

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PG RENDENG KUDUS
Hari/Tanggal : Kamis, 5 November 2020
Kelompok/Usia : A1 / 4-5 tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang Ternak berkaki 2 (Ayam)
Judul Kegiatan Belajar : Demonstrasi Telur terapung, tenggelam, dan melayang

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,	1.2,	Mempercayai adanya Tuhan melalui cipataannya
Fisik-Motorik,	3.3 - 4.3	- Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan halus - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan utuk menggunakan gerakan halus terkontrol
Kognitif,	3.6 - 4.6 - 4.8 - 4.9	- Mengenal benda-benda disekitarnya - Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya - Menyajikan berbagai karya dalam bentuk - Menggunakan teknologi sederhana

Bahasa,	4.12	- Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
Sosial-Emosional	2.12	- Memiliki perilaku yang mencerminkan tanggung jawab
Seni	4.15	- Menunjukkan karya seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Anak mampu menyebutkan binatang ternak berkaki 2
- ✓ Anak mengerti bagaimana perkembangbiakan ayam
- ✓ Anak memiliki rasa tanggung jawab
- ✓ Anak mengerti konsep terapung tenggelam melayang
- ✓ Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
- ✓ Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

- ✓ Ayam adalah ciptaan Tuhan
- ✓ Ayam adalah binatang berkaki dua
- ✓ Perkembangbiakan ayam
- ✓ Sikap tanggung jawab
- ✓ Keaksaraan awal
- ✓ Kreativitas dalam berkarya

E. Sumber dan Media Belajar

- ✓ Sound
- ✓ Laptop/LCD
- ✓ Gelas
- ✓ Telur ayam
- ✓ Garam
- ✓ Air secukupnya
- ✓ Gambar ayam
- ✓ Plastisin
- ✓ LKA menggunting gambar ayam
- ✓ LKA menghubungkan gambar dan tulisan

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka / Off Line	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam	15 menit	1. Melihat video salam dan doa 2. Menyimak video tentang Perkembangbiakan ayam yang di share oleh guru melalui WAG	15 menit
Motivasi	3. Menyimak video tentang Perkembangbiakan ayam			
Apersepsi	4. Bercakap-cakap tentang binatang ternak berkaki dua 5. Tanya jawab tentang perkembangbiakan ayam			
B. Kegiatan Inti				
	1. Demontrasi telur, terapung, tenggelam dan melayang 2. Membuat ayam dari plastisin 3. Menggunting gambar ayam 4. Menghubungkan gambar dengan tulisan 5. Membersihkan kandang ayam	40 menit	1. Melihat Video Demontrasi telur, terapung, tenggelam dan melayang yang di share oleh guru melalui WAG 2. Membuat ayam dari plastisin dengan bimbingan orangtua 3. Membersihkan kandang ayam dengan bimbingan orangtua	40 menit
C. Recalling				
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain	10 menit	1. Merapikan alat bahan yang telah digunakan 2. Mengirimkan hasil karya pada guru	

	<p>3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</p> <p>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p> <p>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</p>			
D. Istirahat				
	Mencuci tangan, makan, bermain	10 menit		
E. Penutup				
	<p>1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</p> <p>2. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</p> <p>3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>4. Menginformasikan kegiatan untuk besok</p> <p>5. Berdoa setelah belajar</p>	10 menit	Berdoa setelah pelajaran	

G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :
 - a. Cek lis
 - b. Hasil karya
 - c. Catatan anekdot
 - d. Kompilasi data

Kudus, 3 November 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A1

Erny Susanti, S. Pd.AUD

Tutik Priyondari, S. Pd.

