. Anak mampu merawat kebersihan diri setelah bermain kucing peliharaannya ( FM3.3.4.3)
- 3.. Anak mampu menceritakan kelucuan kucing peliharaannya dengan 5-6 kata ( SOS 2.5 )
4. Anak mampu menyebutkan bagaimana kucing peliharaannya berkembang biak (BHS 3.11.4.11 )
5. Anak mampu menghitung jumlah kucing dengan menuliskan angka pada lembar kerja ( KOG 2.2)
6. Anak mampu membuat bentuk kucing dari kertas lipat sampai selesai ( SENI 2.4 )

**MATERI PEMBELAJARAN**

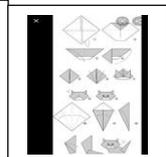
1. Kucing binatang ciptaan Allah ( Nam 1.1 )
2. cara membersihkan diri setelah bermain dengan binatang peliharaan ( FM 2.1 )
3. Mengetahui nama binatang peliharaannya ( SOS 2.5)
4. Cara kucing berkembang biak (BHS 3.11.4.11)
5. Mengetahui jumlah kucing yang dimiliki (KOG 2.2)
6. Lipatan bentuk kucing ( Seni 2.4)

**MATERI PENDEKATAN DAN METODE**

3. Kegiatan belajar di rumah ( DARING) dengan pendampingan orang tua
4. Metode yang digunakan Tanya jawab, Demonstrasi, pemberian tugas, Praktek langsung

**MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

- gambar kucing
- kertas lipat 2 lembar, lem
- Video tutorial, melipat kucing



## **KEGIATAN MAIN ( KEGIATAN INTI )**

- bercerita tentang bermain bersama kucing lucunya lalu mencuci tangan setelah bermain binatang
- melipat bentuk kucing menggunakan kertas lipat
- Menghitung jumlah kucing di lembar kerja

### **Proses Kegiatan :**

#### **D. Awal/Pembukaan (kegiatan bersama)**

**Melalui video dan pengiriman video pembelajaran melalui grup WA**

1. Bernyanyi “kucingku telu”
2. Guru menanyakan kabar anak
3. Mengamati “ kucing “
4. berakap – cakap tentang kucing
4. Bercakap-cakap tentang bermain kucing kesukaan
5. Tanya jawab antara anak guru dan anak siapa yang menciptakan kucing
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

#### **E. Inti ( 08.00- 09.00 )**

##### **Didampingi orang tua**

4. Bercerita tentang bermain kucing kesukaan ,lalu mencuci tangan  
Orang tua mengajak anak untuk bermain dengan kucing, setelah itu mengajak anak untuk cuci tangan
  - Apa warna kucingmu?
  - Apa kamu memberikan nama pada kucingmu, kalau iya, siapa nama kucingmu ?
  - apa yang kamu lakukan setelah bermain dengan kucingmu ?
  - apakah kamu sayang dengan kucingmu ?
5. melipat bentuk kucing dengan kertas lipat dan menempel di lembar kerja anak
  - ayo lihat gambar cara melipat kucingnya
  - ayo siapakan kertas lipat dan lem nya
  - mari kita mulai melipat.
  - Kalau sudah jadi tempel di lembar kerja
6. Menghitung jumlah kucing yang dimiliki
  - Ayo dihitung jumlah kucing yang ada di sini
  - Ayo tuliskan angka yang sesuai dengan jumlah kucing

#### **F. ISTIRAHAT**

5. Mencuci tangan
6. Pembiasaan membereskan mainan setelah digunakan
7. Bermain di dalam rumah
8. Makan dan minum

#### **D . Recalling**

1. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

- 2 . Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 3.. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

#### **E Akhir/Penutup**

1. Guru menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan orang tua di rumah
2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai .
3. guru memberi penguatan dan pertanyaan tentang makanan kesukaan keluarga
4. guru memberi pesan ke anak anak supaya berdoa setiap mau makan dan minum
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

#### **E. Penilaian :**

- Observasi
- hasil karya
- anekdot

**RENCANA PENILAIAN**

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama Anak		
			A	B	C
Nilai agama dan moral	1.1	Menyebut siap yang menciptakan kucing			
Fisik Motorik	33.4.3	Mencuci tangan sendiri			
Bahasa	3.11-4.11	Menceritakan tentang bagaimana kucing berkembang biak			
Kognitif	2.2	Menghitung jumlah kucing yang dimiliki			
Sosial Emosional	2.5	Menceritakan kelucuan kucingnya			
Seni	2.4	Melipat bentuk kucing dari kertas lipat			

