



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL - BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL - BAQY

Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas – Gresik

NSS : 004050107029

NPSN : 20571793

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Tahun Pelajaran 2021 - 2022
SENTRA PERSIAPAN

Semester / Bulan / /Minggu ke : I (Satu) / November / XV
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Waktu : Pukul 07.00 s/d 10.00
Tema / Sub Tema : DIRIKU / Adab Anak yang Baik
Pilar Karakter : Religius
Strategi Pembelajaran : Pembelajaran Model Sentra

➤ **MATERI DALAM KEGIATAN:**

1. Kegiatan ibadah sehari-hari
2. Perilaku baik dan santun
3. Pengembangan motorik kasar
4. Pengembangan motorik halus
5. Bahasa reseptif
6. Bahasa ekspresif
7. Keaksaraan awal
8. Sikap ingin tahu
9. Sikap kreatif
10. Pemecahan masalah
11. Lingkungan sosial
12. Sikap Percaya diri
13. Sikap mandiri
14. Sikap peduli
15. Sikap tanggungjawab
16. Sikap estetis
17. Hasil karya seni & kreativitas

➤ **MATERI PEMBIASAAN:**

1. Baris & ikrar
2. Mengucapkan salam masuk pada SOP penyambutan dan penjemputan
3. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dan mengenal aturan masuk dalam SOP pembukaan, inti, istirahat, dan penutup
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan (Istirahat)

➤ **ALAT DAN BAHAN:**

1. Papan flanel
2. Kartu huruf
3. Balok (proyek maze)
4. Boneka mini
5. Rumah-rumahan
6. Lembar Kerja Siswa
7. Alat tulis
8. Lem
9. Lap basah

A. PEMBUKAAN (30 Menit)

- Circle time, berdoa, menyanyi lagu-lagu yang sudah dikenal, absensi
- Melafadzkan Hadist Senyum
- Diskusi tentang tema "DIRIKU" dan Sub Tema "Adab Anak yang Baik"
- Senam wajah

B. INTI / KEGIATAN DI SENTRA PERSIAPAN (90 Menit)

➤ **Pijakan Sebelum Main**

- ✓ Anak duduk pada lingkaran, guru mengenalkan tempat, bahan, dan alat bermain di masing-masing ragam densitas dan cara bermain
- ✓ Anak dipandu guru untuk mengucapkan aturan bermain dan berdoa sebelum kegiatan
- ✓ Ragam densitas di sentra PERSIAPAN:

Densitas 1. Mencari dan menyusun huruf membentuk kata "senyum"

Densitas 2. Bermain maze (adab anak yang baik)

Densitas 3. Menempel gambar 👉 pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar 👎 pada gambar anak yang berperilaku buruk

Densitas 4. Menjiplak gambar emoticon senyum

➤ **Pijakan Saat Main**

- ✓ Anak duduk bersama, guru mengenalkan alat, bahan, dan tempat bermain masing-masing densitas
- ✓ Anak dipandu guru mengucapkan aturan main dan doa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Guru mengamati dan memastikan semua anak melakukan kegiatan bermain
- ✓ Guru memberi contoh cara bermain pada anak yang belum bisa menggunakan alat dan bahan
- ✓ Guru mencatat yang dilakukan anak
- ✓ Guru mengingatkan bila waktu akan berakhir kemudian mengumpulkan hasil kerja anak

➤ **Pijakan Setelah Main (Recaling)**

- ✓ Anak membereskan alat main
- ✓ Guru menanyakan kegiatan yang telah dilakukan anak hari ini
- ✓ Guru menanyakan alasan pada anak yang belum tuntas

C. ISTIRAHAT (30 Menit)

- Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, makan bekal dari rumah
- Bermain di dalam dan di luar

D. PENUTUP (30 Menit)

- Menyanyi lagu ‘Sopan Santun’
- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Memberikan pesan-pesan kepada anak
- Berdoa setelah belajar

E. TEKNIK PENILAIAN

- Teknik Penilaian:
 - ✓ Catatan Anekdote
 - ✓ Hasil Karya
 - ✓ Rating Scale

➤ Rencana Penilaian:

ASPEK PENGEMBANGAN	KD	Indikator
Nilai Agama & Moral	3.1-4.1	(N. 3.1-4.1.1) Mengucapkan do'a-do'a pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal : do'a sebelum memulai dan selesai kegiatan)
	3.2-4.2	(N. 3.2-4.2.1) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya
Fisik Motorik	3.3-4.3	(Fm. 3.3-4.3.1) Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
		(Fm. 3.3-4.3.2) Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tarian)
		(Fm. 3.3-4.3.3) Melakukan permainan fisik dengan aturan
		(Fm. 3.3-4.3.4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)
Kognitif	2.2	(K.2.2.1) Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
	2.3	(K.2.3.1) Kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di

		luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa)
	2.3	(K.2.3.2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan (seperti : "ayo kita bermain pura-pura seperti burung")
	3.5-4.5	(K.3.5-4.5.1) Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.7-4.7	(K.3.7-4.7.2) Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana (K.3.7-4.7.3) Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan
Bahasa	3.10-4.10	(B. 3.10-4.10.2) Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan
	3.11-4.11	(B. 3.11-4.11.7) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
	3.12-4.12	(B. 3.12-4.12.13) Memiliki perbendaharaan kata (B. 3.12-4.12.14) Mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca
Sosial Emosional	2.5	(Se.2.5.6) Bangga menunjukkan hasil karya
	2.8	(Se.2.8.1) Terbiasa tidak bergantung pada orang lain (Se.2.8.2) Terbiasa mengambil keputusan secara mandiri (Se.2.8.3) Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya
	2.9	(Se.2.9.5) Mau menemani teman melakukan kegiatan bersama
	2.12	(Se. 2.12.4) Merapihkan /membereskan mainan pada tempat semula (Se. 2.12.5) Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
Seni	2.4	(Se. 2.4.3) Bertindak / berbuat yang mencerminkan sikap estetik (Se. 2.4.4) Merawat kerapihan-kebersihan dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya
	3.15-4.15	(Sn.3.15-4.15.1) Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai (Sn.3.15-4.15.2) Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

Mengetahui,
Kepala TK Islam Al-Baqy



SITI BUNAYYAH, S. Pd

Gresik, 15 November 2021
Guru Kelas

SITI BUNAYYAH, S. Pd



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL - BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL - BAQY**

Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas – Gresik

NSS : 004050107029

NPSN : 20571793

PENILAIAN HARIAN

Sentra Persiapan

KELOMPOK : A
SEMESTER / MINGGU : I (Satu) / XV (Lima Belas)
TEMA / SUB TEMA : DIRIKU / Adab Anak yang Baik

Bid / KD	Indikator	Senin, 15 November 2021				
		Affa	Falin	Naufal	Atha	Salsa
N. 3.1-4.1	(N. 3.1-4.1.1) Mengucapkan do'a-do'a pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal : do'a sebelum memulai dan selesai kegiatan) Melafadzkan Hadist Senyum					
N. 3.2-4.2	(N. 3.2-4.2.1) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya Bermain maze (adab anak yang baik)					
Fm. 3.3-4.3	(Fm. 3.3-4.3.1) Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah Senam wajah					
	(Fm. 3.3-4.3.2) Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan tarian) Senam wajah					
	(Fm. 3.3-4.3.3) Melakukan permainan fisik dengan aturan Senam wajah					
	(Fm. 3.3-4.3.4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan) Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♠ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum					
K. 2.2	(K.2.2.1) Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) Bermain maze (adab anak yang baik)					
K. 2.3	(K.2.3.1) Kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa) Bermain maze (adab anak yang baik)					
K. 2.3	(K.2.3.2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih					

	permainan (seperti : ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) Bermain maze (adab anak yang baik)					
K. 3.5-4.5	(K.3.5-4.5.1) Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi Bermain maze (adab anak yang baik)					
K. 3.7-4.7	(K.3.7-4.7.2) Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana Bermain maze (adab anak yang baik)					
	(K.3.7-4.7.3) Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan Bermain maze (adab anak yang baik)					
B. 3.10-4.10	(B. 3.10-4.10.2) Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan Bermain maze (adab anak yang baik)					
B. 3.11-4.11	(B. 3.11-4.11.7) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”					
B. 3.12-4.12	(B. 3.12-4.12.13) Memiliki perbendaharaan kata Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”					
	(B. 3.12-4.12.14) Mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”					
Se. 2.5	(Se.2.5.6) Bangga menunjukkan hasil karya Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”, Bermain maze (adab anak yang baik), Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ☹ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum					
Se. 2.8	(Se.2.8.1) Terbiasa tidak bergantung pada orang lain Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”, Bermain maze (adab anak yang baik), Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ☹ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum					
	(Se.2.8.2) Terbiasa mengambil keputusan secara mandiri Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”, Bermain maze (adab anak yang baik), Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ☹ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum					

	<p>(Se.2.8.3) Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya Mencari dan menyusun huruf membentuk kata “senyum”, Bermain maze (adab anak yang baik), Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♣ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum</p>					
Se. 2.9	<p>(Se.2.9.5) Mau menemani teman melakukan kegiatan bersama Bermain maze (adab anak yang baik)</p>					
Se. 2.12	<p>(Se. 2.12.4) Merapihkan /membereskan mainan pada tempat semula Bermain maze (adab anak yang baik)</p>					
	<p>(Se. 2.12.5) Mengerjakan sesuatu hingga tuntas</p>					
Sn. 2.4	<p>(Se. 2.4.3) Bertindak / berbuat yang mencerminkan sikap estetis Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♣ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum, Menyanyi lagu ‘Sopan Santun’</p>					
	<p>(Se. 2.4.4) Merawat kerapihan-kebersihan dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♣ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum</p>					
Sn. 3.15-4.15	<p>(Sn.3.15-4.15.1) Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♣ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum, Menyanyi lagu ‘Sopan Santun’</p>					
	<p>(Sn.3.15-4.15.2) Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar Menempel gambar ♡ pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar ♣ pada gambar anak yang berperilaku buruk, Menjiplak gambar emoticon senyum</p>					

