

**RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**TK IT ULUL AL BAAB WELERI  
KABUPATEN KENDAL  
PROVINSI JAWA TENGAH**



**OLEH**

**UMI RODHIYAH**

**AKUN SIMPKB : 201502705883@guruku.id**

**TK IT ULUL AL BAAB WELERI**

**Jl. Bahari Rt. 05 Rw.01 Desa Karangnom Kec. Weleri Kab. Kendal**

**Telp. 0294 3640786 Wa. 0895 3211 10137 / 085 740 558 522**

**Email. [tkitululalbaab\\_wlr@yahoo.com](mailto:tkitululalbaab_wlr@yahoo.com) – [umirodhivahelsvarief@gmail.com](mailto:umirodhivahelsvarief@gmail.com)**

**TAHUN 2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. sholawat dan salam semoga terlimpah curah kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya serta orang-orang yang tetap ihsan mengikuti risalah beliau dan semoga kita termasuk salah satu dari mereka. Aamiin.

Alhamdulillah Allah memudahkan penulis menyelesaikan dokumen rancangan pembelajaran ini dengan tema “Rekreasi”, sub tema “Kendaraan”, sub-sub tema “Pesawat” dengan baik.

Dokumen rancangan pembelajaran ini di susun untuk persiapan simulasi mengajar pada program sekolah penggerak gelombang 2 tahun 2021.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan, bantuan dan saran yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu baik moril maupun materiil dalam penyusunan dokumen RPPH ini.

Penulis menyadari dokumen rancangan pembelajaran harian ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya masukan yang konstruktif agar rancangan pembelajaran ini lebih berkualitas dan bermanfaat umumnya bagi yang membaca, serta khususnya bagi penulis sendiri.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin

Kendal, 18 November 2021  
Penulis,

**Umi Rodhivah, S.Pd**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
<b>I. RPPH LURING</b> .....	1
A. Identitas.....	1
B. Kompetensi Inti.....	1
C. Kompetensi Dasar.....	2
D. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	2
E. Tujuan Pembelajaran.....	3
F. Materi Pembelajaran.....	3
G. Media & Sumber Belajar.....	3
H. Alat & Bahan Belajar.....	4
I. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	4
J. Metode Pembelajaran.....	7
K. Pendekatan.....	7
<b>II. BAHAN AJAR</b> .....	8
<b>III. LKPD</b> .....	11
<b>IV. MEDIA PEMBELAJARAN</b> .....	12
<b>V. INSTRUMEN PENILAIAN</b> .....	13
A. Skala Capaian Harian.....	13
B. Penilaian/Catatan Anekdote.....	16
C. Penilaian Hasil Karya.....	17
<b>Bagan kesesuaian antara RPPH, Bahan Ajar, LKPD &amp; Media yang digunakan</b> .....	18

# I. RPPH LURING

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**A. IDENTITAS**

Nama satuan Paud : TK IT Ulul Al Baab weleri  
 Semester/Bulan/Pekan : II / ..... /  
 Tema /Sub tema : Rekreasi / Kendaraan / Pesawat  
 Kelompok /Usia : B / 5-6 Tahun  
 Hari / Tanggal : ...../.....  
 Alokasi Waktu : 1 X peretmuan 90 menit



