



YAYASAN AR-RAHMAH SURUH
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU
AR-RAHMAH

Alamat : Jln. Kyai Domo Purwodijoyo Kec. Suruh Kab. Semarang 50776
SK Kemenkumham : C-4144.HT.01.02.TH 2007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK AR RAHMAH SURUH
Kelompok / Semester	: B / II (Dua)
Hari/Tanggal	: Senin , 3 Januari 2022
Tema	: Rekreasi
Sub Tema	: Kebun binatang
Topik	: Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
KD	: 3.3/4.3--3.6/4.6--3.13/4.13--3.2/4.2--3.15/4.15--3.10/4.10
Waktu	: 10 menit

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar secara terkoordinasi,seimbang dan lincah
2. Anak dapat mengenal nama-nama hewan di kebun binatang sesuai dengan ciri-cirinya
3. Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kirinya secara terkoordinasi untuk melakukan kegiatan motorik halus
4. Anak dapat mengungkapkan dan menunjukkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi
5. Anak dapat berperilaku sopan dan santun sebagai cerminan akhlaq mulia
6. Anak dapat menyanyikan lagu sesuai syairnya
7. Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengar dan dilaksanakan dengan kosa kata yang lebih banyak

Indikator dan Kegiatan serta alat dan bahan

1. (F 3.3/4.3.04) Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah
Meniru gerakan hewan di kebun binatang
Alat dan bahan : Peraga langsung
2. (K 3.6/4.6.11) **Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi,dan ciri-ciri lainnya**
Merangkai potongan gambar menjadi bentuk utuh lalu menyebutkan nama serta tulisannya berdasarkan ciri-ciri yang ditunjukkan
Alat dan bahan : potongan gambar dan kartu kata
3. (F 3.3/4.3.07) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
Membuat gambar hewan yang sudah di kenal dengan finger paint.
Alat dan bahan : kertas HVS,adonan fingerpaint dari lem fox dan pewarna
4. (SE 3.13/4.13.50) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)
Bermain drama memberi makan hewan di kebun binatang.
Alat dan bahan : aneka mainan loosepart
5. (N 3.2/4.2.20) Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan perbuatannya secara spontan (misal: mengucapkan maaf , permisi, terima kasih).
Praktek (bermain drama) bagaimana berlaku sopan saat bermain dengan menggunakan kata maaf,permisi,minta tolong dan terimakasih.
Alat dan bahan : peraga langsung dan alat main yang ada
6. (S 3.15/4.15.05) Bersenandung sesuai syair lagu
Menyanyikan lagu “Tamasya ke kebun binatang”

Alat dan bahan : peraga langsung

7. (B 3.10/4.10.01) Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak
Menceritakan apa yang sudah didengar dan dilaksanakan hari ini
Alat dan bahan : peraga langsung

Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan ± 2 menit

1. Salam dan doa sebelum belajar,absensi kehadiran
2. Pembiasaan doa,hadist dan asmaul husna
3. Menyanyi Lagu Tamasya ke kebun binatang
4. Berbagi pengalaman dengan bercerita
5. Diskusi tentang binatang dengan ciri-cirinya
6. Meniru gerakan hewan di kebun binatang

Kegiatan Inti ± 5 menit

Setelah Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang disediakan,Guru membagi kegiatan dalam 4 area :

1. Area Bahasa

Guru mengajak anak merangkai potongan gambar hewan menjadi bentuk utuh lalu menyebutkan nama dan tulisannya berdasarkan ciri-ciri yang ditunjukkan.

2. Area Seni

Guru mengajak anak membuat gambar hewan yang sudah di kenal dengan finger paint.

3. Area Drama

Guru mengajak anak untuk bermain drama memberi makan hewan di kebun binatang.

4. Area Agama yang digabung dengan area drama .

Disela-sela kegiatan guru menciptakan satu masalah sehingga akan muncul topik 4 kata ajaib.Anak memperagakan atau mempraktekan bagaimana menggunakan kata tolong,permisi,maaf dan terimakasih.

