

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : Tk Al Hikmah Bangsri

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang / Bebek

Judul Kegiatan Belajar : Mengenal Bebek

A. Kompetensi Inti (KI)

- **KI-1.** Menerima ajaran agama yang dianut
- **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.** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, meraba, merasa): menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- **KI-4.** Menunjukkan yang diketahui, dirasa, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, 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	Anak dapat mengetahui ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak dapat menirukan jalannya bebek
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat memberi urutan angka pada gambar bebek
Bahasa	3.12-4.12	Anak dapat menebali kata bebek
Sosial Emosional	2.5	Anak dapat mengerjakan tugasnya sendiri
Seni	3.15-4.15	Anak dapat menjiplak dengan jari tanganya membentuk gambar bebek dan mewarnainya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengetahui bebek ciptaan Tuhan
2. Anak mampu menirukan jalannya bebek
3. Anak mampu menebali kata bebek
4. Anak mampu menulis urutan angka
5. Anak mampu mengerjakan tugasnya sendiri
6. Anak mampu menjiplak dengan jari tangannya membentuk gambar bebek

D. Materi Pembelajaran

1. Berbaris, jabat tangan, salam, berdoa
2. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
3. Bck.TJ tentang bebek
4. UK meniru jalan bebek
5. PT menebali kata bebek
6. PT memberi urutan angka pada gambar bebek
7. PT mengerjakan tugasnya sendiri
8. PT menjiplak jari tangannya membuat bentuk bebek

E. Sumber dan Media Belajar

Guru, anak langsung, pensil, LKA, buku, pensil warna/krayon

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (07.15 – 07.45)

1. Penerapan SOP (Berbaris, jabat tangan, salam, doa belajar)
2. Guru memperlihatkan video binatang yang hidup didarat berkaki 2
3. Anak melihat dan mengamati video yang diberikan guru
4. Anak berdiskusi dengan guru tentang binatang yang hidup didarat berkaki 2
5. Anak berdiskusi dengan guru tentang bebek ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
6. Anak aktif Menirukan jalan bebek (FM 3.3-4.3)
7. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

b. Kegiatan Inti (07.45 – 08.45)

1. Anak pantang menyerah menebali kata bebek (BHS 3.12-4.12)
2. Anak pantang menyerah memberi urutan angka pada gambar bebek (KOG 3.6-4.6)
3. Anak mengerjakan tugasnya sendiri (SE 2.5)
4. Anak kreatif dalam menjiplak jari tangannya membentuk gambar bebek dan diwarnai (SN 3.15-4.15)

c. Recalling (08.45-09.00)

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

d. Istirahat (09.00-09.30)

Anak bergantian cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, bermain

e. Kegiatan penutup (09.30-09.45)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP pulang (berdoa pulang, salam)

G. Penilaian

Metode observasi instrumen:

- a. Skala Pencapaian Perkembangan (ceklis)
- b. Event sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Rubik Hasil Karya

Format Skala Capaian Perkembangan (ceklis)

Kelompok :

Tanggal :

No	Indikator penilaian	Nama anak	Nama anak	Nama anak	Dst

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Format Event Sampling

Nama anak :
 Usia :

Pengamat :

Aspek pengamatan :

Event	Kejadian	Komentar

Format Catatan Anekdote

Tanggal :

Kelas/Usia :

Nama Guru :

Nama anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

Data Hasil Karya

Nama :

Periode :

Kelas :

Tahun :

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : Tk Al Hikmah Bangsri

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang /Sapi

Judul Kegiatan Belajar : bercerita tentang sapi

A. Kompetensi Inti (KI)

- **KI-1.** Menerima ajaran agama yang dianut
- **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.** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, meraba, merasa): menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- **KI-4.** Menunjukkan yang diketahui, dirasa, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, 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	1.1-1.2	Anak dapat mengetahui sapi ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak dapat merangkak seperti sapi
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat menghubungkan gambar binatang dengan angka
Bahasa	3.12-4.12	Anak dapat menyusun kata sapi dengan batu
Sosial Emosional	2.8	Anak dapat memcuci tangan setelah kegiatan
Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat kolase sapi dengan kertas koran

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengetahui sapi ciptaan Tuhan
2. Anak mampu merangkak seperti jalannya sapi
3. Anak mampu menyusun kata sapi
4. Anak mampu menghubungkan angka dengan gambar
5. Anak mampu mencuci tangan setelah kegiatan
6. Anak mampu membuat kolase sapi

D. Materi Pembelajaran

1. Berbaris, jabat tangan, salam, berdoa
2. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
3. Bck.TJ tentang sapi
4. UK merangkak seperti jalannya sapi
5. PT menyusun kata sapi
6. PT menghubungkan angka dengan gambar
7. PT mencuci tangan setelah kegiatan
8. PT membuat kolase sapi

E. Sumber dan Media Belajar

Guru, anak langsung, batu, LKA, kertas koran, lem, gambar sapi

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (07.15 – 07.45)