**B. KOMPETENSI INTI (KI)**

NO	KOMPETENSI INTI
<b>KI-1: Sikap Spritual</b>	Menerima ajaran agama yang dianutnya
<b>KI-2: Sikap Sosial</b>	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin,peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan teman
<b>KI-3: Pengetahuan</b>	Mengenal diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkana informasi, mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
<b>KI-4: Keterampilan</b>	Menunjukan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. KOMPETENSI DASAR	D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
<p><b>Kompetensi Sikap :</b></p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)</p> <p>2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (SOSEM)</p>	<p>1.1.4 <i>Menunjukkan</i> kemampuan menghafal ayat Al-quran, doa harian &amp; hadits pilihan (HOTS-A5)</p> <p>2.3. <i>Menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (HOTS-A5)</p>
<p><b>Kompetensi Pengetahuan :</b></p> <p>3.3 Mengenal anggota, tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar &amp; motorik halus (FM)</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi &amp; ciri-ciri lainnya) (KOGNITIF)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BAHASA)</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya &amp; aktifitas seni, (SENI)</p>	<p>3.3.4 Mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang (HOTS-C6)</p> <p>3.6.2 Mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata. (HOTS-C6)</p> <p>3.12.3 Mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana (HOTS-C6)</p> <p>3.15.6 Mengetahui cara <i>membuat</i> berbagai hasil karya (HOTS-C6)</p>
<p><b>Kompetensi Ketrampilan :</b></p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar &amp; halus (FM)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa &amp; bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi &amp; ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (KOGNITIF)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain (BAHASA)</p> <p>4.15 Menunjukkan karya &amp; aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)</p>	<p>4.3.4 <i>Mencipta</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang (HOTS-P5)</p> <p>4.6.2 <i>Menentukan</i> kata sesuai gambar (HOTS-P5)</p> <p>4.12.3 <i>Menyusun</i> simbol huruf menjadi kata sederhana (HOTS-P5)</p> <p>4.15.6 <i>Mencipta</i> berbagai hasil karya (HOTS-P5)</p>

E. TUJUAN PEMBELAJARAN	F. MATERI PEMBELAJARAN
Melalui kegiatan gerak badan meniru pesawat anak mampu <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang (FM) <b>(HOTS-P5)</b>	<i>Menggerakkan badan</i> meniru pesawat <b>(Unjuk kerja)</b>
Melalui kegiatan murojaah, anak mampu <i>menunjukkan</i> kemampuan menghafal ayat Al-quran, doa harian & hadits pilihan dengan benar (NAM) <b>(PPK Religius)</b> <b>(HOTS-A5)</b>	<i>Melafalkan</i> QS : Al Infithar ayat 2 <b>(Observasi)</b> <i>Melafalkan</i> doa harian : I'tidal <b>(Observasi)</b> <i>Menghafal</i> hadits : Larangan Mencela Makanan <b>(Observasi)</b>
Setelah melihat presentasi power point, anak mampu <i>mengkategorikan</i> bagian-bagian pesawat dengan benar <b>(KOGNITIF)</b> <b>(HOTS-C6)</b> <b>(TPACK)</b>	<i>Melihat presentasi</i> power point bagian-bagian pesawat <b>(diskusi, tanya jawab)</b>
Melalui LKPD menghubungkan gambar & tulisan anak mampu <i>mengkombinasikan</i> gambar kendaraan sesuai tulisan dengan tepat <b>(KOGNITIF)</b> <b>(HOTS-C6)</b>	<i>LKPD</i> menghubungkan gambar & tulisan <b>(hasil karya)</b>
Melalui bermain papan kardus, anak mampu <i>menyusun batu koral</i> menjadi kata sederhana <b>(BAHASA)</b> <b>(HOTS-P5)</b> <b>(LOOSE PART)</b> <b>(STEAM)</b>	<i>Menyusun batu koral</i> menjadi kata pesawat <b>(proyek)</b>
Melalui kegiatan melipat, anak mampu <i>mencipta</i> berbagai hasil karya <b>(SENI)</b> <b>(SOSEM)</b> <b>(HOTS-P5)</b>	<i>Melipat</i> bentuk pesawat <b>(hasil karya)</b>
Melalui bermain game powerpoint, anak mampu <i>menyimpulkan</i> penjumlahan sederhana dengan tepat <b>(BAHASA)</b> <b>(HOTS-C6)</b> <b>(TPACK)</b>	<i>Bermain game powerpoint</i> penjumlahan dengan gambar <b>(observasi)</b>

## G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Buku panduan doa
2. Buku panduan guru
3. Laptop, LCD
4. Pesentasi Power Point
5. LKPD
6. Kertas HVS bekas
7. Game animasi penjumlahan