Instrumen Penilaian:

a. Cek lis

Skala Capaian Perkembangan Harian

Hari/ tgl : Kamis, 5 November 2020

Nama :

Kelompok :

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	NAM (1.2)				
2.	Fisik-Motorik, (3.3 - 4.3)				
3.	Kognitif (3.6 - 4.6 - 4.8 - 4.9)				
4.	Bahasa (4.12)				
5.	Sosial Emosional (2.12)				
6.	Seni (4.15)				

Keterangan : 1. BB : Belum Berkembang

2. MB : Mulai Berkembang

Guru Kelompok A1

3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan

4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Tutik Priyondari, S. Pd.

b. Catatan Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Hari/ tgl : Kamis, 5 November 2020

Usia/Kelas : A1 (4-5 Tahun)

Guru : Tutik Priyondari

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

c. Data dari Catatan Anekdote

Data Dari Catatan Anekdote

Nama : Kelas : A1

Periode : I Bulan : November Tahun : 2020/2021

Tanggal	Peristiwa/Perilaku	KD & Indikator	Capaian
---------	--------------------	----------------	---------

Kognitif	Demonstrasi telur, terapung, tenggelam dan melayang				
Fisik Motorik	FM 4.3				
	Menggunting gambar ayam				
Bahasa	Bhs 4.12				
	Menghubungkan gambar dengan tulisan				
Sosial Emosonal	Sosem 2.9				
	Membersihkan kandang ayam				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PG RENDENG KUDUS
Hari/Tanggal : 6 November 2020
Kelompok/Usia : A1 / 4-5 tahun
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang Peliharaan (Kelinci)
Judul Kegiatan Belajar : Gantungan kunci kelinci dari tutup botol bekas

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,	1.2,	Mempercayai adanya Tuhan melalui cipataannya
Fisik-Motorik,	3.3 dan 4.3	- Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan halus - Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar
Kognitif,	3.6, 4.6, 4.8, dan 4.9	- Mengenal benda-benda disekitarnya - Menyampaikan tentang barang-barang bekas - Menyajikan berbagai karya dalam bentuk - Menggunakan teknologi sederhana
Bahasa,	4.12	- Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
Sosial-Emosional	2.9 dan 2.12	- Memiliki sikap peduli - Memiliki perilaku yang

		mencerminkan tanggung jawab
Seni	4.15	- Menunjukkan karya seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Anak mampu menyebutkan binatang peliharaan
- ✓ Anak mengerti manfaat barang-barang bekas
- ✓ Anak memiliki rasa peduli dan tanggung jawab
- ✓ Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
- ✓ Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya

D. Materi Pembelajaran

- ✓ Kelinci adalah ciptaan Tuhan
- ✓ Kelinci adalah binatang peliharaan
- ✓ Pemanfaatan barang bekas
- ✓ Sikap peduli dan tanggung jawab
- ✓ Keaksaraan awal
- ✓ Kreativitas dalam berkarya

E. Sumber dan Media Belajar

- ✓ Sound
- ✓ Laptop/LCD
- ✓ Tutup botol
- ✓ Stick es krim
- ✓ Lem UHU
- ✓ Spidol
- ✓ Kertas
- ✓ Tali kol
- ✓ Pita
- ✓ LKA Kolase
- ✓ Kartu huruf dan gambar
- ✓ LKA Maze

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka / Off Line	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
D. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam	15 menit	1. Melihat video salam dan doa 2. Menyimak dan mengikuti video gerak lagu kelinci	15 menit
Motivasi	3. Menyimak dan mengikuti video gerak lagu kelinci			

Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 4. MBercakap-cakap tentang binatang peliharaan 5. Bercakap-cakap tentang manfaat barang bekas (tutup botol dan stick es krim) 		tentang Perkembangbiakan ayam yang di share oleh guru melalui WAG	
E. Kegiatan Inti				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gantungan kunci kelinci dari tutup botol bekas 2. Membuat kandang kelinci dari bentuk geometri 3. Membuat kolase kelinci 4. Bermain kartu huruf dan kartu gambar 5. Memberi makan Kelinci melalui bermain Maze. 	40 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat Video pembuatan gantungan kunci kelinci dari tutup botol bekas yang di share oleh guru melalui WAG 2. Membuat kandang kelinci dari bentuk geometri dengan bimbingan orangtua 	
F. Recalling				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	10 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat bahan yang telah digunakan 2. Mengirimkan hasil karya pada guru 	
D. Istirahat				
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit		
E. Penutup				
	<ol style="list-style-type: none"> 6. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 7. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari 	10 menit	Berdoa setelah pelajaran	

	ini, mainan apa yang paling disukai 8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 9. Menginformasikan kegiatan untuk besok 10. Berdoa setelah belajar			
--	--	--	--	--

G. Penilaian

2. Metode : Observasi Instrumen :
 - e. Cek lis
 - f. Hasil karya
 - g. Catatan anekdot

Kudus, 4 November 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A1

Erny Susanti, S. Pd.AUD

Tutik Priyondari, S. Pd.

Instrumen Penilaian:

a. Cek lis

Skala Capaian Perkembangan Harian

Hari/ tgl : Kamis, 5 November 2020

Nama :

Kelompok :

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	NAM (1.2)				
2.	Fisik-Motorik, (3.3 – 4.3)				
3.	Kognitif (3.6 - 4.6)				
4.	Bahasa (4.12)				
5.	Sosial Emosional (2.9 – 2.12)				

6.	Seni (4.15)				
----	-------------	--	--	--	--

Keterangan : 1. BB : Belum Berkembang

2. MB : Mulai Berkembang

Guru Kelompok A1

3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan

4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Tutik Priyondari, S. Pd.

b. Catatan Anekdot

CATATAN ANEKDOT

Hari/ tgl : Jumat, 6 November 2020

Usia/Kelas : A1 (4-5 Tahun)

Guru : Tutik Priyondari

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

c. Data dari Catatan Anekdot

Data Dari Catatan Anekdot

Nama : Kelas : A1

Periode : I Bulan : November Tahun : 2020/2021

Tanggal	Peristiwa/Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

d. Data Dari Hasil Karya

Data Dari Hasil Karya

Nama : Kelas : TK A1

Periode : Bulan : November Tahun : 2020-2021

No.	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.	Membuat gantungan kunci kelinci dari tutup botol bekas	FM (3.3 – 4.3)	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PG RENDENG KUDUS
Hari/Tanggal : Sabtu, 7 Nov 2020
Kelompok/ Usia : A / 4-5 th
Tema/Sub tema : Binatang/ hewan hutan (gajah)
Judul Kegiatan Belajar : Membuat boneka tangan karakter gajah dari amplop bekas

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	Terbiasa menyebutkan nama Tuhan Sebagai pencipta
Fisik-Motorik,	3.3 dan 4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tari)
Kognitif,	3.6 dan 4.6	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
Bahasa,	3.11 dan 4.11 3.12 dan 4.12	Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi Menunjukkan bentuk-bentuk (pra menulis)

Sosial-Emosional	2.5	Berani tampil didepan didepan teman, guru atau orang lain
Seni	3.15 dan 4.15	Membuat karya sen sesuai kreatifitasnya (misal: seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

C. Tujuan Pembelajaran

- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata melalui kegiatan mengelompokkan induk gajah dan anak gajah
- Anak mengerti manfaat barang-barang bekas
- Anak mampu mencerminkan sikap kreatif
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal

D. Materi Pembelajaran

- Singa adalah makhluk ciptaan Tuhan
- Binatang di hutan : singa, harimau, gajah, dll
- Klasifikasi induk gajah dengan anak gajah
- Jenis makanan gajah
- Mengenal sifat dan karakter gajah
- Pemanfaatan barang bekas (amplop)
- Keaksaraan awal
- Kreativitas dalam berkarya

