

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Usia** : 5-6 Tahun  
**Kelompok** : B  
**Semester / Minggu** : I / 16  
**Tema / Sub Tema / Sub sub Tema** : Binatang/Binatang bersayap/kupu-kupu  
**Hari/ tanggal** : Senin,15 Nopember 2021  
**Model** : **Sentra Balok**  
**Kompetensi Inti (KI)**  
**KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
**Kompetensi Dasar (KD)** :  
 1.1,2.1,3.3,4.3,3.6,4.6,3.11,4.11,3.15,4.15

#### I. MUATAN MATERI

- 1.1.4 Mengenal Tuhan melalui ciptaannya (AMOR)
- 2.1.1 Perilaku hidup sehat (SOSEM)
- 3.3.8 Mengenal cara kupu-kupu terbang (FM)
- 4.3.8 Menirukan kupu-kupu terbang (FM)
- 3.6.5 Mengenal konsep pengurangan dg menggunakan balok angka (KOG)
- 3.10.1 Memahami cerita tentang gambar yang dibuat guru dengan urut & jelas (BHS)
- 4.10.1 Bercerita gambar seri tentang asal mula kupu-kupu (BHS)
- 3.15.3 Mengenal cara kolase dengan kertas (SENI)
- 4.15.3 kolase gambar binatang kupu-kupu (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Mengenal Tuhan melalui ciptaannya
2. Anak dapat berperilaku hidup sehat
3. Anak dapat Menirukan kupu-kupu terbang
4. Anak dapat Menyelesaikan konsep pengurangan dg menggunakan balok angka
5. Anak dapat Bercerita gambar seri tentang asal mula kupu-kupu
6. Anak dapat Mengerjakan kolase dengan kertas pada gambar binatang kupu-kupu

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan</li> <li>• Kegiatan pagi</li> </ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li> <li>• Salam,Doa,Senam pagi,Menyanyi</li> </ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak di ajak menirukan kupu-kupu terbang,berprilaku hidup sehat.Menanya ciri-ciri binatang kupu-kupu</li> </ul>	<b>Mengamati</b>  <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan konsep pengurangan dg menggunakan balok angka</li> <li>• Bercerita tentang gambar kupu-kupu</li> <li>• Kolase gambar binatang kupu-kupu dengan kertas warna</li> </ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	
Penutup	Pijakan Setelah bermain/ kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan belajar/kegiatan</li> <li>• Menceritakan perasaan dan</li> </ul>	

		pengalamannya saat mengerjakan tugas	
	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	

**Media/ sumber belajar** : Buku kegiatan, Buku gambar, gambar cerita/seri, pensil, krayon

**Metode pembelajaran** : Demonstrasi, pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Observasi, penugasan, hasil karya

Sidayu, 15 Nopember 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

HILYATUS SA'IAH, S.Pd

ANIK NUR FADHILAH, S.Pd

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Mengenal Tuhan melalui ciptaannya				
Sikap sosial	Perilaku hidup sehat				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal cara kupu-kupu terbang</li> <li>Mengenal konsep pengurangan pada gambar kupu-kupu</li> <li>Memahami cerita tentang gambar yang dibuat guru dengan urut &amp; jelas</li> <li>Mengenal cara menggambar bentuk</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menirukan kupu-kupu terbang</li> <li>Menyelesaikan konsep pengurangan pada gambar kupu-kupu</li> <li>Bercerita gambar seri tentang gambar kupu-kupu</li> <li>Menggambar binatang kupu-kupu</li> </ul>				

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Mengenal Tuhan melalui ciptaannya				
Sikap sosial	Perilaku hidup sehat				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal cara kecoak terbang</li> <li>Mengenal konsep pengurangan pada gambar kecoak</li> <li>Memahami cerita tentang gambar yang dibuat guru dengan urut &amp; jelas</li> <li>Mengenal cara</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menirukan kupu-kupu terbang</li> <li>Menyelesaikan konsep pengurangan pada gambar kupu-kupu.</li> <li>Bercerita gambar seri tentang gambar kecoak</li> <li>Menggambar binatang kupu-kupu</li> </ul>				