## H. ALAT DAN BAHAN BELJAR

1. LKPD, pensil
2. Kardus huruf, papan kardus
3. Laptop
4. Kertas HVS bekas

## I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

### a. Kegiatan Pembukaan (20 Menit)



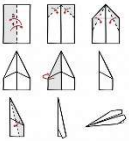

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	1. Guru menyambut anak, cek suhu badan, mengarahkan untuk cuci tangan & pemberian handsanitizer
	2. Guru mengajak anak untuk melakukan gerak badan meniru pesawat
بِسْمِ اللَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَعَلَى رَبِّنَا توَكَّلْنَا	3. Guru <i>membiasakan</i> anak berdoa masuk ruangan saat memasuki ruangan ( <i>PPK, Religius</i> )
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ	4. Guru <i>membiasakan</i> mengucapkan & anak menjawab salam ( <i>PPK, Religius</i> )
	5. Guru menanyakan kabar
Buku absen	6. Guru mengabsen anak
Whiteboard & spidol whiteboard	7. Guru menyampaikan hari, tanggal, bulan & tahun & menulis di papan tulis
Syair ini masjid Ini masjid, tempat untuk sholat Ini jamahnya, bertakbir, ruku', I'tidal lalu sujud Doa yahiyat awal, doa tahiyat akhir Salam ke kana, salam ke kiri Sikap berdo'a, tundukkan kepala	8. Guru mengajak anak <i>mengucap</i> syair "ini masjid"
رَضِيْتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّي رَبِّي عَلَّمَا وَارزُقْنِي فَهْمًا	9. Guru <i>membiasakan</i> anak berdo'a mau belajar

رَبِّ اغْفِرْ لِي وَلِوَالِدَيَّ وَارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا	10. Guru <i>membiasakan</i> anak berdoa untuk kedua orang tua
وَإِذَا الْكَوَاكِبُ انْتَهَرَتْ Qs. Al Infithar ٢ Dan apabila bintang-bintang jatuh"- berserakan	11. Guru <i>membiasakan</i> anak menghafal Qs. Al Infithar : 2
سَمِعَ اللَّهُ لِمَنْ حَمِدَهُ رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ	12. Guru <i>membiasakan</i> anak melafalkan do'a I'tidal
مَا عَابَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَعَامًا قَطُّ	13. Guru <i>membiasakan</i> anak menghafal hadits & menerapkannya dalam sehari-hari

b. Kegiatan Inti (-+60 menit)

	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1 Pesawatku ada 6, terbang bersama-sama Karena aku pilotnya Putra Indonesia Atraksi di udara wus.... Aku merasa bangga MasyaAllah Karena aku pilotnya Putra Indonesia	1. Guru mengenalkan tema dengan menampilkan video pesawat nada nada balonku ada 6
	3. Guru menampilkan slide PPT terkait gambar pesawat di LCD & mengajak anak berdiskusi tentang gambar tersebut melalui pertanyaan 5W+H: <i>(Diskusi, bercakap-cakap, tanya jawab)</i> a. Sebutkan bagian-bagian pesawat! • Kokpit, sayap pesawat, ekor pesawat, badan pesawat, roda pesawat, pintu penumpang, baling-naling, pintu barang, jendela b. Macam-macam pesawat ? c. Siapa yang buat pesawat d. Bagaimana cara naik pesawat e. Perubahan bentuk pesawat dari jaman ke jaman
Tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperkenalkan kegiatan main dan tujuan</li> <li>• Anak boleh memilih kegiatan main yang akan dimainkan terlebih dulu</li> <li>• Anak mengerjakan 4 kegiatan main secara bergantian</li> <li>• Jika selesai main, anak melaporkan hasilnya ke guru &amp; anak berhak mendapat reward bintang</li> </ul>



