

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1

Satuan Pendidikan	: TK Kartini Sidasari
Semester / Minggu	: I / XI
Kelompok	: B
Tema / Subtema	: Binatang / Binatang Hidup di Darat
Alokasi Waktu	: 60 menit
Hari, Tanggal	:
Kegiatan Bermain	: <b>“Cepit Aku dengan Benar”</b>

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
- : 1. KD 1.1 (NAM) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
    - Anak dapat mengenal binatang yang hidup di darat (macam-macam binatang yang hidup darat) sebagai ciptaan Tuhan
  - 2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
    - Anak dapat menyepit angka dengan baik
  - 3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Mengenal benda-benda di sekitarnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk ,ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
    - Anak mencapit kartu angka dengan jumlah cepitan sesuai dengan angka yang tertera
  - 4. KD 3.12 – 4.12 (Bahasa) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
    - Anak dapat menulis angka sesuai angka yang telah dicepit tadi
  - 5. KD 2.5 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
    - Anak mampu menyelesaikan permainan dengan senang hati tanpa minta bantuan orang lain
  - 6. KD 3.15 – 4.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.
    - Anak dapat menggambar binatang yang hidup di darat

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mencepit kartu angka dengan cepitan baju

2. Menulis angka sesuai dengan angka yang dicepit
3. Menggambar binatang yang hidup di darat

C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru
2. Kartu angka
3. Cepitan baju
4. Keranjang
5. Tali rafia
6. Kertas
7. Alat tulis
8. Krayon

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid	07.30 – 08.00	WA Group
2.	Pembukaan 1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua 2. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyapa anak-anak</li> <li>- Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar</li> <li>- Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema binatang hidup di darat,</li> <li>- Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk pembelajaran</li> <li>- Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut</li> </ul>	08.00 – 08.30	WA Group
3.	Inti 1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini 2. Anak dipandu orangtua mencepit kartu angka dengan jumlah cepitan yang sesuai dengan angka pada kartu 3. Anak dipandu orangtua menulis angka yang sesuai (angka yang telah dicepit) 4. Anak dipandu orangtua menggambar binatang yang hidup di darat	08.30 – 09.30	
4.	Penutup Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan	09.30 - 10.00	

	aplikasi grup Whatsapp. 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa 3. Penerapan SOP penutupan		
--	--	--	--

E. RENCANA PENILIAN

1. Sikap
  - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Dapat mencepit angka dengan baik
  - b. Dapat menghapuskan doa sebelum dan sesudah kegiatan
  - c. Dapat menunjukkan lambang bilangan
  - d. Dapat menggambar binatang darat
  - e. Dapat menulis angka 1-10

Mengetahui  
Kepala TK

Sidasari, .....  
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2

Satuan Pendidikan	: TK Kartini Sidasari
Semester / Minggu	: I / XI
Kelompok	: B
Tema / Subtema	: Binatang / Macam-macam Binatang Darat
Alokasi Waktu	: 60 menit
Hari, Tanggal	:
Kegiatan Bermain	: <b>“Cepit Aku dengan Benar”</b>

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. KD 1.1 (NAM) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
    - Anak dapat mengenal binatang yang hidup di darat (macam-macam binatang yang hidup darat) sebagai ciptaan Tuhan
  - KD 3.1 – 4.1 (NAM) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.
    - Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
  2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
    - Anak dapat menirukan gerakan binatang sedang berjalan
  3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Mengetahui benda-benda di sekitarnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
    - Anak dapat mengambil gambar yang disertai angka dan mencepitnya dengan cepitan baju sesuai angka
  4. KD 3.12 – 4.12 (Bahasa) Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain.
    - Anak dapat menulis nama binatang yang tertera di kartu angka
  - KD 3.11 – 4.11 (Bahasa) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
    - Anak dapat menyebutkan kata-kata yang dikenal yaitu nama macam-macam binatang darat

5. KD 2.5 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.

- Anak dapat menunjukkan rasa bangga terhadap hasil sendiri

6. KD 3.15 – 4.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

- Anak dapat kolase dengan cangkang telur

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mencepit kartu angka yang disertai gambar binatang darat dengan cepitan baju
2. Menulis nama bintang yang tertera di kartu angka yang dicepit
3. Kolase dengan cangkang telur