**Keterangan :**

- Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang  
 Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang  
 Bintang 3 ( \*\*\* ) : Berkembang sesuai harapan  
 Bintang 4 ( \*\*\*\* ) : Berkembang sangat baik

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Usia** : 5-6 Tahun  
**Kelompok** : B  
**Semester / Minggu** : I / 16  
**Tema / Sub Tema / Sub sub Tema** : Binatang/Binatang Bersayap/Nyamuk  
**Hari/ tanggal** : Selasa,16 Nopember 2021  
**Model** : **Sentra Persiapan**  
**Kompetensi Inti (KI)**  
**KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
**Kompetensi Dasar (KD)** :  
 1.2,2.1,3.4,4.4,3.5,4.5,3.12,4.12,3.15,4.15

#### I. MUATAN MATERI

- 1.2.3 Menyayangi semua ciptaan tuhan (AMOR)
- 2.1.1 Perilaku hidup sehat (SOSEM)
- 3.4.4 Mengetahui cara membuang sampah pada tempatnya (FM)
- 4.4.4 Membuang sampah pada tempatnya (FM)
- 3.5.4 Mengenal sabab akibat (KOG)
- 4.5.4 Mengungkapkan sebab akibat dari kurang menjaga kebersihan lingkungan yang kotor (KOG)
- 3.12.2 Mengenal simbol huruf & konsonan (BHS)
- 4.12.2 Menyebutkan simbol huruf vokal konsonan pada kata “Nyamuk” & “semut” (BHS)
- 3.15.5 Mengenal cara menggambar nyamuk (SENI)
- 4.15.5 Menggambar nyamuk (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Menyayangi semua ciptaan tuhan
2. Anak dapat Perilaku hidup sehat
3. Anak dapat Membuang sampah pada tempatnya
4. Anak dapat Mengungkapkan sebab akibat dari kurang menjaga kebersihan lingkungan yang kotor
5. Anak dapat Menyebutkan simbol huruf vokal konsonan pada kata “Nyamuk” & “semut”
6. Anak dapat Menggambar nyamuk

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan</li> <li>• Kegiatan pagi</li> </ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li> <li>• Salam, Doa, Senam pagi, Menyanyi</li> </ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak di ajak berperilaku hidup sehat, bercakap-cakap tentang nyamuk, mengungkapkan akibat dari kurang menjaga lingkungan yang kotor</li> </ul>	<b>Mengamati</b>  <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memindahkan huruf vokal dan konsonan pada kata “nyamuk” dan “semut”</li> <li>• Praktek membuang sampah pada tempatnya</li> <li>• Menggambar nyamuk</li> </ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	
Penutup	Pijakan Setelah bermain/ kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan belajar/kegiatan</li> <li>• Menceritakan perasaan dan pengalamannya saat mengerjakan tugas</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan main</li> </ul>	
	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>• Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>• Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	

**Media/ sumber belajar** : Buku kegiatan, Buku gambar, sampah, tempat sampah, pensil, krayon

**Metode pembelajaran** : Tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Observasi, penugasan, hasil karya

Sidayu, 16 Nopember 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**HILYATUS SA'IAH, S.Pd**

**ANIK NUR FADHILAH, S.Pd**

#### FORMAT PENILAIAN

**Nama anak :**

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan tuhan				
Sikap sosial	Perilaku hidup sehat				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui cara membuang sampah pada tempatnya</li> <li>• Mengenal sabab akibat</li> <li>• Mengenal simbol huruf &amp; konsonan</li> <li>• Mengenal cara menggambar nyamuk</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuang sampah pada tempatnya</li> <li>• Mengungkapkan sebab akibat dari kurang</li> <li>• Menyebutkan simbol huruf vokal konsonan pada kata "Nyamuk" &amp; "semut"</li> <li>• Menggambar nyamuk</li> </ul>				