<p>Tahap 3</p> 	<p>Kegiatan 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperlihatkan LKPD</li> <li>• Guru menanyakan gambar apa saja yang ada di LKPD &amp; tulisan terkait gambar</li> <li>• Guru menyampaikan tugas anak-anak untuk menarik garis dari gambar ke tulisan yang sesuai &amp; menulis kata sesuai gambar di bawah gambar tersebut</li> <li>• Anak mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang cara membuat (<i>transfer knowledge, afektif</i>)</li> </ul>
	<p>Kegiatan 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan cara bermain menyusun batu koral menjadi tulisan pesawat</li> <li>• Anak mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang cara &amp; aturan (<i>transfer knowledge, afektif</i>)</li> </ul>
	<p>Kegiatan 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan cara melipat kertas menjadi bentuk pesawat</li> <li>• Anak mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang cara &amp; aturan (<i>transfer knowledge, afektif</i>)</li> </ul>
	<p>Kegiatan 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan cara bermain game powerpoint penjumlahan dengan gambar pesawat</li> <li>• Anak mendengarkan dan memahami penjelasan guru tentang cara &amp; aturan (<i>transfer knowledge, afektif</i>)</li> </ul>
<p>Tahap 4</p>	<p>Anak <i>mengkomunikasikan</i> apa yang telah mereka lakukan hari ini dan yang telah mereka ketahui tentang pesawat (<b>5W+H</b>)</p>
<p>Tahap 5</p>	<p>Makan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak memcuci tangan</li> <li>2. Guru mempersilahkan anak mengambil snack</li> <li>3. Guru mengajak anak anak berdoa sebelum &amp; sesudah makan</li> <li>4. Anak menikmati hidangan</li> </ol>
<p>Tahap 6</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaan anak selama proses pembelajaran terjadi</li> <li>2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan anak hari ini, permainan apa yang disukai &amp; tidak disukai</li> <li>3. Berdo'a pulang</li> <li>4. Pesan</li> <li>5. Salam penutup</li> </ol>

c. Kegiatan Penutup (+- 10 menit)

**J. METODE PEMBELAJARAN**

1. Bercakap-cakap
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas
4. Praktek langsung

#### **K. PENDEKATAN**

1. HOTS : kegiatan pembelajaran
2. TPACK : presentasi, game animasi powerpoint
3. STEAM-LOOSE PART : menyusun huruf media batu koral

## II. BAHAN AJAR

Kelompok : Tk B Bilal Bin Rabbah

Tema/Sub tema/sub-sub tema : Rekreasi/Kendaraan/Pesawat

### A. ASPEK PERKEMBANGAN & MATERI PEMBELAJARAN

ASPEK PERKEMBANGAN	MATERI PEMBELAJARAN
<p><b>NAM :</b></p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (<b>NAM</b>)</p>	<p><i>Melafalkan</i> QS : Al Infithar ayat 2 (<b>Observasi</b>)</p> <p><i>Melafalkan</i> doa harian : I'tidal (<b>Observasi</b>)</p> <p><i>Menghafal</i> hadits : Larangan Mencela Makanan (<b>Observasi</b>)</p>
<p><b>SOSEM :</b></p> <p>2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</p> <p><b>SENI</b></p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya &amp; aktifitas seni, 4.15 Menunjukkan karya &amp; aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p><i>Melipat</i> bentuk pesawat (<b>Proyek</b>)</p>
<p><b>FM :</b></p> <p>3.3 Mengenal anggota, tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan 8otoric kasar &amp; 8otoric halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan 8otoric kasar &amp; halus</p>	<p><i>Menggerakkan</i> badan menirukan pesawat (<b>Unjuk kerja</b>)</p>
<p><b>KOGNITIF :</b></p> <p>3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi &amp; ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa &amp; bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi &amp; ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p><i>LKPD</i> menghubungkan gambar dengan tulisan (<b>hasil karya</b>)</p>
<p><b>BAHASA :</b></p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain</p>	<p><i>Menyusun</i> batu koral menjadi tulisan pesawat (<b>Proyek</b>)</p> <p><i>Bermain game powerpoint</i> penjumlahan sederhana (<b>penugasan</b>)</p>

## B. KONSEP MATERI

Konsep materi berkaitan dengan (5W+1H)

