

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang berkaki dua / Ayam

Judul Kegiatan Belajar : Membuat bentuk ayam

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Menyadari semua benda ada penciptanya
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata
Sosial-Emosional	2.12	Merapikan/membereskan mainan pada tempat semula
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mempercayai adanya Tuhan
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh dengan gerakan terkoordinasi secara lincah dan seimbang
- Anak mampu mengenal benda atau menghitung jumlah benda
- Anak mampu mempunyai sikap tanggungjawab
- Anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain

- Anak mampu membuat bentuk binatang

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang berkaki dua
- Mengamati video
- Menghitung jumlah telur ayam
- Membuat bentuk ayam dari plastisin
- Merangkai huruf menjadi kata

E. Sumber dan Media Belajar

- Video binatang berkaki dua
- Kertas HVS
- Lem
- Telur ayam
- Kartu angka
- Stik es krim
- Plastisin
- Kartu huruf

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	5 menit
Apersepsi	1. Tanya jawab tentang video atau gambar tentang macam – macam binatang 2. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 3. Menirukan gerakan dan suara ayam	5 menit
Motivasi	1. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	5 menit
B. Kegiatan Inti		
	1. Merangkai huruf menjadi kata “ayam” 2. Menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan kartu angka 3. Membuat bentuk ayam dari plastisin	40 menit

C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 6. Salam	15 menit

G. Penilaian

1. Metode :
 - a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
 - b. Hasil karya
 - c. Catatan anekdot

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang berkaki dua / Ayam

Judul Kegiatan Belajar : Membuat bentuk ayam

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Menyadari semua benda ada penciptanya
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata
Sosial-Emosional	2.12	Merapikan/membereskan mainan pada tempat semula
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mempercayai adanya Tuhan
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh dengan gerakan terkoordinasi secara lincah dan seimbang
- Anak mampu mengenal benda atau menghitung jumlah benda
- Anak mampu mempunyai sikap tanggungjawab
- Anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Anak mampu membuat bentuk binatang

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang berkaki dua
- Mengamati video
- Menghitung jumlah telur ayam
- Membuat bentuk ayam dari plastisin
- Merangkai huruf menjadi kata

E. Sumber dan Media Belajar

- Video siklus kehidupan ayam
- Kertas HVS
- Lem
- Telur ayam
- Kartu angka
- Stik es krim
- Plastisin
- Kartu huruf

F. Langkah – Langkah pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	5 menit	1. Melihat video salam dan doa	5 menit
Apersepsi	1. Tanya jawab tentang video atau gambar tentang macam – macam binatang 2. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 3. Menirukan gerakan dan suara ayam		1. Melihat video siklus kehidupan ayam	5 menit
Motivasi	1. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain			5 menit
B. Kegiatan Inti				
	1. Merangkai huruf menjadi kata “ayam” 2. Menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan kartu angka 3. Membuat bentuk ayam dari plastisin	40 menit	1. Melihat video merangkai huruf menjadi kata “ayam” 2. Melihat video menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan kartu angka 3. Membuat bentuk ayam dari plastisin dengan bantuan orang tua	

C. Recalling	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
D. Istirahat	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit		
E. Kegiatan Penutup	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 6. Salam	15 menit	Berdoa setelah belajar	

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

a. Ceklis

NO	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menyadari semua benda ada penciptanya	Tanya jawab tentang video macam – macam binatang				
2	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Menirukan gerakan dan suara ayam				
3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda	Menghitung jumlah telur ayam sesuai dengan kartu angka				
4	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata	Merangkai huruf menjadi kata “ayam”				
5	Merapikan/membereskan mainan pada tempat semula	Merapikan peralatan yang digunakan				
6	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	Membuat bentuk ayam dari plastisin				

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

b. Hasil karya

Nama anak :

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

c. Catatan Anekdote

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama Guru :

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERILAKU

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTİYANI,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang berkaki empat / Domba

Judul Kegiatan Belajar : Membuat bentuk kendang dan domba

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Menyadari semua benda ada penciptanya
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata.
Sosial-Emosional	2.12	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Anak mampu melakukan berbagai permainan fisik
- Anak mampu mengenal benda dan mengelompokan benda berdasarkan ukurannya
- Anak mampu mempunyai sikap tanggungjawab
- Anak mampu mengenal keaksaraan melalui bermain

- Anak mampu membuat bentuk binatang
- Anak mampu membuat bentuk kandang binatang

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang berkaki empat
- Mengurutkan gambar binatang dari yang terkecil sampai besar
- Mencontoh tulisan dibawah gambar
- Membuat bentuk binatang dari botol bekas
- Membuat bentuk kandang domba

