



**TAMAN KANAK - KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
CABANG MARISO KOTA MAKASSAR**

Alamat : Jl.Cendrawasih IV No.39 Telp. (0411) 8112101
MAKASSAR - 90123

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH CABANG MARISO**

Semester/Bulan/Minggu: I/X/II Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun Tema/Subtema/Sub-sub tema : Binatang/Binatang kesayangan/kucing
KD: NAM 1.2; FM: 3.3-4.3; KOG: 3.6-4.6,3.8-4.8,BHS: 3.11-4.11,3.12-4.12; SOSEM: 2.5; SN: 3.15-4.15
Materi Bersyukur tuhan menciptakan berbagai macam binatang kesayangan, merangkak seperti gerakan kucing, membentuk angka 1-10 dari playdough, menyusun huruf dari kata “kucing” dari <i>playdough</i> , mengenal bunyi dan suara kucing, dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif, menciptakan rasa percaya diri, mewarnai gambar kucing, menyanyi lagu tentang binatang.
Alat Bahan
<ul style="list-style-type: none">- Playdough- LKPD: gambar kucing- Crayon
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan senam dan bermain bebas di halaman sekolah
4. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Berdoa sebelum belajar, menghafal beberapa surah pendek dan doa harian, bernyanyi lagu “anak tentang binatang”
5. Kegiatan Inti (09.00-10.00) Pendekatan saintifik <ul style="list-style-type: none">a. Mengamati<ul style="list-style-type: none">✚ Anak mengamati alat dan bahan yang disediakan oleh gurub. Menanya<ul style="list-style-type: none">✚ Anak bertanya kepada guru cara membuat huruf dan angka dari play doughc. Mengumpulkan informasi<ul style="list-style-type: none">✚ Anak membentuk angka dan huruf dari play dough, setelah itu anak menyebut angka dan huruf yang telah dibentuk, anak membentuk kata kucing dari playdough, anak mewarnai gambar kucing dengan menggunakan media cat aird. Mengkomunikasikan<ul style="list-style-type: none">✚ Anak menceritakan dan mengkomunikasikan kegiatan apa yang telah dilakukan pada hari itu STEAM: <ul style="list-style-type: none">a. <i>Science</i>: anak dapat membentuk macam-macam huruf dan angka dari playdoughb. <i>Technology</i>: <i>playdough</i>c. <i>Engineering</i>: Cara membentuk huruf dan angka dari <i>playdough</i>d. <i>Art</i>: menciptakan bentuk kucing dari <i>playdough</i>, menyusun kata kucing dari



**TAMAN KANAK - KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
CABANG MARISO KOTA MAKASSAR**

Alamat : Jl.Cendrawasih IV No.39 Telp. (0411) 8112101
MAKASSAR - 90123

<i>playdough</i>											
e. <i>Mathematic</i>: membentuk dan mengenal angka dan huruf dari <i>play dough</i>											
Kelompok											
<ul style="list-style-type: none"> - Membentuk kata “kucing” dari <i>play dough</i> - Membentuk angka dan huruf dari <i>play dough</i> - Mewarnai gambar kucing dengan crayon - Membentuk kucing dari <i>play dough</i> 											
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama											
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00 meliputi:											
<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama hari ini - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai. - Memberikan tugas kepada anak untuk memperhatikan kucingnya dirumah, warnanya apa, makanannya apa. - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa sebelum pulang 											
9. Rencana Penilaian											
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak								
Nilai Agama dan Moral	1.2	- Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan									
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Meniru gerakan merangkak seperti kucing									
Kognitif	3.6-4.6 3.8-4.8	- Mengenal angka dan huruf dari <i>playdough</i> - Membentuk angka 1-10 dari <i>playdough</i>									
Bahasa	3.11-4.11 3.12-4.12	- Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi - Menyebutkan huruf dan angka yang telah dibentuk dari <i>playdough</i>									
Sosial Emosional	2.5	- Berani bertanya - Percaya diri menceritakan apa yang telah dilakukan									
Seni	3.15-4.15	- Mengenal berbagai karya seni (melukis gambar kucing)									

Kepala TK

Guru Kelas

(Suciati Bachtiar, S. Pd)

(Suciati Bachtiar, S. Pd)

2. Skenario dan Bahan Ajar PAUD

Skenario pembelajaran :

1. Pembukaan

- Guru menyapa anak, mengucapkan salam dan mempersilahkan anak yang bertugas untuk memimpin doa
- Menghafal doa-doa harian dan surah-surah pendek
- Menyanyikan lagu Anak Tentang binatang
- Mengabsen murid
- Guru mengingatkan tentang kegiatan kemarin dan memberitahukan tema dan sub tema yang akan dipelajari hari itu
- Guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan aturan kegiatan bermain