NO	Pertanyaan	Jawaban	
1	Apa itu pesawat	<ul style="list-style-type: none"><li>Sebutkan bagian-bagian pesawat!<ol style="list-style-type: none"><li>Kokpit</li><li>Badan pesawat</li><li>Sayap pesawat</li><li>Ekor</li><li>Roda pesawat</li><li>Pintu penumpang</li><li>Baling-baling</li><li>Pintu darurat</li><li>Pintu barang</li><li>Jendela</li></ol></li><li>Bentuk pesawat</li><li>Macam-macam pesawat</li></ul>	Presentasi powerpoint  Gambar Video
2	Bagaimana Langkah-langkah naik pesawat	<ol style="list-style-type: none"><li>Beli tiket</li><li>Baca aturan</li><li>Menuju bandara</li><li>Chek in</li><li>Masuk gate</li><li>Perhatikan informasi</li><li>Dengarkan pengumuman</li><li>Tunggu panggilan</li><li>Boarding</li><li>Patuhi aturan penerbangan</li></ol>	
7	Perubahan bentuk pesawat dari jaman ke jaman		Gambar

## C. LKPD



Langkah-langkah :

1. Anak menulis nama
2. Anak menarik garis dari gambar ke tulisan yang sesuai
3. Anak anak menulis nama kendaraan di bawah gambar
4. Anak melaporkan ke guru & berhak mendapat bintang sebagai hadiah
5. Guru mengambil foto hasil anak

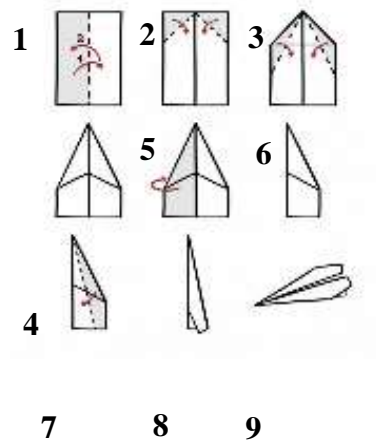
## D. BERMAIN MENYUSUN HURUF “PESAWAT”



Langkah-langkah bermain :

1. Anak memilih batu koral
2. Anak menyusun tulisan “pesawat”
3. Setelah selesai, anak melaporkan ke guru & berhak mendapat bintang sebagai hadiah
4. Guru mengambil foto hasil anak
5. Anak merapikan mainan

## E. MELIPAT BENTUK PESAWAT



Langkah-langkah :

1. Ikuti pola gambar
2. Setelah selesai, anak melaporkan ke guru & berhak mendapat bintang sebagai hadiah
3. Guru mengambil foto hasil anak

## F. Bermain game powerpoint



Langkah-langkah :

1. Hitung gambar pesawat sebelah kanan
2. Hitung gambar pesawat sebelah kiri
3. Jumlahkan gambar kanan dan kiri
4. Tekan angka yang sesuai dari hasil penjumlahan gambar
5. Jika benar akan muncul gambar jempol disertai suara tepuk tangan
4. Jika jawabanmu salah, akan muncul gambar silang disertai suara boom
5. Setelah selesai, anak melaporkan ke guru & berhak mendapat bintang sebagai hadiah
6. Guru mengambil foto hasil anak

# III. LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK		
TK IT ULUL AL BAAB WELERI		
Jl. Bahari Rt. 05 Rw. 01 Desa Karanganom Kec. Weleri Kab. Kendal Wa. 0895 3211 10137		
Aspek Perkembangan Kognitif	Kompetensi Inti : Pengetahuan KD : Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi & ciri-ciri lainnya. (3.6-4.6) IPK : Mengkategorikan kendaraan	Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema Rekreasi/Kendaraan/Pesawat
Kelompok : B Kelas : B04	Email Ustadzah : <a href="mailto:ustadzahulbahari01@gmail.com">ustadzahulbahari01@gmail.com</a>	Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2021
	Nama Anak : .....	

(بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ)

Anak-anak, gambar apakah di bawah ini?. Coba Tarik garis dari gambar ke tulisan yang sesuai ya....






