

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL SENDANGREJO

TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022

Semester/bulan/minggu ke : 1 / Oktober / 10
Hari/tgl : Rabu, 6 Oktober 2021
Kelompok / Usia : A / 4-5 thn
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang ternak
Judul Kegiatan : Menggambar rumah binatang
Alokasi waktu : 07.30 – 09.00

KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 (NAM) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 1.1 (KMD) Mengenal organisasi Aisyiyah
- 2.10 (SOSEM) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan
- 3.3 (FM) Mengenal anggota tubuh ,fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan halus
- 4.3 (FM) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus
- 3.6 (KOGNITIF) Mengenal benda -benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 (KOGNITIF) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang di kenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya melalui berbagai hasil karya
- 3.11 (BHS) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.11 (BHS) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 3.15 (SENI) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 (SENI) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak mampu mengucapkan dua kalimat syahadat beserta artinya (1.2 AI -Islam)
2. Anak mampu menyebutkan nama sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal dengan lancar (1.1 KMD)
3. Anak mampu membedakan 3 benda buatan manusia dan makhluk ciptaan Tuhan dengan tepat (1.1 NAM)
4. Anak mampu menirukan gerakan binatang. (3.3 FM)
5. Anak mampu membuat rumah binatang dengan balok kayu dan bahan loose part.(4.3 FM)
6. Anak mampu menunjukkan sikap membantu teman yang sedang kesulitan menyusun membuat rumah binatang tanpa diminta (2.10 SOSEM)
7. Anak mampu mengkombinasikan 3 macam bahan loose part untuk di bentuk menjadi rumah binatang sesuai dengan kreasinya (3.6 KOG)
8. Anak mampu menciptakan rumah binatang dengan balok kayu dan bahan loose part (4.6)
9. Anak mampu menyebutkan ukuran rumah binatang sesuai dengan nama binatangnya dengan tepat (3.11 BHS)
10. Anak mampu menyimpulkan bentuk balok yang telah disusunnya menjadi rumah binatang dengan tepat dan lancar (4.11 BHS)
11. Anak mampu mengkreasikan bentuk rumah binatang pada gambar yang di buatnya (3.15 SENI)
12. Anak mampu membuat gambar rumah binatang dengan berbagai media (4.15)

MATERI PEMBELAJARAN

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenal dan menyebutkan nama sekolah xTK Aisyiyah Bustanul Athfal
3. Membedakan 3 benda buatan manusia dan makhluk ciptaan Tuhan
4. Menirukan gerakan binatang
5. Menyebutkan ukuran (besar/kecil) rumah binatang
6. Mengenal dan menyebutkan binatang ternak
7. Membantu teman yang kesulitan membuat rumah binatang
8. Menyusun balok dan bahan loose part menjadi rumah binatang
9. Mengkombinasikan balok dan bahan loose part menjadi bentuk rumah binatang
10. Membuat gambar rumah binatang sesuai dengan imajinasi dan kreasinya

MATERI PEMBIASAAN

- a. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- b. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- c. Berdoa sebelum dan sesudah makan
- d. Membereskan alat main setelah digunakan

STRATEGI PEMBELAJARAN

- a. Model pembelajaran : Kelompok dengan sudut pengaman
- b. Pendekatan : Saintifik
- c. Pembelajaran : STEAM, HOTS, TPACK

METODE PEMBELAJARAN

- a. Bercakap – cakap / tanya jawab
- b. Demonstrasi
- c. Pemberian tugas
- d. Unjuk kerja
- e. Proyek

SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Media : Video tentang binatang ternak
<https://youtu.be/9vocRW.j8IE>
- Sumber belajar : Buku kegiatan dan internet
- Alat dan bahan
 1. Kegiatan membuat rumah binatang
 - 1) Berbagai bentuk dan ukuran balok kayu
 - 2) Berbagai bahan loose part
 2. Kegiatan bermain boneka
 - 1) Boneka tangan
 - 2) Boneka jari
 3. Menggambar rumah binatang sesuai dengan kreasi
 - 1) LKA/ kertas hvs atau kertas gambar untuk anak menggambar
 - 2) Alat tulis dan crayon

KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN AWAL /PEMBUKAAN (10 mnt)

- a) Guru memberi salam dan menanyakan kabar anak hari ini
- b) Berdoa sebelum belajar
- c) Menyebutkan nama sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal
- d) Menyanyi lagu “Bapak Tani Punya Kandang”
- e) Bercakap-cakap tentang binatang ternak
- f) Tanya jawab tentang binatang ternak
- g) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (60 mnt)

- a) Melalui video yang ditayangkan,anak mengamati macam-macam binatang ternak dan suaranya

- b) Guru menstimulus agar anak mau bertanya tentang manfaat yang diambil dari bahan ternak
- c) Anak menginformasikan apa saja binatang ternak dan ciri-cirinya
- d) Guru mempersilahkan anak untuk menalar melalui melakukan kegiatan sesuai konsep yang dipahami dan sesuai dengan pilihannya :
 - Anak membuat/menyusun balok kayu/bahan loose part menjadi rumah binatang
 - Anak mengerjakan LK menggambar rumah binatang sesuai dengan imajinasi kreasinya
- e). Anak mengkomunikasikan hasil apa saja yang sudah dibuatnya dari kegiatan main yang telah di lakukannya

Kegiatan pengaman : membaca buku cerita bergambar dan mengerjakan LK

C. ISTIRAHAT (10 mnt)

Bermain bebas dan makan bekal

D. PENUTUP (10 mnt)

- a). Recalling menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
- b). Penguatan / Memberi pesan moral pada anak tentang kegiatan pada hari ini
- c). Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- d). Berdoa sesudah belajar dan salam

PENILAIAN

Rencana penilaian :

- Metode : Observasi
- Instrumen
 - Rubrik penilaian
 - Catatan anekdot
 - Lembar hasil karya / LK

Mengetahui,

Kepala TK ABA

Guru kel.A1

Elisa Rahmawati,S.Pd.AUD

Widyastuti,S.Pd.AUD

FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

NO	INDIKATOR	Nama Anak dan Skala Penilaian					
		Qia	Fathiya	Syila	Azizah	Bilqis	Chaca
1.	1.1 Membedakan 3 benda buatan manusia dan makhluk ciptaan Tuhan						
2.	1.1 Menyanyikan lagu Mars TK Aisyiyah Bustanul Athfal						
3.	1.2 Mengucap doa sebelum dan sesudah kegiatan						
4.	3.3 Anak mampu menirukan gerakan binatang						
5.	4.3 Anak mampu membuat rumah binatang dengan balok kayu dan bahan loose part						
6.	2.10 Menunjukkan sikap mau membantu teman						
7.	3.6 Anak mampu mengkombinasikan 3 macam bahan loose part untuk di bentuk menjadi rumah binatang sesuai dengan kreasinya						
8.	4.6 Anak mampu membuat rumah binatang dengan balok kayu dan bahan loose part						
9.	3.11 Anak mampu menyebutkan ukuran rumah binatang sesuai dengan nama binatangnya dengan tepat						
10.	4.11 Anak mampu menyimpulkan bentuk balok yang telah disusunnya menjadi rumah binatang dengan tepat dan lancar						

11.	3.15 Anak mampu mengkreasikan bentuk rumah binatang pada gambar yang di buatnya						
12.	4.15 Anak mampu membuat gambar rumah binatang dengan berbagai media						

KETERANGAN:

Kolom pencapaian perkembangan

Diisi dengan skor nilai 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB).

- a. 1 (BB) artinya Belum Berkembang
- b. 2 (MB) artinya Mulai Berkembang
- c. 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan:
- d. 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Kepala TK ABA

Guru kel.A1

Elisa Rahmawati,S.Pd.AUD

Widyastuti,S.Pd.AUD