



---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK ASH-SHOLIHIN**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke** : I / 12 / 4  
**Hari /tgl** : Kamis/ 14 November 2021  
**Kelompok usia** : A  
**Tema/sub tema** : Binatang / Reptil/ kura-kura

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya ( Sikap spiritual)
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman ( Sikap sosial)
3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera ( melihat, mendengar, menghidup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. ( Pengetahuan )
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia ( Keterampilan)

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar ( mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.8 Mengenal lingkungan alam ( hewan, tanaman, cuaca, tanah, air batu-batuan, dll)
- 4,8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air batu-batuan, dll)
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak dapat menyebutkan binatang ciptaan Allah
2. Anak dapat menonton video tentang kura-kura di laptop
3. Anak dapat menunggu giliran pada kegiatan bermain
4. Anak dapat menirukan gerakan kura-kura ( merayap )
5. Anak dapat membuat bentuk kura-kura dari barang bekas
6. Anak dapat membuat kartu huruf " K - k "
7. Anak dapat bermain APE bentuk kura-kura

**D. Indikator Hasil Pembelajaran**

1. Anak menyebutkan binatang ciptaan Tuhan
2. Anak mengamati kura-kura melalui tayangan video di laptop
3. Anak terbiasa menunggu giliran pada kegiatan bermain
4. Anak menirukan gerakan / jalan binatang
5. Anak meniru membuat bentuk sederhana dari kertas, plastisin, barang bekas, dll.



# YPI HIKMAH ASH-SHOLIHIN

## TK ASH-SHOLIHIN

Jl. Guntursari No. 981 Tarogong Kidul Garut

6. Anak mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain
7. Anak mengikuti kegiatan bermain menggunakan alat peraga yang ada di kelas

### E. Materi Pembelajaran

- Binatang Reptil/kura-kura
- Lagu "Kura-kura"
- Merayap diatas garis lurus
- Pengenalan huruf " k "
- Pengenalan angka/lambang bilangan
- Membuat bentuk kura-kura dari barang bekas

### F. Metode Pembelajaran

1. - Bercakap-cakap  
- Demonstrasi  
- Bercerita
2. Pendekatan: Saintifik

### G. Media/Sumber Pembelajaran

Laptop, kertas lipat, lem, krayon, APE bentuk kura-kura, plastisin, gambar kura-kura, botol plastik bekas, dus bekas.

### H. Penilaian

Kompetensi Inti	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSh	BSB
1. Sikap Spiritual	❖ Menyebutkan binatang ciptaan Tuhan				
2. Sikap Sosial	❖ Menunggu giliran pada kegiatan bermain				
3. Pengetahuan	❖ Mengamati kura-kura melalui tayangan video di laptop ❖ Mengetahui keaksaraan awal melalui kegiatan bermain (mengetahui huruf " K" ❖ Mengikuti kegiatan bermain menggunakan alat peraga yang ada di kelas ( pengenalan lambang bilangan)				
4. Keterampilan	❖ Menirukan gerakan / jalan binatang ❖ Meniru membuat bentuk sederhana dari kertas, plastisin, barang bekas, dll. ( membuat bentuk kura-kura dari barang bekas)				



## I. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pembukaan ( 30 menit )

- Penerapan SOP pembukaan
- Bercerita tentang pengalaman melihat binatang yang pernah dilihat di sekitar rumah
- Appersepsi
- Menirukan gerakan merayap/ cara berjalan kura-kura

### 2. Kegiatan Inti ( 60 Menit )

- Mengamati  
Anak mengamati video tentang kura-kura di laptop
- Menanya  
Guru mendorong anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui setelah melihat video tentang kura-kura
- Mengumpulkan Informasi
  - Guru Menunjukkan gambar kura-kura, tulisan kura-kura, kertas lipat, lem, krayon, botol bekas, dus bekas, APE bentuk kura-kura dan mempercakapkan kegiatan bermain.
- Menalar
  - Membilang banyak telur kura-kura ( Bermain APE bentuk kura-kura)
  - Membuat kartu huruf " K-k"
- Menalar dan mengomunikasikan
  - Anak bereksplorasi membuat bentuk kura-kura dari barang bekas dan menceritakan

Kegiatan Pengaman:

- Bermain puzzle binatang
- gambar cerita tentang kura-kura

### 3. Istirahat, makan, bermain di dalam dan luar kelas ( 20 menit )

- Penerapan SOP cuci tangan, makan.

### 4. Penutup ( 10 menit )

- Bernyanyi lagu kura-kura
- Berdiskusitentang kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan



Guru Kelompok

Dian Ahdiani, S.Pd