Eits, baca doa dulu yuk!

	<b>Kereta</b>	
-----	<b>Pesawat</b>	-----
	<b>Kapal</b>	
-----	<b>Motor</b>	-----
	<b>Mobil</b>	
-----	<b>Sepeda</b>	-----

<b>Alhamdulillah aku bisa!</b>	Nilaiku :	Paraf Guru :
--------------------------------	-----------	--------------

## IV. MEDIA PEMBELAJARAN

Media yang saya gunakan adalah sebagai berikut :

Audio visual Video materi pembelajaran	
Gambar-gambar	
Lagu pesawatku ada 6	
Buku panduan doa	
Buku panduan guru	
LKPD	
Batu koral	
Kertas HVS bekas	
Game powerpoint	

## V. INSTRUMEN PENILAIAN

### SKALA CAPAIAN HARIAN KELOMPOK B KELAS BILAL BIN RABBAH

#### TK IT ULUL ALBAAB WELERI

Hari/Tanggal :

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	NAMA ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Sikap	1.1.4 <i>Menunjukkan</i> kemampuann menghafal ayat Al-quran <b>(HOTS-A5) (NAM)</b>	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal Qs. Al infithar ayat 2 dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal Qs. Al infithar ayat 2 dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal Qs. Al infithar ayat 2 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal Qs. Al infithar ayat 2 ak mampu <i>menghafal</i> surat Al infithar ayat 1 secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		1.1.4 <i>Menunjukkan</i> kemampuann menghafal doa harian <b>(HOTS-A5) (NAM)</b>	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal doa I'tidal dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal doa I'tidal dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal doa I'tidal secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal doa I'tidal secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		1.1.4 <i>Menunjukkan</i> kemampuann menghafal hadits pilihan <b>(HOTS-A5) (NAM)</b>	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal hadits larangan mencela makanan dengan	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal hadits larangan mencela makanan dengan	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal hadits larangan mencela makanan secara mandiri dan konsisten	Anak <i>menunjukkan</i> kemampuann menghafal larangan mencela makanan secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai



			bimbingan atau dicontohkan oleh guru	diingatkan atau dibantu oleh guru	tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		<b>2.3.</b> <i>Menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif <b>(HOTS-A5) (SOSEM)</b>	Anak <i>menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Anak <i>menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak <i>menunjukkan</i> perilaku yang mencerminkan sikap kreatif secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		<b>3.3.4</b> Mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang <b>(HOTS-C6) (FM)</b>	Anak mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menciptakan</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		<b>3.6.2</b> Mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata. <b>(HOTS-C6) (KOGNITIF)</b>	Anak mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>mengkombinasikan</i> gambar sesuai kata secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
<b>2.</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>3.12.3</b> Mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana <b>(HOTS-C6) (BAHASA)</b>	Anak mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>merangkai</i> simbol huruf menjadi kata sederhana secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		<b>3.15.6</b> Mengetahui cara <i>membuat</i> berbagai hasil karya <b>(HOTS-C6) (SENJ)</b>	Anak mengetahui cara <i>menampilkan</i> karya maket bandara menggunakan balok dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menampilkan</i> karya maket bandara menggunakan balok dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menampilkan</i> karya maket bandara menggunakan balok secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mengetahui cara <i>menampilkan</i> karya maket bandara menggunakan balok secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