#### FORMAT PENILAIAN

**Nama anak :**

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan tuhan				
Sikap sosial	Perilaku hidup sehat				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui cara membuang sampah pada tempatnya</li> <li>• Mengenal sabab akibat</li> <li>• Mengenal simbol huruf &amp; konsonan</li> <li>• Mengenal cara menggambar nyamuk</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuang sampah pada tempatnya</li> <li>• Mengungkapkan sebab akibat dari kurang</li> <li>• Menyebutkan simbol huruf vokal konsonan pada kata "Nyamuk" &amp; "semut"</li> <li>• Menggambar nyamuk</li> </ul>				

**Keterangan :**

- Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang  
 Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang  
 Bintang 3 ( \*\*\* ) : Berkembang sesuai harapan  
 Bintang 4 ( \*\*\*\* ) : Berkembang sangat baik

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Usia** : 5-6 Tahun  
**Kelompok** : B  
**Semester / Minggu** : I/ 16  
**Tema / Sub Tema / Sub sub Tema** : Binatang/Binatang hidup Bersayap/Kumbang  
**Hari/ tanggal** : Kamis, 17 November 2021  
**Model** : **Sentra Sains**  
**Kompetensi Inti (KI)**  
**KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
**Kompetensi Dasar (KD)** :  
 1.1,2.10,3.3,4.3,3.6,4.6,3.12,4.12,3.14,4.14

#### I. MUATAN MATERI

- 1.1.6 Mengenal tuhan melalui ciptaan nya (AMOR)
- 2.10.2 Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya (SOSEM)
- 3.3.8 Mengenal cara membuat gambar kumbang dengan teknik kolase (FM)
- 4.3.8 Menempel gambar kumbang dengan kulit bawang merah (FM)
- 3.6.8 Mengetahui kejanggalan suatu gambar (KOG)
- 4.6.8 Menunjukkan kejanggalan pada 2 kumbang (KOG)
- 3.12.1 Memahami hubungan antara huruf (BHS)
- 4.12.1 Menghubungkan gambar hewan kumbang,kupu,kecoak (BHS)
- 3.14.3 Mengenal cara memainkan alat musik gitar (SENI)
- 4.14.3 Memainkan alat musik gitar sambil bermyany[ (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Mengenal tuhan melalui ciptaan nya
2. Anak dapat Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya
3. Anak dapat Menempel gambar kumbang dengan kulit bawang merah
4. Anak dapat Menunjukkan kejanggalan pada 2 kumbang
5. Anak dapat Menghubungkan gambar hewan kumbang,kupu,kecoak
6. Anak dapat Menyanyikan lagu berjudul kumbang&kupu-kupu

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan</li> <li>• Kegiatan pagi</li> </ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li> <li>• Salam,Doa,Senam pagi,Menyanyi</li> </ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diajak menyanyi lagu berjudul kumbang dan kupu-kupu,mengamati gambar kumbang</li> </ul>	<b>Mengamati</b>  <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempel gambar kumbang dengan kulit bawang merah</li> <li>• Menunjuk kejanggalan pada 2 gambar kumbang (menyilang gambar yang janggal)</li> <li>• Menghubungkan gambar dengan kata</li> </ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	
Penutup	Pijakan Setelah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan</li> </ul>	

	<b>bermain/ kegiatan</b>	belajar/kegiatan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menceritakan perasaan dan pengalamannya saat mengerjakan tugas</li> <li>• Membereskan peralatan main</li> </ul>	
	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>• Menyampaikan kumbangan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>• Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	

**Media/ sumber belajar** : Buku kegiatan, pensil, krayon kulit bawang merah, lem

**Metode pembelajaran** : Pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Penugasan, hasil karya

Sidayu, 17 November 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**HILYATUS SA' IHAH, S.Pd**