E. Sumber dan Media Belajar

- Botol yakult bekas yang sudah diberi lubang
- Kapas berbentuk bulat
- Lem
- Cutton bud / korek api
- Stik es krim
- LKA
- Balok
- Kertas origami

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	5 menit
Apersepsi	1. Melihat video tentang binatang berkaki empat 2. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 3. Menirukan gerakan domba berjalan	5 menit
Motivasi	1. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	5 menit
B. Kegiatan Inti		
	1. Mencontoh tulisan dibawah gambar “domba” 2. Membuat bentuk domba dari botol bekas	40 menit

	3. Mengurutkan gambar binatang berkaki dari yang terkecil sampai besar dengan cara menuliskan angka 4. Membuat bentuk kandang domba dari balok	
C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 6. Salam	15 menit

G. Penilaian

2. Metode :

- d. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- e. Catatan anekdot
- f. Hasil karya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang berkaki empat / Domba

Judul Kegiatan Belajar : Membuat bentuk kendang dan domba

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Menyadari semua benda ada penciptanya
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata.
Sosial-Emosional	2.12	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Anak mampu melakukan berbagai permainan fisik
- Anak mampu mengenal benda dan mengelompokkan benda berdasarkan ukurannya
- Anak mampu mempunyai sikap tanggungjawab
- Anak mampu mengenal keaksaraan melalui bermain
- Anak mampu membuat bentuk binatang
- Anak mampu membuat bentuk kandang binatang

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang berkaki empat
- Mengurutkan gambar binatang dari yang terkecil sampai besar
- Mencontoh tulisan dibawah gambar
- Membuat bentuk binatang dari botol bekas
- Membuat bentuk kandang domba

E. Sumber dan Media Belajar

- Botol yakult bekas yang sudah diberi lubang
- Kapas berbentuk bulat
- Lem
- Cutton bud / korek api
- Stik es krim
- LKA
- Balok
- Kertas origami

2. Langkah – Langkah pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	15 menit	1. Melihat video salam dan doa 2. Melihat macam – macam binatang	15 menit
Apersepsi	1. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 2. Tanya jawab tentang tayangan video macam – macam binatang 3. Menirukan gerakan domba berjalan			
Motivasi	1.Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain			
B. Kegiatan Inti				
	1. Mencontoh tulisan dibawah gambar “domba” 2. Membuat bentuk domba dari botol bekas 3. Mengurutkan gambar binatang berkaki dari yang terkecil sampai besar dengan cara menuliskan angka	40 menit	1. Melihat video membuat bentuk domba dari botol bekas dengan bantuan orang tua 2. Melihat video membuat bentuk	40 menit

	4. Membuat bentuk kandang domba dari balok		kandang dari balok	
C. Recalling	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
D. Istirahat	Mencuci tangan, makan, bermain	10 menit		
E. Kegiatan Penutup	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 6. Salam	15 menit	Berdoa setelah belajar	

--	--	--	--	--

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

a. Ceklis

NO	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menyadari semua benda ada penciptanya	Tanya jawab tentang macam – macam binatang				
2	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Menirukan gerakan domba berjalan				
3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda	Mengurutkan gambar binatang berkaki dari yang terkecil sampai besar dengan cara menuliskan angka				
4	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata	Mencontoh tulisan dibawah gambar “domba”				
5	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya	Membuat bentuk kandang domba dari balok				
6	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	Membuat bentuk domba dari botol bekas				

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

b. Hasil karya

Nama anak :

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

d. Catatan Anekdot

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama Guru :

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERILAKU

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

LKA

Tema : Binatang

Subtema : Binatang berkaki 4

Sub – subtema : Domba

Jenis kegiatan : Mencontoh kata dibawah gambar



d

o

m

b

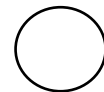
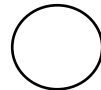
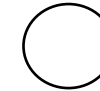
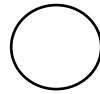
a

Tema : Binatang

Subtema : Binatang berkaki 4

Sub – subtema : Domba

Jenis kegiatan : Mengurutkan gambar binatang berkaki 4 dari yang kecil - besar



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Udara / Kupu – kupu

Judul Kegiatan Belajar : Mengecap kupu – kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Mengucapkan kalimat takjub saat melihat ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata.
Sosial-Emosional	2.12	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengucapkan kalimat toyyibah
- Anak mampu melakukan permainan fisik
- Anak mampu mengurutkan gambar berkembangbiakan kupu – kupu
- Anak mampu melaksanakan tugas dengan baik
- Anak mampu mengenal keaksaraan melalui bermain
- Anak mampu membuat karya seni dengan berbagai media