#### C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru
2. Kartu angka bergambar binatang darat
3. Cepitan baju
4. Keranjang
5. Tali raffia
6. Kertas
7. Alat tulis
8. Lem
9. Cangkang telur

#### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid	07.30 – 08.00	WA Group
2.	Pembukaan 1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua 2. Isi Video - Guru menyapa anak-anak - Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar - Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema macam-macam binatang hidup di darat - Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk pembelajaran - Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut	08.00 – 08.30	WA Group

3.	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini</li> <li>2. Anak dipandu orangtua mencepit kartu angka yang bergambar dengan jumlah cepitan yang sesuai dengan angka pada kartu</li> <li>3. Anak dipandu orangtua menulis angka yang nama binatang yang tertera di kartu angka</li> <li>4. Anak dipandu orangtua kolase binatang dengan cangkang telur</li> </ol>	08.30 – 09.30	
4.	<p>Penutup</p> <p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Penerapan SOP penutupan</li> </ol>	09.30 - 10.00	

#### E. RENCANA PENILIAN

1. Sikap
  - a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Dapat mencepit angka dengan baik
  - b. Dapat menghapuskan doa sebelum dan sesudah kegiatan
  - c. Dapat menunjukkan lambang bilangan
  - d. Dapat kolase dengan cangkang telur
  - e. Dapat menulis nama binatang yang tertera di kartu angka

Mengetahui  
Kepala TK

Sidasari, .....  
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3

Satuan Pendidikan	: TK Kartini Sidasari
Semester / Minggu	: I / XI
Kelompok	: A
Tema / Subtema / Subsub tema	: Binatang / Macam-macam Binatang / Bintang Berkaki Dua
Alokasi Waktu	: 60 menit
Hari, Tanggal	:
Kegiatan Bermain	: <b>“Pasangkan Aku dengan Benar”</b>

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. KD 3.1 – 4.1 (NAM) Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya.
    - Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
  2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk perkembangan motorik kasar dan halus.
    - Anak dapat menirukan gerakan binatang sedang berjalan
  3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya.
    - Anak dapat memasangkan angka dengan gambar yang sesuai dengan jumlahnya
  4. KD 3.10 – 4.10 (Bahasa) Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
    - Anak dapat menyimak cerita guru tentang kisah binatang
  5. KD 4.7 (Seni) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dan lain-lain tentang lingkungan sosial.
    - Anak dapat menggambar binatang berkaki dua
  6. KD 3.13 (Sosem) Mengenal emosi diri dan oranglain.
    - Anak dapat menunjukkan rasa bangga terhadap hasil sendiri

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Memasangkan angka dengan gambar yang sesuai jumlahnya
2. Menirukan gerakan binatang sedang berjalan
3. Menggambar binatang berkaki dua

### C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru
2. Kartu angka
3. Gambar binatang berkaki dua

4. Kertas
5. Alat tulis
6. Krayon
7. Lem

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid	07.30 – 08.00	WA Group
2.	Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua</li> <li>2. Isi Video               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyapa anak-anak</li> <li>- Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar</li> <li>- Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema macam-macam binatang, subsub tema binatang berkaki dua</li> <li>- Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk pembelajaran</li> <li>- Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut</li> </ul> </li> </ol>	08.00 – 08.30	WA Group
3.	Inti <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini</li> <li>2. Anak dipandu orangtua memasang kartu angka dengan gambar</li> <li>3. Anak dipandu orangtua menirukan binatang sedang berjalan</li> <li>4. Anak dipandu orangtua menggambar binatang berkaki dua</li> </ol>	08.30 – 09.30	
4.	Penutup <p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li> <li>2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa</li> <li>3. Penerapan SOP penutupan</li> </ol>	09.31 - 10.00	

## E.RENCANA PENILIAN

### 1. Sikap

- a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan saat bertanya

### 2. Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat memasang angka dengan gambar sesuai jumlahnya
- b. Dapat menghapalkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
- c. Dapat menirukan gerakan binatang
- d. Dapat menggambar binatang berkaki dua
- e. Dapat mengenal lambing bilangan

Mengetahui  
Kepala TK

Tuminah, S. Pd. AUD

Sidasari, .....  
Guru Kelas

Chusnul Komariyah, S. Pd