**Keterangan Rubrik Penilaian**

<b>BB</b>	: Anak belum dapat melakukan kegiatan	
<b>MB</b>	: Anak dapat melakukan kegiatan	
<b>BSH</b>	: Anak melakukan kegiatan secara dengan tepat	
<b>BSB</b>	: Anak melakukan kegiatan dengan tepat dan sangat baik	

**TEKNIK PENILAIAN** : Observasi ( checklist dan anekdot), Portofolio (Hasil Karya)

## INSTRUMEN PENILAIAN

### DAFTAR CHEKLIST

Nama :

Kelompok/Usia: B / 5-6 th

Semester/TH : 1 / 2020

Hari/tanggal : 2020

No	Indikator	Dila	edo	caca	Rani	Jorel
		BB /MB/BSH/BSB				
1	Anak mengetahui bahwa kucing adalah ciptaan Allah					
2	Anak Anak mampu merawat kebersihan diri setelah bermain kucing peliharaannya					
3	Anak mampu menceritakan kelucuan kucing peliharannya dengan 5-6 kata					
4	Anak mampu menyebutkan bagaimana kucing peliharaanya berkembang biak					
5	Anak mampu menghitung jumlah kucing dengan menuliskan angka pada lembar kerja					
6	Anak mampu membuat bentuk kucing dari kertas lipat sampai selesai					

#### Keterangan Rubrik Penilaian

BB	: Anak anak belum dapat melakukan kegiatan
MB	: Anak melakukan kegiatan tetapi tidak tuntas
BSH	: Anak melakukan kegiatan dengan tuntas
BSB	: Anak melakukan kegiatan dengan tuntas dan sangat baik

## ANEKDOT RECORD

**Kelompok/Usia:** B/ 5-6

**Semester/TH** : 1 / 2020

**Nama Guru** :

Nama Anak (usia)	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku	Capaian Perkembangan

### Hasil karya

Nama :

Kelompok/Usia:

Semester/TH :

Nama Guru :

Nama Anak	Aspek Perkembangan	Hasil karya	Deskripsi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBALAJRAN ( RPP )

TEMA : KELUARGAKU

SUB TEMA : MAKANAN KESUKAAN



NAMA ; LAELATUL MUKAROMAH

KELAS : TK 2

**NAMA : LAELATUL MUKAROMAH**  
**KELOMPOK : TK 2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH )**  
**KURIKULUM 2013**  
**TK AISYIYAH GENENG**  
**KECAMATAN GENENG KABUPATEN NGAWI**  
**TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021**

**Semester / bulan / Minggu Ke** : I / September/ 10  
**Hari / Tanggal** : Senin / 21 Septemer 2020  
**Kelompok / Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema / Sub Tema / Sub – sub tema** : Keluargaku/ Makanan kesukaan keluarga  
**Waktu** : 07.00 – 10,00  
**Judul Kegiatan Belajar** : Makanan kesukaan  
**Kompetensi Dasar (KD)** : 3.1- 4.1, 2.9, 2.2, 3.12-4.12, 3.3.-4.3, 3.15 - 4.15

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak mampu berdoa sebelum makan makanan ksukaan
2. Anak mampu menunjukkan sikap peduli kepada teman yaitu mau berbagi makanan dengan teman
3. Anak mampu menyebutkan dari mana donat berasal (tepung terigu, kentang )
4. Anak mampu menyebut, huruf awal dari donat
5. Anak mamapu menggunting gambar donat
6. Anak mamapu membuat bentuk donat dai plastisin

**MATERI PEMBELAJARAN**

1. Mengatahui doa sebelum makan makanan kesukaan ( Nam 3.1 4.1 )
2. Menunjukkan sikap peduli kepada teman yaitu mau berbagi makanan dengan teman ( sosem 2.9 )
3. Huruf awal dari donat ( bhs 3,12 412 )
5. Mengetahui benuk donat itu bulat ( Fm 3.3.3.4 )
6. Bentuk donat dari plastisin ( Seni 3.15.4.15 )

**SUMBER DAN MEDIA BELAJAR**

- platin
- benda nyata ( Donat, tahu isi, heci )
- Media gambar donat
- Video pembelajaran



