

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PERSATUAN ISTRI GURU (P I G) MALANG



Semester/Bulan/Minggu: I / OKTOBER / 15

Kelas/usia : A / 4-5 Tahun

Tema /Subtema / Sub-subtema : BINATANG/ BINATANG BERSAYAP/ Kupu-kupu, Burung, Lebah, Capung, Nyamuk, Lalat

KOMPETENSI DASAR

NAM (1.1, 1.2,) **FM** (3.3, 4.3, 3.4, 4.4) **KOG** (3.5, 4.5, 3.6, 4.6)
BHS (3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12) **SOSEM** (2.5, 2.7, 2.12 SENI (3.15, 4.15)

Materi

Ciptaan-ciptaan Tuhan

Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik kasar (kekuatan, Keseimbangan, kelenturan, kelincahan, koordinasi mata-tangan kaki, kecepatan, ketepatan), Cara hidup bersih (mandi, gosok gigi, cuci tangan, toilet training, berpakaian bersih, cara membuang sampah) Gerakan- gerakan untuk mengembangkan motorik halus (kekuatan, kelenturan, koordinasi mata dengan tangan),

Pengukuran (besar- kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat- ringan, tinggi-rendah, ukuran tidak baku, waktu, volume, suhu), Operasional bilangan (nama bilangan dan jumlah, menghitung), Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari hari dengan berbagai cara (di rumah, di sekolah, dan tempat bermain,

Merangkai kata yang berakhiran huruf vokal misal : mata, buku, meja dan lain lain, Memahami cerita yang didengar, Mengenal bunyi huruf dan angka misal mama terdiri dari bunyi em-a-em-a; satu=1 ,mengungkapkan kata Tanya (apa, siapa, dimana, mengapa)

Kebiasaan berani mengemukakan pendapat, menyampaikan keinginan, berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya dengan pengawasan guru, Sikap mau menunggu giliran, Mengerjakan sesuatu hingga tuntas,

Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Alat Bahan

Senin, 19 Oktober 2020	Selasa, 20 Oktober 2020	Rabu, 21 Oktober 2020	Kamis 22 Oktober 2020	Jumat 23 Oktober 2020	Sabtu, 24 Oktober 2020
LCD Proyektor	Papan titian	Simpai	LCD Proyektor	LCD proyektor	LCD Proyektor
Kartu huruf	Kepingan geometri	Cone	Puzzle di stick ice cream	Bola	Keranjang sampah
Gunting	Pensil		LK untuk ciprat warna	Gunting	LK maze mencari jejak menuju makanan yang tidak dihindari
Kertas lipat	Burung dalam sangkar	Meja	Pewarna	Lem	Lem
Sedotan	Makanan burung	Kartu huruf	Sisir	LK yang berisi angka untuk menempel gambar nyamuk	LK yang berisi angka untuk menempel gambar nyamuk
Lem	Lembar Kegiatan Anak untuk menggambar	LCD Proyektor	Sikat gigi bekas	Pensil	Spidol warna warni
LK anak mengurutkan dari yang terkecil ke yang terbesar	Spidol hitam	Madu	Pola gambar capung	Pita kawat	Stempel
Karpet pola garis lengkung	Stiker bintang	Daun kering	Pensil	Stiker bintang	LK untuk menyetempel lalat
Stiker bintang		Lem	Penghapus		Stiker bintang
		LK untuk menempel bentuk lebah	Stiker bintang		
		LK gambar lebah untuk menghitung jumlah			
		Stiker bintang			

3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.00-07.30

Menirukan Gerakan kupu-kupu terbang sambil berjalan mengikuti pola garis lengkung pada lantai, Menirukan Gerakan burung terbang sambil berjalan diatas papan titian, Menirukan Gerakan burung terbang sambil berjalan diatas papan titian, Melompat dengan 2 kaki, Bermain Lempar tangkap Bola, Melompati keranjang sampah

4. Kegiatan Pembukaan, jam 07.30.00-08.00

Berdoa, bernyanyi, bertepuk, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.

5. Kegiatan Inti, jam 08.00-09.00

Kegiatan Inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.