E. Sumber dan Media Belajar

- Sound
- Laptop/LCD
- Gambar binatang
- Miniatur binatang
- Amplop bekas
- Kertas asturo
- Pensil dan spidol
- Lem
- gunting
- LKA

F.Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka / Off Line	Alokasi waktu	On Line	Alokasi waktu
G. Kegiatan Pendahuluan				
Pendahuluan	1. Baris-berbaris 2. Doa dan salam	15 menit	1. Melihat video salam dan doa 2. Menyimak video tentang binatang gajah yang di share oleh guru melalui WAG	15 menit
Motivasi	3. Menyimak video tentang binatang gajah			
Apersepsi	4. T.J. Jenis makanan, sifat dan karakter gajah 5. T.J. tentang barang bekas dan pemanfaatannya			
H. Kegiatan Inti				
	1. Mengelompokkan kartu gambar induk gajah dan anak gajah 2. Bernyanyi dengan judul "gajah" 3. Membuat boneka tangan karakter gajah dari amplop bekas 4. Meberikan tanda centang (V) pada gambar yang benar dan tanda (X) pada gambar yang salah. (gambar menembak gajah dan memberi makan gajah) 5. Menebali tulisan kata " g a j a h "	40 menit	1. Menyimak video dan Bernyanyi dengan judul "gajah" dengan yang di share guru di WAG 2. Membuat boneka tangan karakter gajah dari amplop bekas dengan bimbingan orangtua	
I. Recalling				
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus	10 menit	1. Merapikan alat bahan yang telah digunakan 2. Mengirimkan hasil karya pada guru	

	<p>didiskusikan bersama</p> <p>4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</p> <p>5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak</p>			
D. Istirahat				
	Mencuci tangan, makan, bermain	10 menit		
E. Penutup				
	<p>11. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman</p> <p>12. Bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai</p> <p>13. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</p> <p>14. Menginformasikan kegiatan untuk besok</p> <p>15. Berdoa setelah belajar</p>	10 menit	Berdoa setelah pelajaran	

G. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

- Cek lis
- Hasil karya
- Catatan anekdot
- Kompilasi data

Kudus, 5 November 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A1

Erny Susanti, S. Pd.AUD

Tutik Priyondari, S. Pd.

Instrumen Penilaian:

a. Cek lis

Skala Capaian Perkembangan Harian

Hari/ tgl : Kamis, 5 November 2020

Nama :

Kelompok :

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	NAM (1.2)				
2.	Fisik-Motorik, (3.3 - 4.3)				
3.	Kognitif (3.6 - 4.6 - 4.8 - 4.9)				
4.	Bahasa (4.12)				
5.	Sosial Emosional (2.12)				
6.	Seni (4.15)				

Keterangan : 1. BB : Belum Berkembang

2. MB : Mulai Berkembang

3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan

4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Guru Kelompok A1

Tutik Priyondari, S. Pd.

b. Catatan Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Hari/ tgl : Kamis, 5 November 2020

Usia/Kelas : A1 (4-5 Tahun)

Guru : Tutik Priyondari

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

e. Kompilasi data

KOMPILASI DATA

Nama :

Kelas : TK A1

Periode : Bulan : November

Tahun : 2020-2021

Program Pengembangan	Kompetensi & Indikator	Ceklis	Catatan Anekdote	Hasil Karya	Capai Akhir
Seni	Sn 3.15 – 4.15				
	Bernyanyi dengan judul "gajah"				
Kognitif	Kog 3.6 – 4.6				
	Mengelompokkan kartu gambar induk gajah dan anak gajah				
Fisik Motorik	FM 4.3				
	Membuat boneka tangan karakter gajah dari amplop bekas				
Bahasa	Bhs 4.12				
	Menebali tulisan kata " g a j a h "				
Sosial Emosional	Sosem 2.9				
	Meberikan tanda centang (V) pada gambar yang benar dan tanda (X) pada gambar yang salah. (gambar menembak gajah dan memberi makan gajah)				

