

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI BANGLARANGAN  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Binatang yang hidup di darat ( melata)

Judul Kegiatan Belajar : pengenalan binatang ular

### A. Kompetensi Inti (KI)

1.1 – 1.2 – 2.1 – 3.3 – 4.6– 4.12 – 2.2-3.15

### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 1.2	Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
Fisik-Motorik,	2.1, 3.3	Senam ular
Kognitif,	4.6	Mengelompokan binatang melata dengan cara melingkarinya
Bahasa,	4.12	Pengenalan huruf-huruf
Sosial-Emosional	2.2	Berani mencoba hal yang baru
Seni	3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai mediaMampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media

### C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu menyayangi binatang
- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata melalui kegiatan meremas kertas menjadi bentuk ular
- Anak mampu mencerminkan sikap kreatif
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorikdengan kegiatan senam
- Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal

### D. Materi Pembelajaran

- Binatang ular adalah adalah ciptaan Tuhan
- Nama macam-macam binatang melata
- Gerak / jalanya binatang
- Suku kata akhir yang sama

- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktivitas seni

### E. Sumber dan Media Belajar

- Ular mainan
- Buku gambar
- pensil
- krayon

karakter : kreatif

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Doa dan salam</li> <li>2. Menyanyikan lagu wajib “ Indonesia Raya”</li> <li>3. Bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di darat</li> <li>4. Tanya jawab antara anak dan guru ( 5W 1H )</li> <li>5. UK Senam ular</li> <li>6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ol>	30 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. UK Membuat bentuk ular dari kertas</li> <li>2. PT Meniru menulis nama binatang melata dari kerikil contohnya ular</li> <li>3. PT mengelompokan macam-macam binatang melata dengan cara melingkarinya</li> <li>4. UK menggambar bentuk ular</li> </ol>	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>	15 menit

<b>D. Istirahat</b>		
	Mencuci tangan,makan,bermain	30 menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</li> <li>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>4. Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>5. Berdoa setelah belajar</li> </ol>	30 menit

Mengetahui

Banglarangan

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

### G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :
  - a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - b. Event Sampling
  - c. Rubrik hasil karya

### SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIS)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1 1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menyayangi binatang segai ciptaan				

			Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Senam ular				
KOGNITIF	2.2	Menyampaikan tentang apa dan bagaiman benda-benda di sekitar di kenalnya	Mampu mengelompokkan binatang melata dengan cara melingkarinya				
BAHASA	4.12	Memahami bahasa ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menyebutkan hewan berkaki empat dan menyebutkan makanannya				
SOSIAL EMOSIONAL	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mampu mengerjakan tugas sendiri				
SENI	3.15-3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media				

Banglarangan

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

G. Penilaian

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : elang bima

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK pertiwi banglarangan

Pengamat : ekasari

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

Banglarangan

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : elang bima

Usia : 5 Tahun

Kelompok : B

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Banglarangan

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI BANGLARANGAN  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
 Tema/Sub Tema : Binatang yang hidup di air ( ikan )  
 Judul Kegiatan Belajar : Mengenal binatang ikan

#### A. Kompetensi Inti (KI)

1.1 – 2.4– 2.5– 2.12– 3.3 – – 4.3 – 3.3-4.3-3.6-4.6-3.7—4.7-3.15-4.15.

#### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.2	Menyayangi binatang

Fisik-Motorik,	3.3 -4,3	Berenang seperti ikan
Kognitif,	2.2	Memiliki rasa igi tahu
Bahasa,	3.11-411	Mengamati dengan panca indra
Sosial-Emosional	2.8	Memiliki sikap mandiri
Seni	3.15-4.15	Tertarik pada aktivitas seni

### C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu menyebutkan ciptaan-ciptaan ALLAH misalnya binatang
- Anak mampu bertutur kata dengan menggunakan kata-kata sopan pada saat berbicara dalam kegiatan belajar
- Anak mampu menyebutkan hewan hidup di air
- Anak mampu menyebutkan makanan ikan
- Anak mampu menceritakan tentang ciri-ciri ikan
- Anak mampu mewarnai gambar ikan
- Anak mampu berenang seperti ikan

### D. Materi Pembelajaran

- Binatang ular adalah adalah ciptaan Tuhan
- Tidak menyakiti binatang
- Bercerita tentang pengalaman
- Berenang seperti ikan
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktivitas seni

### E. Sumber dan Media Belajar

- ikan
- LK anak
- pensil
- krayon
- leptop
- pur(makanan ikan)

karakter : kreatif

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
C. Kegiatan Pendahuluan		

Pendahuluan	1.Penerapan SOP pembukaan .2.Doa dan salam 3.Menyanyikan lagu wajib “ Indonesia Raya”  4.Berdiskusi tentang hewan hidup di air dan cara menyayangi binatang 5.Berdiskusi tentang menyayangi binatang 6.Menyimak Vidio perkembangbiakan binatang 7.berenang seperti ikan 8.Mengenal kegiatan dan aturanyang digunakan bermain	30 menit
<b>D. Kegiatan Inti</b>		
	5. PT Mengamati gambar ikan 6. PT Memberi makan ikan 7. Menirukan syair ikan 8. PT mewarnai gambar ikan	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	6. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 7. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 8. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 9. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 10.Penguatan pengetahuan yang didapat anak	15 menit
<b>D. Istirahat</b>		
	Mencuci tangan,makan,bermain	30 menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	6. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 7. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 9. Menginformasikan kegiatan untuk besok 10.Berdoa setelah belajar	30 menit