<ul style="list-style-type: none">• Menyaksikan video tentang kupu-kupu sebagai ciptaan Allah melalui LCD• Menirukan Gerakan kupu-kupu terbang sambil mberjalan mengikuti pola garis lengkung di lantai• Mengurutkan kupu-kupu dari yang terkecil hingga yang terbesar• Lomba Menyusun huruf menjadi kata "kupu-kupu"• Berani mengungkapkan pendapatnya tentang kupu-kupu• Menggunting, melipat dan menempel bentuk	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati burung dalam sangkar dan mengucap Subhanallah sebagai ciptaan Allah• Menirukan Gerakan burung terbang sambil berjalan diatas papan titian• Menyusun bentuk burung dari kepingan geometri• Bercakap-cakap tentang burung dengan percaya diri• Menggambar burung dari bentuk lingkaran• Menyanyi lagu "Burung Kutilang"	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui lebah adalah ciptaan Allah dengan menyaksikan video melalui LCD• Melompat dengan satu kaki dan melewati haling rintang• Menghitung jumlah lebah yang berkerumun pada sarangnya• Lomba Menyusun huruf menjadi kata "lebah"• Bercakap-cakap tentang lebah dan mengemukakan pendapatnya seteah mencicipi madu• Membuat bentuk lebah dari daun	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui Capung adalah ciptaan Allah dengan menyaksikan tayangan video melalui LCD• Melompat dengan 2 kaki• Menyusun kepingan puzzle dari stik ice cream menjadi gambar capung• Menyusun kepingan puzzle dari stik ice cream menjadi gambar capung• Bercakap-cakap tentang capung dengan mandiri• Membuat kreasi gambar capung dengan Teknik ciprat	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui Nyamuk adalah ciptaan Allah dengan menyaksikan tayangan video melalui LCD• Bermain Lempar tangkap Bola• Menggunting gambar nyamuk• Menempel angka sesuai jumlah nyamuk yang ada pada gambar• Melengkapi huruf pada kata "Nyamuk"• Bercakap-cakap tentang nyamuk dengan berani mengemukakan pendapatnya• Meronce	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui lalat adalah ciptaan Allah dengan menyaksikan tayangan video melalui LCD• Mengucap doa syukur nikmat• Melompati keranjang sampah• Mencari jejak (maze) anak menuju ke makanan yang tidak dihindangi lalat• Menebali kata "lalat"• Bercakap-cakap tentang nyamuk dengan berani mengemukakan pendapat• Stempel dengan jari membentuk lalat
--	--	--	--	--	---

menjadi kupu-kupu • Menyanyi lagu "Telur..telur.. ulat..ulat, kepompong dan kupu-kupu"		daun kering	warna dengan sisir	gambar nyamuk pada ring obat nyamuk bakar	
---	--	-------------	--------------------	---	--

7. Istirahat: 09.00-09.30.

Meliputi bermain bebas dan makan bersama

8. Kegiatan Penutup: 09.30-10.00

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Memberikan semangat untuk hadir esok hari
- Berdoa setelah belajar.
- Salam
- Pulang

9. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak						
			Fira	Zizi	Keke	Dika	Deka	Veve	Rain
Nilai Agama dan Moral	1.1 1.2	Ciptaan-ciptaan Tuhan							
Fisik Motorik	3.3-4.3 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik kasar • Cara hidup bersih • Gerakan- gerakan untuk mengembangkan motorik halus 							
Kognitif	3.5- 4.5 3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Pengukuran (banyak sedikit • Operasional bilangan • Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari hari dengan berbagai cara 							
Bahasa	3.10-4.10 3.11-4.11 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Merangkai kata yang berakhiran huruf vocal • Memahami cerita yang didengar • Mengenal bunyi huruf dan angka • Mengungkapkan kata Tanya (apa, 							

		siapa,dimana, mengapa)							
Sosial Emosional	2.5 2.7 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan berani mengemukakan pendapat • Menyampaikan keinginan, berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya dengan pengawasan guru • Sikap mau menunggu giliran • Mengerjakan sesuatu hingga tuntas 							
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama 							