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang udara
- Mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu
- Membuat tulisan kupu – kupu dari lidi
- Mengecap menjadi bentuk kupu – kupu
- Menyanyi lagu kupu – kupu

E. Sumber dan Media Belajar

- Kertas HVS
- Pelepah pisang
- Pewarna makanan
- Piring plastik
- Kapas
- Air
- LKA
- Lidi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	5 menit
Apersepsi	4. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 5. Tanya jawab tentang tayangan video 6. Menirukan gerakan kupu – kupu	5 menit
Motivasi	1. Bercakap – cakap tentang aturan main dalam kegiatan	5 menit
B. Kegiatan Inti		
	1. Membuat tulisan kupu – kupu dari lidi 2. Mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu dengan cara ditempel 3. Mengecap menjadi bentuk kupu – kupu dengan pelepah pisang 4. Menyanyi lagu kupu – kupu	40 menit

C. Recalling		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar 6. Salam	15 menit

G. Penilaian

3. Metode :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Catatan anekdot
- c. Hasil karya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK RATNA
Hari/Tanggal :
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Udara / Kupu – kupu

Judul Kegiatan Belajar : Mengecap kupu – kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, 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	Mengucapkan kalimat takjub saat melihat ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3 – 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan
Kognitif,	3.6 – 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
Bahasa,	3.12 – 4.12	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata.
Sosial-Emosional	2.12	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya
Seni	3.15 – 4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengucapkan kalimat toyyibah
- Anak mampu melakukan permainan fisik
- Anak mampu mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu
- Anak mampu melaksanakan tugas dengan baik
- Anak mampu mengenal keaksaraan melalui bermain
- Anak mampu membuat karya seni dengan berbagai media

D. Materi Pembelajaran

- Macam – macam binatang udara
- Mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu
- Membuat tulisan kupu – kupu dari lidi
- Mengecap menjadi bentuk kupu – kupu
- Menyanyi lagu kupu – kupu

E. Sumber dan Media Belajar

- Kertas HVS
- Pelepah pisang
- Pewarna makanan
- Piring plastik
- Kapas
- Air
- LKA
- Lidi

F. Langkah – langkah pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Doa dan salam 2. Menanyakan kabar 3. Berbagi cerita tentang perasaan anak pada hari ini 4. Absensi	5 menit	1. Melihat video salam dan doa	5 menit
Apersepsi	1. Tanya jawab antara anak dan guru (5W 1H) 2. Taya jawab tentang tayangan video 3. Menirukan gerakan kupu – kupu		1. Melihat tayangan video perkembangbiakan kupu – kupu	10 menit
Motivasi	1. Bercakap – cakap tentang aturan main dalam kegiatan			
B. Kegiatan Inti				
	1. Membuat tulisan kupu – kupu dari lidi 2. Mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu dengan cara ditempel 3. Mengecap menjadi bentuk kupu – kupu dengan pelepah pisang 4. Menyanyi lagu kupu – kupu	40 menit	1. Melihat video membuat tulisan kupu – kupu dari lidi 2. Melihat video mengecap menjadi bentuk kupu – kupu dengan pelepah pisang 3. Melihat video mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu dengan cara ditempel	

C. Recalling				
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak		1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
D. Istirahat				
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit		
E. Kegiatan Penutup				
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa setelah belajar	15 menit	Berdoa setelah belajar	

	6. Salam			
--	----------	--	--	--

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :

a. Ceklis

NO	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menyadari semua benda ada penciptanya	Tanya jawab tentang tayangan video perkembangbiakan kupu – kupu				
2	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah	Menirukan gerakan kupu – kupu				
3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi/lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda	Mengurutkan gambar perkembangbiakan kupu – kupu dengan cara ditempel				
4	Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang berbentuk huruf atau kata	Membuat tulisan kupu – kupu dari lidi				
5	Senang menjalankan kegiatan yang menjadi tugasnya	Menyanyi lagu kupu – kupu				
6	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya	Mengecap menjadi bentuk kupu– kupu dengan pelepah pisang				

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

b. Hasil karya

Nama anak :

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTIYANI,S.Pd

e. Catatan Anekdote

Usia/Kelompok :

Tanggal :

Nama Guru :

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERILAKU

Mengetahui
Kepala TK

Guru Kelompok B

SULKHANIYAH,S.Pd

SULISTİYANI,S.Pd

Tema : Binatang
Subtema : Binatang udara
Sub – subtema : Kupu – kupu
Jenis kegiatan : Mengurutkan gambar perangkembangan kupu – kupu