Mengetahui  
Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Banglarangan  
Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

### G. Penilaian

2. Metode : Observasi Instrumen :
- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - b. Event Sampling
  - c. Rubrik hasil karya

### SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIST)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1 1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menyayangi binatang segai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3- 4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Berenang seperti ikan				
KOGNITIF	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mampu menyebutkan ciri-ciri ikan				
BAHASA	4.12	Memahami bahasa ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menyebutkan hewan hidup di air menyebutkan makanannya				
SOSIAL EMOSIONAL	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mampu mengerjakan tugas sendiri				

SENI	3.15-3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media				
------	-----------	--	--	--	--	--	--

Banglarangan

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

#### INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak : helena

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK pertiwi banglarangan

Pengamat : ekasari

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Helena

Usia : 5 Tahun

Kelompok : B

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI BANGLARANGAN  
Hari/Tanggal :  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Binatang /yang hidup di darat berkaki 2 (ayam)  
Judul Kegiatan Belajar : pengenalan binatang ayam

### A. Kompetensi Inti (KI)

1.1 – 2.3-2.4-3.2-4.2-3.6-4.6-3.11-4.11-3.15-4.15

### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 1.2	Menyayangi binatang
Fisik-Motorik,	3.2 -4,3	Anak mampu Menirukan jalanya ayam
Kognitif,	3.6	Anak mampu Menghitung gambar ayam
Bahasa,	3.11-411	Anak mampu Bersyair ayamku
Sosial-Emosional	2.8	Anak mampu Memiliki sikap mandiri
Seni	3.15-4.15	Tertarik pada aktivitas seni

### C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu menyebutkan ciptaan-ciptaan ALLAH misalnya binatang
- Anak mampu bertutur kata dengan menggunakan kata-kata sopan pada saat berbicara dalam kegiatan belajar
- Anak mampu menyebutkan hewan hidup di darat yaitu ayam
- Anak mampu mencari jejak sederhana gambar kandang ayam
- Anak mampu menghitung bentuk-bentuk geometri pada gambar ayam
- Anak mampu menggambar gambar ayam

### D. Materi Pembelajaran

- Binatang ayam adalah adalah ciptaan Tuhan
- Tidak menyakiti binatang
- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gerak jalanya binatang
- Suara-suara binatang
- Syair ayamku

- Tertarik pada aktivitas seni

### E. Sumber dan Media Belajar

- ayam
- LK anak maze
- pensil
- krayon
- laptop
- buku gambar

karakter : peduli lingkungan

### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
Pendahuluan	1.Penerapan SOP pembukaan .2.Doa dan salam 3Menyanyikan lagu wajib “ Indonesia Raya”  4.Berdiskusi tentang hewan hidup di darat (berkaki 2) 5.Berdiskusi tentang menyanyangi binatang 6.Menyimak Vidio perkembangbiakan ikan 7.menirukan suara ayam 8.Mengenal kegiatan dan aturanyang digunakan bermain	30 menit
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
	1. PT Mencari jejak gambar kandang ayam 2. PT Menghitung gambar ayam 3. PT Menggambar bentuk ayam 4. UJ bersyair ayamku	60 menit
<b>C. Recalling</b>		
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 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	15 menit

	5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
<b>D. Istirahat</b>		
	Mencuci tangan,makan,bermain	30 menit
<b>E. Kegiatan Penutup</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</li> <li>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>4. Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>5. Berdoa setelah belajar</li> </ol>	30 menit

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

**G. Penilaian**

1. Metode : Observasi Instrumen :
  - a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
  - b. Event Sampling
  - c. Rubrik hasil karya

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIS)

Progam pengembangan	KD	INDIKATOR	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1 1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3- 4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Menirukan jalanya ayam				
KOGNITIF	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mampu menyebutkan ciri-ciri ikan				
BAHASA	4.12	Memahami bahasa ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Bersyair ayam				
SOSIAL EMOSIONAL	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Mampu mengerjakan tugas sendiri				
SENI	3.15- 3.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mampu membuat hasil karya seni dengan berbagai media				

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

## G. Penilaian

### INTRUMEN PENILAIAN SIKAP MENGGUNAKAN EVENT SAMPLING

Nama Anak :Qinzy

Usia : 5 Tahun

Sekolah : TK pertiwi banglarangan

Pengamat : ekasari

Aspek pengamatan : Sosial emosional

EVENT	KEGIATAN	KOMENTAR

Mengetahui

Kepala TK Pertiwi Banglarangan

Guru kelompok

EKASARI

EKASARI

### INSTUMEN PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak : Qinzy

Usia : 5 Tahun

Kelompok : B

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD / Indikator	Hasil Capaian

Mengetahui  
Kepala TK Pertiwi Banglarangan

EKASARI

Guru kelompok

EKASARI