Kepala TK PIG

Guru Kelompok A

Suparmi, S.Pd

Aulia Oktaviani Widianingrum, S.Pd

SKENARIO TEKNIK PEMBELAJARAN DARING

1. Guru menyiapkan Lembar Kerja Anak dan Lembar Penilaian untuk orang tua
2. Lembar Kerja anak dan Penilaian dibuat untuk waktu 1 minggu (senin-sabtu)
3. Guru membuat video pembelajaran selama 1 minggu
4. Guru menginformasikan ke orang tua murid melalui group *WhatsApp* kelas yang sudah terbentuk untuk mengambil lembar kerja anak pada hari Sabtu pukul 10-00-11-00 dengan memakai protokol Kesehatan
5. Setiap hari guru membagikan video pembelajaran sesuai jadwal kegiatan belajar melalui link video yang sudah kita unggah di Youtube sebagai bahan untuk mendampingi anak-anak belajar
6. Khusus hari Jumat, video pembelajaran akan dibagikan rangkap dengan hari Sabtu
7. Orang tua mendampingi anak untuk menyaksikan video pembelajaran
8. Orang tua mendampingi anak untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah
9. Orang tua mendokumentasikan hasil belajar anak baik berupa foto atau video yang di unggah di group *WhatsApp* kelas sebagai bukti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dan sebagai bukti presensi
10. Orang tua menilai proses pembelajaran pada lembar penilaian yang sudah disediakan
11. Hasil pembelajaran anak-anak yang sudah di setor orang tua murid akan di unduh guru kemudian di unggah ke Facebook sekolah melalui akun masing-masing guru kelas sebagai dokumentasi untuk melakukan penilaian



YAYASAN PERSATUAN ISTRI GURU (P I G) MALANG
KB - TK PERSATUAN ISTRI GURU (P I G)
Jl. Sarangan 52 Telp. 0341-412636
Kecamatan Lowokwaru Malang

Nama :
Kelompok : A

LEMBAR PENILAIAN SISWA OLEH ORANG TUA

Kelompok : A

Semester/Minggu : I/15

Tema/Sub tema : BINATANG/BINATANG BERSAYAP

Cakupan Tema : kupu-kupu, burung, lebah, capung, nyamuk, lalat

Tanggal : 19 Oktober 2020- 24 Oktober 2020

NO	PELAKSANAAN	KEGIATAN	NILAI					CATATAN
1.	19 Oktober 2020	Berdoa, Menirukan Gerakan kupu-kupu terbang, mengurutkan kupu-kupu yang terkecil ke yang terbesar, Menyusun huruf menjadi kata kupu-kupu, kreasi membuat kupu-kupu, menyanyi lagu, mampu bercerita Ketika melihat video kupu-kupu						
2.	20 Oktober 2020	Berdoa, Menirukan Gerakan burung terbang, Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk burung, menulis kata 'burug', menggambar burung dari bentuk lingkaran, mampu bercerita tentang burung						
3.	21 Oktober 2020	Berdoa, melompat dengan satu kaki, menghitung jumlah lebah, Menyusun huruf menjadi kata "lebah", membuat bentuk lebah dari daun kering, mampu bercerita saat merasakan madu						
4.	22 Oktober 2020	Berdoa, melompat dengan 2 kaki, Menyusun kepingan puzzle dari stik ice cream, meniru tulisan "capung", membuat kreasi capung dengan Teknik ciprat warna, mampu bercerita tetang capung						
5.	23 Oktober 2020	Berdoa, bermain lempar tangkap bola, menggunting gambar nyamuk, menempel angka sesuai jumlah nyamuk, melengkap huruf pada kata nyamuk, meronce gambar nyamuk pada ring bentuk obat nyamuk bakar						
6.	24 Oktober 2020	Berdoa, melompati keranjang sampah, maze anak yang mencari makanan yang tidak dihindangi lalat, menebali kata lalat, stemple dengan jari bentuk lalat, mampu menjaga kebersihan dengan membuang sampah ditempat sampah						

Keterangan Pengisian Kolom Nilai :



- = Anak belum mau mengerjakan kegiatan
- = Anak mampu mengerjakan kegiatan setelah mendapatkan bimbingan berulang
- = Anak mampu mengerjakan kegiatan dengan mandiri
- = Anak mampu mengerjakan kegiatan dengan mandiri dan penuh semangat

Keterangan Pengisian Kolom Catatan:

Menceritakan kondisi anak saat
