

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK Negeri Pembina Kandis  
Kelompok/Semester 1 : B (5-6 tahun) / 1  
Tema : Binatang  
Sub Tema : Binatang diudara  
Topik : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.  
Pembelajaran ke : Minggu ke 14  
Alokasi Waktu : 10 Menit  
Hari/Tanggal : Selasa, 18 Januari 2022

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal Tuhan melalui ciptaanNya (Nam. 1.1)
2. Anak dapat menyebutkan macam –macam binatang diudara (Bhs. 3.10-4.10)
3. Anak dapat menirukan gerakan untuk melatih motorik kasar (FM. 3.3-4.3)
4. Anak dapat membuat bentuk kupu-kupu (Seni. 3.15-4.15).
5. Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi satu kata “kupu-kupu”. (Bhs. 3.12-4.12).
6. Anak dapat Menulis kata “kupu-kupu”(Bhs. 3.12-4.12)
7. Anak dapat mencocokkan angka sesuai jumlah gambar (Kog.3.6-4.6).
8. Anak dapat memahami pentingnya tanggung jawab (SOSEM. 2.12).

### B. MEDIA/ SUMBER BELAJAR

Gambar binatang udara, Bahan loosepart (biji karet, batu koral/ kerikil, tutup botol, batu karang dll), pensil, kertas Hvs, kartu angka, kartu gambar, Papan tulis, spidol.

### C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### ➤ Kegiatan Pembukaan (± 3 Menit)

1. Dzikir pagi
2. Salam, Berdoa sebelum belajar
3. Bercerita berbagai pengalaman kepada teman.
4. Bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan “binatang udara”.
5. Tanya jawab macam –macam binatang udara
6. Gerak dan lagu “kupu-kupu”.
7. Mengenalkan aturan main

➤ **Kegiatan Inti (+ 6 Menit)**

1. Anak diajak mengamati alat dan bahan
2. Guru menstimulasi anak mengenal konsep bentuk, ukuran, warna, tekstur, ukuran yang ditemukan dan memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya hal-hal yang ingin diketahui (tentang apa yang telah diamati).
3. Guru dan murid mengumpulkan informasi berdasarkan pengamatan, tanya jawab dan pengalaman anak mengenal binatang udara.
4. Guru dan anak menalar rangkaian aktivitas yang dilakukan.
5. Guru dan anak mengkomunikasikan hasil temuan dari kegiatan pengamatan, menanya, mengumpulkan informasi, baik secara lisan, tulisan maupun gambar
6. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan sesuai gagasannya.
  - a. **Kegiatan 1** : Asik, aku bisa membuat bentuk “kupu-kupu”
  - b. **Kegiatan 2** : Alhamdulillah, aku bisa menyusun kartu huruf menjadi satu kata “kupu-kupu”.
  - c. **Kegiatan 3** : Aku bisa menulis kata “kupu-kupu”.
  - d. **Kegiatan 4** : Aku bisa mencocokkan angka sesuai jumlah gambar.
7. Anak membereskan dan merapikan peralatan yang digunakan untuk bermain.
8. Anak menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya.
9. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya.

➤ **Kegiatan Akhir (+ 2 Menit)**

1. Bercakap-cakap tentang tanggung jawab terhadap kegiatan main.
2. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, kegiatan main apa yang paling disukai.
4. Bercerita yang berisi pesan –pesan.
5. Memberi tugas pada anak untuk dilakukan

#### **D. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

➤ **Rencana Penilaian**

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan nya	Mengenal Ciptaan-ciptaan Tuhan

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.1- Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari  4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Membiasakan doa sebelum dan sesudah kegiatan.
Fisik Motorik	3.3- Mengenal Anggota Tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus  4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan Kegiatan untuk latihan motorik kasar dengan lincah.  Melakukan keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan.
Kognitif	3.6- Mengenal benda-benda disekitarnya( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya)  4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna,bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui	Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan.

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
	berbagai hasil karya	
Sosial Emosional	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Pemahaman tentang tanggung jawab
Bahasa	3.10- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menjawab pertanyaan dengan tepat ketika ditanya
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	
	3.12- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Menuliskan huruf-huruf namanya.
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menyusun Kartu huruf menjadi satu kata
Seni	3.15- Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni.
	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

➤ Teknik Penilaian

1. Penilaian Rate /Skala

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama anak											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

2. Catatan Anekdote

NO	NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU	KOMPETENSI DASAR	PENILAIAN			
						BB	MB	BSH	BSB

3. Hasil Karya

Nama Anak : .....

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN

Mengetahui

Kandis, 18 Januari 2022

Plt. Kepala TK  
Negeri Pembina Kandis

Guru kelas B3/Melati

Juli Hartati Damanik, S.Pd  
NIP. 198607232010012016

Sumarseh, S.Pd