**ANIK NUR FADHILAH, S.Pd**

**FORMAT PENILAIAN**

**Nama anak :**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi yang ingin dicapai</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Sikap spiritual	Mengenal tuhan melalui ciptaan nya				
Sikap sosial	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal cara membuat gambar kumbang dengan teknik kolase</li> <li>• Mengetahui kejanggalan suatu gambar</li> <li>• Memahami hubungan antara huruf</li> <li>• Mengenal lagu disertai gerakan dengan baik</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempel gambar kumbang dengan kulit bawang merah</li> <li>• Menunjukkan kejanggalan pada 2 kumbang</li> <li>• Menghubungkan gambar hewan kumbang, kupu, kecoak</li> <li>• Menyanyikan lagu berjudul kumbang &amp; kupu-kupu</li> </ul>				

**FORMAT PENILAIAN**

**Nama anak :**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi yang ingin dicapai</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Sikap spiritual	Mengenal tuhan melalui ciptaan nya				
Sikap sosial	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal cara membuat gambar kumbang dengan teknik kolase</li> <li>• Mengetahui kejanggalan suatu gambar</li> <li>• Memahami hubungan antara huruf</li> <li>• Mengenal lagu disertai gerakan dengan baik</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menempel gambar kumbang dengan kulit bawang merah</li> <li>• Menunjukkan kejanggalan pada 2 kumbang</li> <li>• Menghubungkan gambar hewan kumbang, kupu, kecoak</li> <li>• Menyanyikan lagu berjudul kumbang &amp; kupu-kupu</li> </ul>				

**Keterangan :**

Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang

Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang

Bintang 3 (\*\*\*) : Berkembang sesuai harapan

Bintang 4 (\*\*\*\*) : Berkembang sangat baik

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun  
Kelompok : B  
Semester / Minggu : I / 16  
Tema / Sub Tema / Sub sub Tema : Binatang/Binatang Bersayap /Elang  
Hari/ tanggal : Jum,at, 18 Nopember 2021  
Model : **Sentra Persiapan**  
Kompetensi Inti (KI)  
    **KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
Kompetensi Dasar (KD) :  
    1.1,2.5,3.3,4.3,3.5,4.5,3.12,4.12,3.15,4.15

#### I. MUATAN MATERI

- 1.1.3 Mengucapkan doa pendek (AMOR)
- 2.5.2 Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (SOSEM)
- 3.3.1 Mengenal gerakan binatang (FM)
- 4.3.1 Menirukan gerakan elang sedang terbang (FM)
- 3.5.2 Mengetahui cara mencari jejak(maze) (KOG)
- 4.5.2 Mengerjakan maze ( KOG)
- 3.12.1 Mengenal suku kata akhir sama (BHS)
- 4.12.1 Membedakan kata yang mempunyai suku kata akhir sama (BHS)
- 3.15.6 Mengenal cara mencipta bentuk gambar burung (SENI)
- 4.15.6 Mencipta/membentuk burung dari plastisin (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Mengucapkan doa pendek
2. Anak dapat Berani bertanya dan menjawab pertanyaan
3. Anak dapat Menirukan gerakan elang sedang terbang
4. Anak dapat Mengerjakan maze
5. Anak dapat Membedakan kata yang mempunyai suku kata akhir sama
6. Anak dapat Mencipta/membentuk burung dari plastisin

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penyambutan</li><li>• Kegiatan pagi</li></ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li><li>• Salam,Doa,Senam pagi,Menyanyi</li></ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"><li>• Anak di ajak mengucapkan doa pendek, menirukan gerakan elang sedang terbang,Anak di usahakan berani bertanya dan menjawab pertanyaan tentang burung elang</li></ul>	<b>Mengamati</b> <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata akhir sama</li><li>• Membentuk burung dari plastisin</li><li>• Mengerjakan maze</li></ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mencuci tangan</li><li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li><li>• Makan bersama</li><li>• Bermain</li></ul>	
Penutup	Pijakan Setelah bermain/ kegiatan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membereskan peralatan belajar/kegiatan</li><li>• Menceritakan perasaan dan pengalamanny saat mengerjakan tugas</li><li>• Membereskan peralatan main</li></ul>	