Mengetahui,
Kepala TK Islam Al-Baqy

Gresik, 15 November 2021
Guru Kelas

SITI BUNAYYAH, S. Pd

SITI BUNAYYAH, S. Pd



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL - BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL - BAQY**

Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas – Gresik

NSS : 004050107029

NPSN : 20571793

CATATAN ANEKDOT

Tahun Pelajaran 2021 - 2022

SEMESTER I (Satu)

Minggu : XV (Lima Belas)
Nama : ZIONA CHARISSA AULIA
Kelompok : A

WAKTU KEJADIAN	TEMPAT KEJADIAN	PERISTIWA	KD	CAPAIAN

Mengetahui,
Kepala TK Islam Al-Baqy

Gresik, 15 November 2021
Guru Kelas

SITI BUNAYYAH, S. Pd

SITI BUNAYYAH, S. Pd



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL - BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL - BAQY**

Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas – Gresik

NSS : 004050107029

NPSN : 20571793

PENILAIAN HASIL KARYA

Tahun Pelajaran 2021 - 2022

SEMESTER I (Satu)

Minggu : XV (Lima Belas)
Nama : ZIONA CHARISSA AULIA
Kelompok : A

HARI / TANGAL	FOTO	HASIL PENGAMATAN	KD / INDIKATOR	HASIL CAPAIAN
Senin, 15 Nov 2021				
Rabu, 17 Nov 2021				
Jum'at, 19 Nov 2021				

Mengetahui,
Kepala TK Islam Al-Baqy

SITI BUNAYYAH, S. Pd

Gresik, 15 November 2021
Guru Kelas

SITI BUNAYYAH, S. Pd

Densitas 1
Mencari Dan Menyusun Huruf Membentuk Kata "Senyum"



Densitas 2
Bermain Maze (Adab Anak Yang Baik)





**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL BAQY**

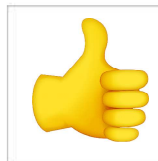
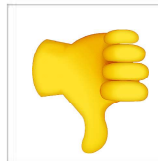
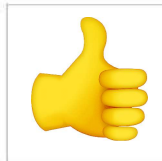
Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas - Gresik

NSS: 004050107029

NPSN: 20571793

LEMBAR KERJA SISWA

TEMA / SUB TEMA	: DIRIKU / Adab Anak yang Baik
SEMESTER / MINGGU	: I (Satu) / XV (Lima Belas)
KELOMPOK / USIA	: A / 4-5 Tahun
KEGIATAN	: Menempel gambar 👍 pada gambar anak yang berperilaku baik, dan menempel gambar 👎 pada gambar anak yang berperilaku buruk
HARI / TANGGAL	: Senin, 15 November 2021
NAMA	:



Paraf Guru :	Nilai:
---------------------	---------------



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL BAQY
TAMAN KANAK - KANAK ISLAM AL BAQY

Jl. Topaz V / 29 Graha Bunder Asri Kembangan Telp. 031 - 99104190
Kebomas - Gresik

NSS: 004050107029

NPSN: 20571793

LEMBAR KERJA SISWA

TEMA / SUB TEMA	: DIRIKU / Adab Anak yang Baik
SEMESTER / MINGGU	: I (Satu) / XV (Lima Belas)
KELOMPOK / USIA	: A / 4-5 Tahun
KEGIATAN	: Menjiplak gambar emoticon senyum
HARI / TANGGAL	: Senin, 15 November 2021
NAMA	:



Paraf Guru :

Nilai:



SENAM WAJAH



"HADIST SENYUM"

تَبَسُّمُكَ فِي وَجْهِ أَخِيكَ صَدَقَةٌ

• Senyum manismu
dihadapan saudaramu
adalah shadaqah •

(HR. Tirmidzi dan Ibnu Hibban)

"SMILE"



LIRIK LAGU "SOPAN SANTUN"

Aku anak baik

Anak sopan santun

Mama papa ajariku, bersikap baik selalu

Saat salim, cium tangan

Bukan dipipi atau dahi

Bila lewat di depan orang

Ucapkan permisi

Salam senyum dan sapa

Sikap ramah kepada sesama

Salam senyum dan sapa

Aku anak berbudi mulia

Aku anak baik

Anak sopan santun

Mama papa ajariku, bersikap baik selalu

Saat salim, cium tangan

Bukan dipipi atau dahi

Bila lewat di depan orang

Ucapkan permisi

Saat bersin, atau batuk

Tutuplah mulutmu

Berbicara kepada orang

Santunkan suaramu

Salam senyum dan sapa

Sikap ramah kepada sesama

Salam senyum dan sapa

Aku anak berbudi mulia