2. Inti

Pendekatan saintifik

e. Mengamati

- ✚ Anak mengamati alat dan bahan yang disediakan oleh guru

f. Menanya

- ✚ Anak bertanya kepada guru cara membuat huruf dan angka dari *playdough*

g. Mengumpulkan informasi

- ✚ Anak membentuk angka dan huruf dari play dough, setelah itu anak menyebut angka dan huruf yang telah dibentuk, anak membentuk kata kucing dari *playdough*, anak mewarnai gambar kucing dengan menggunakan media cat air

h. Mengkomunikasikan

- ✚ Anak menceritakan dan mengkomunikasikan kegiatan apa yang telah dilakukan pada hari itu

Adapun skenarionya yaitu:

- Guru menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan hari itu
- Anak mengamati alat dan bahan yang disediakan oleh guru
- Guru menjelaskan dan memperlihatkan cara membuat bentuk kucing dari *playdough*
- Anak bertanya kepada guru cara membuat huruf dan angka dari play dough
- Anak membentuk kucing dari *playdough*
- Anak membentuk angka dan huruf dari *playdough*, setelah itu anak menyebut angka dan huruf yang telah dibentuk
- Anak membentuk kata kucing dari play dough
- Anak mewarnai gambar kucing dengan menggunakan crayon
- Guru meminta anak satu persatu untuk menceritakan dan mengkomunikasikan kegiatan apa yang telah dilakukan

- Guru melakukan pengamatan pada setiap aspek perkembangan anak pada kegiatan hari itu pada

Pendekatan STIEM:

- *Science*: anak dapat membentuk macam-macam huruf dan angka dari *playdough*
- *Technology*: *playdough*
- *Engineering*: Cara membentuk huruf dan angka dari *playdough*
- *Art*: menciptakan bentuk kucing dari play dough, menyusun kata kucing dari *playdough*
- *Mathematic*: membentuk dan mengenal angka dan huruf dari *playdough*

3. Istirahat

- Ibu guru memandu anak satu persatu untuk mencuci tangan sampai bersih lalu memandu untuk menuju kantin sekolah
- Anak duduk dengan rapi di kursi masing-masing dengan tertib
- Ibu guru memandu anak untuk menyanyikan lagu “Sebelum kita makan” dilanjutkan dengan berdoa sebelum makan dan ibu guru mengucapkan “selamat makan anak-anak”.
- Setelah makan dilanjutkan dengan kegiatan bermain bebas di luar kelas.

4. Penutup

- Guru menanyakan kepada anak apa yang dirasakan pada hari ini
- Guru dan anak mengadakan diskusi tentang kegiatan apa yang sudah dimainkan hari ini, dan menanyakan kegiatan main apa yang disukai dan menyenangkan bagi anak
- Ibu guru memberikan tugas kepada anak untuk memperhatikan kucing yang ada dirumahnya, berapa kakinya, apa warna bulunya dan makanannya apa
- Ibu guru memberikan pesan-pesan bersifat moral kepada anak
- Ibu guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- Ibu guru memberikan *reward* kepada semua anak atas semua aktifitas yang telah dilakukan pada hari ini
- Anak-anak dipandu ibu guru bernyanyi dan berdoa sebelum pulang
- Sambil menunggu jemputan anak-anak di dampingi ibu guru bermain di luar kelas

Referensi yang mendukung pembelajaran

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket/Kode Bahan ajar
		Cetak(Sumber/pengaran /penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Buku paket tema binatang usia 5-6 tahun	Penerbit Erlangga		
2	STPPA	Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STPPA		
3	Kurikulum 2013 PAUD	Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang STPPA		
4.				