	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	
--	-----------------------	---	--

**Media/ sumber belajar** : Anak-anak, Buku kegiatan, pensil, krayon, Plastisin

**Metode pembelajaran** : praktek, pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Observasi, penugasan, hasil karya

Sidayu, 18 Nopember 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**HILYATUS SA'HAH,S.Pd**

**ANIK NUR FADHILAH,S.Pd**

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Mengucapkan doa pendek				
Sikap sosial	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal gerakan binatang</li> <li>Mengetahui cara mencari jejak(maze)</li> <li>Mengenal suku kata akhir sama</li> <li>Mengenal cara mencipta bentuk gambar burung</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meirukan gerakan elang sedang terbang</li> <li>Mengerjakan maze</li> <li>Membedakan kata yang mempunyai suku kata akhir sama</li> <li>Mencipta/membentuk burung dari plastisin</li> </ul>				

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Mengucapkan doa pendek				
Sikap sosial	Berani bertanya dan menjawab pertanyaan				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal gerakan binatang</li> <li>Mengetahui cara mencari jejak(maze)</li> <li>Mengenal suku kata akhir sama</li> <li>Mengenal cara mencipta bentuk gambar burung</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meirukan gerakan elang sedang terbang</li> <li>Mengerjakan maze</li> <li>Membedakan kata yang mempunyai suku kata akhir sama</li> <li>Mencipta/membentuk burung dari plastisin</li> </ul>				

**Keterangan :**

- Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang  
 Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang  
 Bintang 3(\*\*\* ) : Berkembang sesuai harapan  
 Bintang 4 (\*\*\*\*) : Berkembang sangat baik



### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Usia** : 5-6 Tahun  
**Kelompok** : B  
**Semester / Minggu** : I / 16  
**Tema / Sub Tema / Sub sub Tema** : Binatang/Binatang Bersayap/Burung Merak  
**Hari/ tanggal** : Sabtu, 19 Nopember 2021  
**Model** : **Sentra Sains**  
**Kompetensi Inti (KI)**  
**KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
**Kompetensi Dasar (KD)** :  
 1.2,2.8,3.3,4.3,3.6,4.6,3.11,4.11,3.15,4.15

#### I. MUATAN MATERI

- 1.2.3 Menyayangi semua ciptaan tuhan (AMOR)
- 2.8.1 Menyelesaikan tugas sendiri sampai akhir (SOSEM)
- 3.3.6 Mengenal gerakan senam fantasi bentuk meniru (FM)
- 4.3.6 Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru (FM)
- 3.6.2 Mengetahui 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan yang tidak sama(=/#) (KOG)
- 4.6.2 Mengelompokkan 2 kumpulan benda/gambar burung yang jumlahnya sama dan tidak sama (KOG)
- 3.11.4 Mengenal syair/sajak sederhana (BHS)
- 4.11.4 Menirukan syair berjudul “Burung Merak” (BHS)
- 3.15.4 Mengenal cara melukis dengan berbagai media (SENI)
- 4.15.4 Melukis gambar burung merak dengan semburan macam warna dengan sikat gigi (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Menyayangi semua ciptaan tuhan
2. Anak dapat Menyelesaikan tugas sendiri sampai akhir
3. Anak dapat Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru
4. Anak dapat Mengelompokkan 2 kumpulan benda/gambar burung yang jumlahnya sama dan tidak sama
5. Anak dapat Menirukan syair berjudul “Burung Merak”
6. Anak dapat Melukis gambar burung merak dengan semburan macam warna dengan sikat gigi