**III. Kegiatan Main (kegiatan Inti)**

- Membentuk donat dari plastisin
- Menggunting gamba donat dan menempel di lembar kerja anak
- Meniru tulisan “ donat”

## Proses Kegiatan :

### G. Awal/Pembukaan (kegiatan bersama)

Melalui video dan pengiriman video pembelajaran melalui grup WA

1. Bernyanyi ‘Makanan 4 sehat’
2. Tepuk ‘donat’
3. Guru menanyakan kabar anak
3. Mengamati “donat”
4. Berakap – cakap tentang makanan kesukaan
4. Bercakap-cakap tentang donat dan apa asal makanan donat
5. Tanya jawab antara anak guru dan anak mengapa suka donat
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

### H. Inti ( 08.00- 09.00 )

Didampingi orang tua

Klik link disamping

<https://drive.google.com/file/d/1XgrAq51IvaY7rqnk3IHZNU7kzKmYxtXH/view?usp=sharing>

7. Membentuk donat dari plastisin  
Orang tua mengajak anak untuk bermain membentuk donat dari plastisin dengan melakukan percakapan
  - Dari bahan apa donat dibuat?
  - Bagaimana bentuk donat?
  - Bagaimana cara memasak donat ?
  - Mengapa kamu suka makan donat ?
8. Menggantung gambar donat dan menempel pada LKPD/LKA
  - Ayo gunting donat yang berbentuk bulat bolong tengahnya
  - Ayo tempel donat di lebar kerja yangb telah tersedia
9. Meniru tulisan “donat”

### I. ISTIRAHAT

9. Mencuci tangan
10. Pembiasaan membereskan mainan setelah digunakan
11. Bermain di dalam rumah
12. Makan dan minum

### D. Recalling

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

### E. Akhir/Penutup

1. Guru menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain dengan orang tua di rumah
2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai .
3. guru memberi penguatan dan pertanyaan tentang makanan kesukaan keluarga
4. guru memberi pesan ke anak anak supayaan berdoa setiap mau makan dan minum

4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

**E. Penilaian :**

- Observasi
- hasil karya
- anekdot

## PENILAIAN

**Semester / bulan / Minggu Ke** : I / September/ 10  
**Hari / Tanggal** : Senin / 21 Septemer 2020  
**Kelompok / Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema / Sub Tema / Sub – sub tema** : Keluargaku/ Makanan kesukaan keluarga  
**Waktu** : 07.00 – 10,00  
**Judul Kegiatan Belajar** : Makanan kesukaan  
**Kompetensi Dasar (KD)** : 3.1- 4.1, 2.9, 2.2, 3.12-4.12, 3.3.-4.3, 3.15 - 4.15

### KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Aspek perkembangan	KD	Indikator	Nama ANAK			
			A	B	C	D
NAM	3,1,4,1 mengenal kegiatan beribadah sehari - hari	Mengucapkan doa doa pendek ,melakukan ibadah sesuai denagn agamanya				
KOG	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Terbiasa menunjukkan aktifitas yang bersifat aksploratif dan menyelidik				
SOSE M	2.9 memiliki perilaku yang encerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuan	Berbagi dengan orang lain				
BAHAS A	3.12.4.12 Mengenalkeksaraan aawal melalui bermain	Menunjukkan lambang – lambnag huuf yang dikenal				
FM	3.3.4.3 Menggunakan anggota tbuhuntuk mengembangkan motorik kasar dn halus	Terampil menggunakan tangan dan kaki dalam berbagai aktifitas ( menali sepatu,menggambar,menempel,menggunting pola, menggunakan alat makan				
SENI	3.15.4.15 Mengenal berbagai hasil karya dan aktifitas seni	Menampilkan hasil karya seni baik dalam benuk gambar				

### PENILAIAN HASIL KARYA

Nama anak	Aspek perkembangan	Hasil karya	Deskripsi
Asyifa	Fisik Motorik halus		Asyifa mampu menggunting gambar donat dengan tepat

### CATATAN ANEKDOT

NAMA	KEJADIAN	KOMENTAR
ALEA	Saat akan bermain menggunting gambar donat, setelah guru membagikan gunting, alea berteriak tidak mau menerima gunting yang dibagi guru karena tidak sesuai dengan warna kesukaanya dan menagngis karena dia minta gunting warna pink	Alea belum bisa mngendalikan emosinya