Guru memberitahukan bahwa kata ajaib itu yang membuat sesuatu dari hal yang sulit menjadi mudah,enak dirasakan,damai,aman dan nyaman.

Recalling ± 1 menit

Sebagai penguatan guru kembali menanyakan dan menjelaskan nama-nama hewan beserta ciri-ciri yang dimiliki kemudian menyesuaikan dengan kartu kata yang disiapkan.

Penutup ± 2 menit

1. Guru menanyakan perasaan selama bermain hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini , permainan apa yang paling disenangi.
3. Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “Tamasya ke kebun binatang”
4. Menginformasikan kegiatan esok hari
5. Berdoa setelah belajar
6. Salam penutup

Mengetahui,
Kepala sekolah

Maya

Siti Umayah,S.Pd

Wali Kelompok B3

Nurul

Nurul Qoyimah , S.Pd

Penilaian Pembelajaran

ASPEK	KD	Kegiatan	Indikator Penilaian	Alat Penilaian
NAM	3.2/4.2.20	<i>Praktek (bermain drama) bagaimana berlaku sopan saat bermain dengan menggunakan kata maaf,permisi,minta tolong dan terimakasih.</i>	Anak dapat berperilaku sopan dan santun sebagai cerminan akhlaq mulia	Observasi
FM	3.3/4.3.03	<i>Meniru gerakan hewan di kebun binatang</i>	Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar secara terkoordinasi,seimbang dan lincah	Unjuk Kerja
	3.3/4.3.07	<i>Membuat gambar hewan yang sudah di kenal dengan finger paint.</i>	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kirinya secara terkoordinasi untuk melakukan kegiatan motorik halus	Hasil karya
KOG	3.6/4.6.11	<i>Merangkai potongan gambar menjadi bentuk utuh lalu menyebutkan nama dan tulisannya berdasarkan ciri-ciri yang ditunjukkan</i>	Anak dapat mengenal nama-nama hewan di kebun binatang sesuai dengan ciri-cirinya	Unjuk Kerja
BHS	3.10/4.10.01	<i>Menceritakan apa yang sudah didengar dan dilaksanakan hari ini</i>	Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengar dan dilaksanakan dengan kosa kata yang lebih banyak	Unjuk Kerja
SOSEM	3.13/4.13.50	<i>Bermain drama memberi makan hewan di kebun binatang.</i>	Anak dapat mengungkapkan dan menunjukkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi	Observasi
SN	3.15/4.15.05	<i>Menyanyikan lagu Tamasya ke kebun binatang</i>	Anak dapat menyanyikan lagu sesuai syairnya	Unjuk kerja

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Tema/Sub Tema : Rekreasi / Kebun Binatang
 Kelompok : B3
 Hari/Tanggal : Senin , 3 Januari 2022

KD	Indikator	ADEL	ANIND	FIYYA	KEISYA	NABILA	NAYA	NIKEN	ORLIN	QIA	RANIA	GHANI	ABID	FATIH
N 3.2/4.2.20	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan perbuatannya secara spontan (misal: mengucapkan maaf , permissi, terima kasih).													
F 3.3/4.3.04	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah													
F 3.3/4.3.07	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas													
K 3.6/4.6.11	Mengenal benda dengan menglompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi,dan ciri-ciri lainnya													
B 3.10/4.10.01	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak													
SE 3.13/4.13.50	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)													
S 3.15/4.15.05	Bersenandung sesuai syair lagu													

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)
 MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 BSB (Berkembang Sangat Bagus)

Mengetahui,
 Kepala sekolah

Maya
 Siti Umayah,S.Pd

Wali Kelompok B3

Nurul
 Nurul Qoyimah , S.Pd

CATATAN ANECDOT

Kelompok : B3
Hari/Tanggal : Senin , 3 Januari 2022
Tema/Sub tema : Rekreasi / Kebun binatang

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/perilaku	Catatan kompetensi

Mengetahui,
Kepala TK ARRAHMAH SURUH

Maya
Siti Umayah,S.Pd

Guru Kelompok B3

Nurul
Nurul Qoyimah,S.Pd