1. Penerapan SOP (Berbaris, jabat tangan, salam, doa belajar)
2. Guru memperlihatkan video binatang yang hidup didarat berkaki 4
3. Anak melihat dan mengamati video yang diberikan guru
4. Guru dengan anak berdiskusi tentang binatang yang hidup didarat berkaki 4
5. Guru dengan anak berdiskusi tentang sapi ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
6. Anak aktif Merangkak seperti jalannya sapi (FM 3.3-4.3)
7. Mengetahui kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

b. Kegiatan Inti (07.45 – 08.45)

1. Anak pantang menyerah menyusun kata sapi dengan batu (BHS 3.12-4.12)
2. Anak pantang menyerah menghubungkan gambar binatang dengan angka (KOG 3.6-4.6)
3. Anak mencuci tangan setelah kegiatan (SE 2.8)
4. Anak kreatif dalam membuat kolase gambar sapi dengan kertas koran (SN 3.15-4.15)

c. Recalling (08.45-09.00)

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

d. Istirahat (09.00-09.30)

Anak bergantian cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, bermain

e. Kegiatan penutup (09.30-09.45)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP pulang (berdoa pulang, salam)

G. Penilaian

Metode observasi instrumen:

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Rubik Hasil Karya

Format Skala Capaian Perkembangan (ceklis)

Kelompok :

Tanggal :

No	Indikator penilaian	Nama anak	Nama anak	Nama anak	Dst

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Format Event Sampling

Nama anak :
Usia :
Pengamat :
Aspek pengamatan :

Event	Kejadian	Komentar

Format Catatan Anekdote

Tanggal :
Kelas/Usia :
Nama Guru :

Nama anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

Data Hasil Karya

Nama :
Periode :
Kelas :
Tahun :

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : Tk Al Hikmah Bangsri

Hari/Tanggal :

Kelompok/Usia : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang / Kupu-kupu

Judul Kegiatan Belajar : Menjadi kupu-kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

- **KI-1.** Menerima ajaran agama yang dianut
- **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.** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, meraba, merasa): menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- **KI-4.** Menunjukkan yang diketahui, dirasa, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1.1-1.2	Anak dapat mengetahui kupu-kupu ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak dapat menirukan gerakan terbang kupu-kupu
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat mengelompokkan kupu-kupu sesuai warnanya
Bahasa	3.12-4.12	Anak dapat melengkapi huruf vokal pada kata kupu-kupu
Sosial Emosional	2.5	Anak dapat menyayikan lagu kupu-

		kupu
Seni	3.15-4.15	Anak dapat melipat kupu-kupu

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengetahui kupu-kupu ciptaan Tuhan
2. Anak mampu menirukan gerakan kupu-kupu
3. Anak mampu mengelompokkan kupu kupu sesuai warnanya
4. Anak mampu melengkapi huruf vokal pada kata kupu-kupu
5. Anak mampu menyanyi lagu kupu-kupu
6. Anak mampu melipat kertas menjadi kupu-kupu

D. Materi Pembelajaran

1. Berbaris, jabat tangan, salam, berdoa
2. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
3. Bck.TJ tentang kupu-kupu
4. UK menirukan gerakan kupu-kupu
5. PT mengelompokkan kupu-kupu sesuai warnanya
6. PT melengkapi hurufvokal pada kata kupu-kupu
7. PT menyanyi lagu kupu-kupu
8. PT melipat kertas menjadi kupu-kupu

E. Sumber dan Media Belajar

Guru, anak langsung, pensil, pensil warna, kertas lipat

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (07.15 – 07.45)

1. Penerapan SOP (Berbaris, jabat tangan, salam, doa belajar)
2. Guru memperlihatkan video binatang yang hidup diudara /terbang
3. Guru dengan anak berdiskusi tentang binatang yang hidup di udara/ terbang
4. Guru dengan anak berdiskusi tentang kupu-kupu ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
5. Anak aktif Menirukan gerakan kupu-kupu terbang (FM 3.3-4.3)
6. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

b. Kegiatan Inti (07.45 – 08.45)

1. Anak pantang menyerah melengkapi huruf vokal pada kata kupu-kupu (BHS 3.12-4.12)
2. Anak pantang menyerah mengelompokkan kupu-kupu sesuai warnanya (KOG 3.6-4.6)
3. Anak percaya diri menyayikan lagu kupu-kupu (SE 2.5)

4. Anak pantang menyerah dalam melipat kertas menjadi kupu-kupu (SN 3.15-4.15)

c. Recalling (08.45-09.00)

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

d. Istirahat (09.00-09.30)

Anak bergantian cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, bermain

e. Kegiatan penutup (09.30-09.45)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP pulang (berdoa pulang, salam)

G. Penilaian

Metode observasi instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event sampling
- c. Catatan Anekdote
- d. Rubik Hasil Karya

Format Skala Capaian Perkembangan (ceklis)

Kelompok :

Tanggal :

No	Indikator penilaian	Nama anak	Nama anak	Nama anak	Dst

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Format Event Sampling

Nama anak :

Usia :

Pengamat :

Aspek pengamatan :

Event	Kejadian	Komentar

Format Catatan Anekdot

Tanggal :

Kelas/Usia :

Nama Guru :

Nama anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

Data Hasil Karya

Nama :

Periode :

Kelas :

Tahun :

No	Hasil Karya dan Pengamatan	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

.....

.....