

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 22**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

<b>Kelompok/ Usia</b>	<b>: B/ (5-6 Tahun)</b>
<b>Semester/Minggu</b>	<b>: I/12</b>
<b>Tema/Sub Tema/Sub sub Tema</b>	<b>: Tanaman/ Tanaman Hias/Pandan Suji</b>
<b>Hari/tanggal</b>	<b>: Rabu, 27 September 2021</b>
<b>Model Pembelajaran</b>	<b>: Kelompok</b>

KD	MATERI	AL ISLAM, KEMUHAMMADIYAHAN DAN KEAISYIYAHAN
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyebutkan benda ciptaan Tuhan (NAM)</li> <li>▪ Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> </ul>	Hafalan Surat : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al Fiil</li> </ul>
2.10	Prilaku berteman dengan semua orang (Sosem)	Hafalan Hadist tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Senyum adalah shadaqah</li> </ul>
2.12	Menunjukkan sikap tanggung jawab (Sosem)	Doa sehari-hari : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doa ketika turun hujan</li> </ul>
2.3	Prilaku kreatif (Koqnitif)	Kemuhammadiyahan & Keaisiyahan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mars Aisyiyah</li> </ul>
3.3 – 4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kelenturan dan kekuatan jari tangan (FM)</li> <li>▪ Kelenturan dan kelincahan tubuh (FM)</li> </ul>	
3.6 – 4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal konsep ukuran (besar-kecil, Panjang-pendek) (Koqnitif)</li> <li>▪ Mengenal konsep bilangan (Koqnitif)</li> <li>▪ Menyebutkan nama-nama benda sekitar (Koqnitif)</li> </ul>	
3.12 – 4.12	Bermain kartu membentuk kata sederhana (Bahasa)	
3.11 – 3.11	Menceritakan pengalaman sederhana (Bahasa)	
2.1	Menggambar bebas (FM)	
<b>07.00 – 07.30</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris</li> <li>• Pendidik mengajak anak bermain di halaman</li> <li>• Minum, toilet training</li> </ul>		
<b>07.30 – 08.00</b>		
Kegiatan Materi Pagi		
No	Kegiatan Main	Alat dan Bahan
1	Duduk melingkar berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, salam	
2	Menyapa anak, mengabsen dan menyanyikan lagu-lagu Islam	
3	Membaca doa dan surat pendek	
Toilet Training		

## **Kegiatan Awal / Pembukaan**

**08.00 – 08.30**

- Menyiapkan anak dan mengajak duduk melingkar
- Mengabsen anak dan menanyakan kabar
- Menanyakan perasaan anak hari ini
- Guru membacakan cerita tentang “ Tanaman Pandan Suji ”
- Guru membawa tanaman pandan suji & daun suji dan anak-anak di minta pendapat tentang benda yang di bawa guru ( warna, ukuran, kegunaan dll )
- Guru menyampaikan kegiatan main
- Guru mengajak anak membangun aturan main bersama
- Transisi main, “ kuis: menyebutkan nama-nama benda di kelas ”

## **Kegiatan Inti**

**08.30 – 09.30**

Pendidik menyiapkan main berupa :

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber
1	Ayo membuat pewarna alami dari daun pandan suji	Daun pandan suji, cobek, ulek, air, saringan, air/wadah , gelas
2	Aku tahu benda-benda yang ukurannya besar dan kecil	Daun suji, spidol, kertas
3	Menggambar tanaman pandan suji	Spidol/pensil, kerta gambar, krayon
4	Ayo kita bermain kartu huruf membentuk kata	Kartu huruf, pensil, kertas

- Guru memberi kesempatan bermain selama 60 menit
- Guru mencatat perkembangan anak
- Guru memberikan provokasi yang tepat kepada anak sesuai kebutuhan

## **Recalling**

**09.30 – 09.45**

- Membereskan mainan dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman anak
- Mendiskusikan pengalaman

## **Istirahat**

**09.45 – 10.00**

- Cuci tangan
- Duduk melingkar berdoa sebelum makan
- Makan bekal masing-masing
- Berdoa sesudah makan
- Bermain bebas di luar ruangan

## **Kegiatan Akhir (Penutup)**

- Duduk melingkar
- Menginformasikan pemebelajaran hari esok
- Berdo'a pulang dan salam

## Rencana Penilaian

### 1. Indikator Pengembangan

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyebutkan benda ciptaan Tuhan</li><li>▪ Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li></ul>
Sosial Emosional	2.10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prilaku berteman dengan semua orang</li></ul>
	2.12	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menunjukkan sikap tanggung jawab</li></ul>
Fisik motorik	3.3 – 4.3 2.1	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kelenturan dan kekuatan jari tangan</li><li>▪ Kelenturan dan kelincahan tubuh</li><li>▪ Menggambar bebas</li></ul>
Koqnitif	2.3 3.6 – 4.6	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prilaku kreatif</li><li>▪ Mengenal konsep ukuran (besar-kecil, Panjang-pendek)</li><li>▪ Mengenal konsep bilangan</li><li>▪ Menyebutkan nama-nama benda sekitar</li></ul>
Bahasa	3.11 – 4.11 3.12– 4.12	Menceritakan pengalaman sederhana Bermain kartu membentuk kata sederhana

### 2. Tehnik Penilaian

- Cheklist
- Hasil Karya
- Catatan Anekdot