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan</li> <li>• Kegiatan pagi</li> </ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li> <li>• Salam,Doa,Senam pagi,Menyanyi</li> </ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak di ajak menirukan gerakan senam burung merak,menyayangi semua ciptaan Tuhan,Anak di ajak tanya jawab tentang burung merak</li> </ul>	<b>Mengamati</b>  <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan 2 kumpulan benda/gambar yang jumlahnya sama(=) dan tidak sama (#)</li> <li>• Menirukan syair berjudul burung merak</li> <li>• Melukis burung merak dengan semburan warna dengan sikat gigi</li> </ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	
Penutup	Pijakan Setelah bermain/ kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan belajar/kegiatan</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan perasaan dan pengalamannya saat mengerjakan tugas</li> <li>Membereskan peralatan main</li> </ul>	
	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	

**Media/ sumber belajar** : Buku kegiatan, Anak-anak, pensil, krayon, warna cair, sikat gigi

**Metode pembelajaran** : Demonstrasi, Pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Observasi, penugasan, hasil karya

Sidayu, 19 Nopember 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

HILYATUS SA'HAH, S.Pd

ANIK NUR FADHILAH, S.Pd

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan tuhan				
Sikap sosial	Menyelesaikan tugas sendiri sampai akhir				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal gerakan senam fantasi bentuk meniru</li> <li>Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru</li> <li>Mengenal syair/sajak sederhana</li> <li>Mengenal cara melukis dengan berbagai media</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru</li> <li>Mengelompokkan 2 kumpulan benda/gambar burung yang jumlahnya sama dan tidak sama</li> <li>Menirukan syair berjudul "Burung Merak"</li> <li>Melukis gambar burung merak dengan semburan macam warna dengan sikat gigi</li> </ul>				

#### FORMAT PENILAIAN

Nama anak :

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan tuhan				
Sikap sosial	Menyelesaikan tugas sendiri sampai akhir				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal gerakan senam fantasi bentuk meniru</li> <li>Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru</li> <li>Mengenal syair/sajak sederhana</li> <li>Mengenal cara melukis dengan berbagai media</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senam menirukan gerakan burung merak sesuai contoh guru</li> <li>Mengelompokkan 2 kumpulan benda/gambar burung yang jumlahnya sama dan tidak sama</li> <li>Menirukan syair berjudul "Burung Merak"</li> <li>Melukis gambar burung merak dengan semburan macam warna dengan sikat gigi</li> </ul>				

**Keterangan :**

- Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang  
 Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang  
 Bintang 3 ( \*\*\* ) : Berkembang sesuai harapan  
 Bintang 4 ( \*\*\*\* ) : Berkembang sangat baik

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Usia** : 5-6 Tahun  
**Kelompok** : B  
**Semester / Minggu** : I / 16  
**Tema / Sub Tema / Sub sub Tema** : Binatang/Binatang bersayap/Belalang  
**Hari/ tanggal** : Sabtu,20 Nopember 2021  
**Model** : **Sentra sains**  
**Kompetensi Inti (KI)**  
**KI-1,KI -2 ,KI 3,KI-4**  
**Kompetensi Dasar (KD)** :  
 1.2,2.12,3.5,4.5,3.10,4.10,3.4,4.4,3.15,4.15

#### I. MUATAN MATERI

- 1.2.3 Menyayangi semua ciptaan Tuhan (AMOR)
- 2.12.3 Memelihara hasil karya sendiri (SOSEM)
- 3.5.3 Mengetahui cara bermain puzzle (KOG)
- 4.5.3 Menyusun puzzle gambar belalang (KOG)
- 3.10.4 Mengetahui 4-5 urutan kata (BHS)
- 4.10.4 Menentukan & menuliskan 4-5 urutan kata belalang-lalat-capung-kupu-kupu (BHS)
- 3.4.2 Mengetahui cara membersihkan diri sendiri tanpa bantuan (FM)
- 4.4.2 Mencuci tangan sebelum makan & sesudah makan (FM)
- 3.15.6 Mengetahui cara mencipta bentuk dengan berbagai media (SENI)
- 4.15.6 Mencipta /menganyam dari kertas dengan membentuk belalang (SENI)