3.	Ketrampilan	4.3.4 <i>Mencipta</i> gerakan terkoordinasi secara seimbang (HOTS-P5) (FM)	Anak mampu <i>mencipta</i> gerakan meniru pesawat dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> gerakan meniru pesawat dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> gerakan meniru pesawat secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> gerakan meniru pesawat secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		4.6.2 <i>Menentukan</i> kata sesuai gambar (HOTS-P5) (KOGNITIF)	Anak mampu <i>menentukan</i> kata sesuai gambar pada LKPD dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>menentukan</i> kata sesuai gambar pada LKPD dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mampu <i>menentukan</i> kata sesuai gambar pada LKPD secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>menentukan</i> kata sesuai gambar pada LKPD secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		4.12.3 <i>Menyusun</i> batu koral menjadi tulisan sederhana (HOTS-P5) (BAHASA)	Anak mampu <i>menyusun</i> batu koral menjadi tulisan pesawat menggunakan kartu huruf dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>menyusun</i> simbol huruf menjadi tulisan pesawat menggunakan kartu huruf dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mampu <i>menyusun</i> simbol huruf menjadi tulisan pesawat menggunakan kartu huruf secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>menyusun</i> simbol huruf menjadi tulisan pesawat menggunakan kartu huruf secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
		4.15.6 <i>Mencipta</i> berbagai hasil karya (HOTS-P5) (SENI)	Anak mampu <i>mencipta</i> melipat bentuk pesawat dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> melipat bentuk pesawat dengan diingatkan atau dibantu oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> melipat bentuk pesawat secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Anak mampu <i>mencipta</i> melipat bentuk pesawat secara mandiri & sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Mengetahui,

Kepala BPPIT Ulul Albaab

Drs. Muhammad Sarwono, M.Pd

Kendal,  
Guru Kelas

Umi Rodhiyah, S.Pd

**PENILAIAN CATATAN ANEKDOT KELOMPOK B KELAS BILAL BIN RABBAH**  
**TK IT ULUL ALBAAB WELERI**

Hari/Tanggal :

NO	NAMA	TEMPAT TGL/WAKTU	FOTO	PERISTIWA	KD &INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Mengetahui,

Kepala BPPIT Ulul Albaab

Drs. Muhammad Sarwono, M.Pd

Kendal,  
Guru Kelas

Umi Rodhiyah, S.Pd

**PENILAIAN HASIL KARYA KELOMPOK B KELAS BILAL BIN RABBAH**

**TK IT ULUL AL BAAB WELERI**

**Usia / Kelompok : 5-6 Tahun / B**

**Kelompok / Usia : Bilal Bin Rabbah**

**Hari / Tanggal :**

<b>NAMA ANAK</b>	<b>HASIL KARYA</b>	<b>HASIL PENGAMATAN</b>

Mengetahui,

Kepala BPPIT Ulul Albaab

Drs. Muhammad Sarwono, M.Pd

Kendal,  
Guru Kelas

Umi Rodhiyah, S.Pd

### Bagan kesesuaian antara RPPH, Bahan Ajar, LKPD & Media

NO	RPPH	MATERI	BAHAN AJAR	LKPD	MEDIA	ALAT EVALUASI
1.	Desain RPPH Daring	<i>Menggerakkan badan</i> meniru pesawat ( <b>Unjuk kerja</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Anak	Skala capaian Harian (Daftar ceklis), catatan anekdot
		<i>Melafalkan</i> QS : Al Infithar ayat 2 ( <b>Observasi</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Buku panduan guru, buku panduan doa anak	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot
		<i>Melafalkan</i> doa harian : I'tidal ( <b>Observasi</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Buku panduan guru, buku panduan doa anak	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot
		<i>Menghafal</i> hadits : Larangan Mencela Makanan ( <b>Observasi</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Buku panduan guru, buku panduan doa anak	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot
		<i>Melipat</i> bentuk pesawat ( <b>Proyek</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Kertas HVS bekas	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot Penilaian hasil karya
		<i>LKPD menghubungkan</i> gambar dengan tulisan ( <b>hasil karya</b> )	Interaksi guru & siswa	LKPD	LKPD	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot Penilaian hasil karya
		<i>Menyusun batu coral</i> menjadi tulisan pesawat ( <b>Proyek</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Batu koral,	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot Penilaian hasil karya
		<i>Bermain game powerpoint</i> penjumlahan sederhana menggunakan gambar pesawat ( <b>penugasan</b> )	Interaksi guru & siswa	-	Audio visual, laptop, game powerpoint	Skala capaian Harian (Daftar ceklis) catatan anekdot