#### II. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat Menyayangi semua ciptaan Tuhan
2. Anak dapat Memelihara hasil karya sendiri
3. Anak dapat Menyusun puzzle gambar belalang
4. Anak dapat Menentukan & menuliskan 4-5 urutan kata belalang-lalat-capung-kupu-kupu
5. Anak dapat Mencuci tangan sebelum makan & sesudah makan
6. Anak dapat Mencipta /menganyam dari kertas dengan membentuk belalang

#### III. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN (KBM)

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan</li> <li>• Kegiatan pagi</li> </ul>	
	Kegiatan Berkumpul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkumpul sebelum kegiatan</li> <li>• Salam,Doa,Senam pagi,Menyanyi</li> </ul>	
Inti	Pijakan sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak diajak bercakap-cakap tentang belalang,ciri-ciri belalang.Menanya kepada anak makanan belalang</li> </ul>	<b>Mengamati</b>  <b>Menanya</b>
	Pijakan bermain saat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun puzzle gambar belalang</li> <li>• Menuliskan kata belalang-lalat-capung-"kupu-kupu"</li> <li>• Menganyam dari kertas dengan membentuk belalang</li> </ul>	<b>Mengumpulkan informasi</b> <b>Mengasosiasi</b> <b>Mengkomunikasikan</b>
	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>• Makan bersama</li> <li>• Bermain</li> </ul>	
Penutup	Pijakan Setelah bermain/ kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membereskan peralatan belajar/kegiatan</li> <li>• Menceritakan perasaan dan pengalamannya saat mengerjakan tugas</li> <li>• Membereskan peralatan main</li> </ul>	

	<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok</li> <li>Menyanyi, Berdoa sebelum pulang, salam</li> </ul>	
--	-----------------------	---	--

**Media/ sumber belajar** : Buku kegiatan, Buku kegiatan, pensil, krayon, kertas lipat/ anyam

**Metode pembelajaran** : Demonstrasi, pemberian tugas, unjuk kerja

**Teknik penilaian** : Observasi, penugasan, hasil karya

Sidayu, 20 Nopember 2021

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**HILYATUS SA' IHAH, S.Pd**

**ANIK NUR FADHILAH, S.Pd**

**FORMAT PENILAIAN**

**Nama anak :**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi yang ingin dicapai</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan Tuhan				
Sikap sosial	Memelihara hasil karya sendiri				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal cara bermain puzzle</li> <li>Mengenal 4-5 urutan kata</li> <li>Mengenal cara membersihkan diri sendiri tanpa bantuan</li> <li>Mengenal cara mencipta bentuk dengan berbagai media</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun puzzle gambar belalang</li> <li>Menirukan &amp; mwenuliskan 4-5 urutan kata belalang-lalat-capung-kupu-kupu</li> <li>Mencuci tangan sebelum makan &amp; sesudah makan</li> <li>Mencipta /menganyam dari kertas dengan membentuk belalang</li> </ul>				

**FORMAT PENILAIAN**

**Nama anak :**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi yang ingin dicapai</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Sikap spiritual	Menyayangi semua ciptaan Tuhan				
Sikap sosial	Memelihara hasil karya sendiri				
Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal cara bermain puzzle</li> <li>Mengenal 4-5 urutan kata</li> <li>Mengenal cara membersihkan diri sendiri tanpa bantuan</li> <li>Mengenal cara mencipta bentuk dengan berbagai media</li> </ul>				
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun puzzle gambar belalang</li> <li>Menirukan &amp; mwenuliskan 4-5 urutan kata belalang-lalat-capung-kupu-kupu</li> <li>Mencuci tangan sebelum makan &amp; sesudah makan</li> <li>Mencipta /menganyam dari kertas dengan membentuk belalang</li> </ul>				

**Keterangan :**

- Bintang 1 ( \* ) : Belum Berkembang  
 Bintang 2 ( \*\* ) : Mulai Berkembang  
 Bintang 3 ( \*\*\* ) : Berkembang sesuai harapan  
 Bintang 4 ( \*\*\*\* ) : Berkembang sangat baik