3. Media dan sumber Belajar

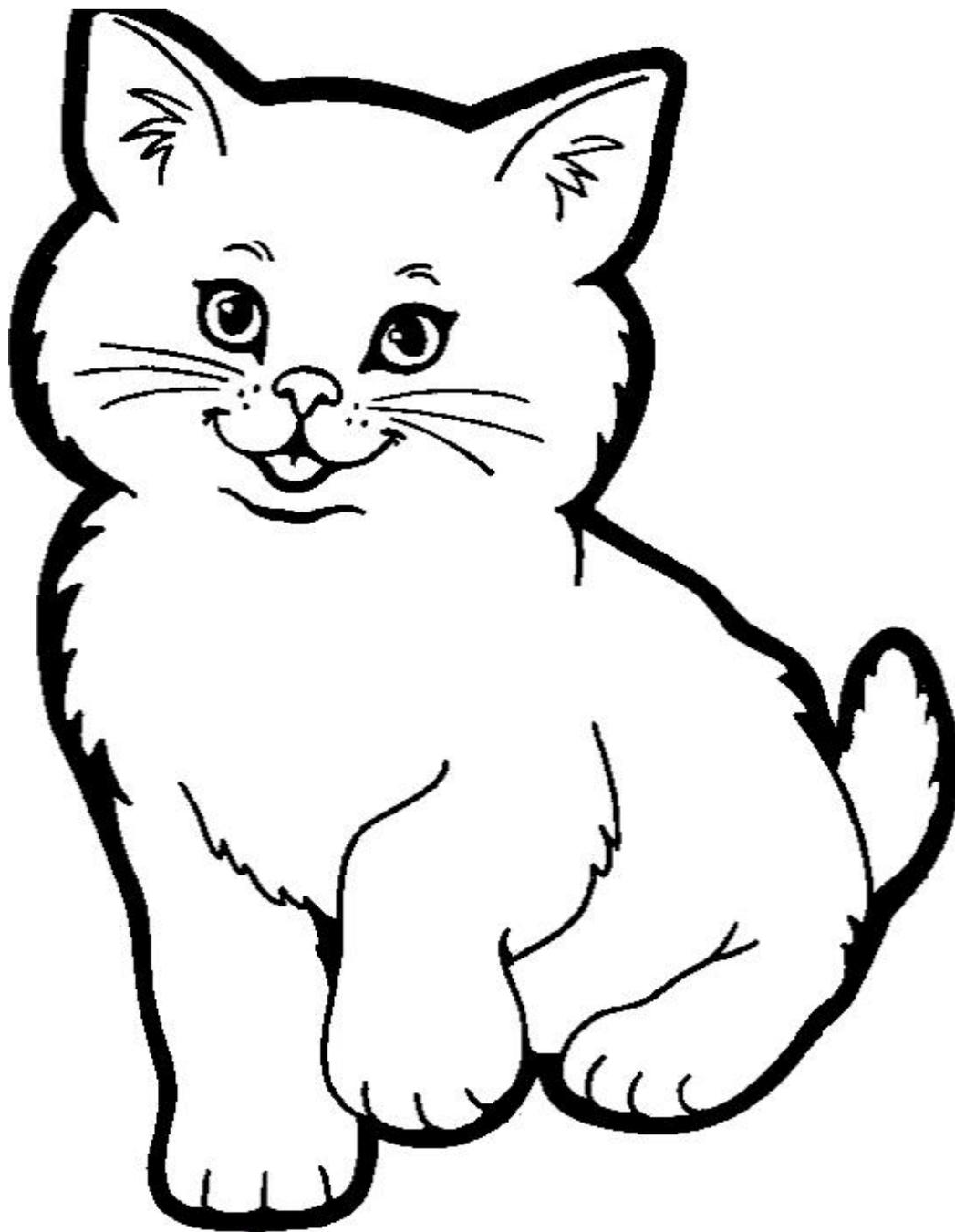
- Buku paket
- Play dogh
- crayon
- LKPD

4. LKPD

TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB TEMA : BINATANG/BINATANG KESAYANGAN/KUCING

INDIKATOR : MENUNJUKKAN KARYA DAN AKTIVITAS SENI DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI MEDIA (3.15-4.15)

MEWARNAI GAMBAR DENGAN CRAYON



HARI /

PARAF :

NAM :

NILAI :

5. Penilaian

Format Penilaian Ceklis Per Kelas:

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : TK B

Hari ke:

Minggu :

Bulan :

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Faqih	nur	Zaky	qaila
NAM	- Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan				
FM	- Meniru gerakan merangkak seperti kucing				
KOG	- Mengenal angka dan huruf dari <i>playdough</i> - Membentuk angka 1-10 dari play dough				
BAHASA	- Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi - Menyebutkan huruf dan angka yang telah dibentuk dari <i>playdough</i>				
SOSEM	- Berani bertanya - Percaya diri menceritakan apa yang telah dilakukan				
SENI	- Membuat karya seni sesuai kreatifitas - Mewarnai gambar kucing - Menyanyi lagu tentang binatang				

Rubrik:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Indikator: Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan

NAM : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

1. BB : Bila anak dapat mengucapkan syukur karena Allah telah menciptakan binatang kucing, baik dari ucapan dan sikapnya masih dibimbing atau dicontohkan guru
2. MB : Bila anak dapat mengucapkan syukur karena Allah telah menciptakan binatang kucing, namun dari ucapan dan sikapnya masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo kita mengucapkan syukur karena Allah telah menciptakan hewan kucing”
3. BSH : Bila anak dapat mengucapkan syukur karena Allah telah menciptakan binatang kucing, baik ucapan dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten tanpa diingatkan oleh guru
4. BSB : Bila anak dapat mengucapkan syukur karena Allah telah menciptakan binatang kucing, baik ucapan maupun sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat mengingatkan dan mengajarkan temannya

Indikator: Meniru gerakan merangkak

FM : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus

1. BB : Bila anak dapat merangkak seperti kucing, namun masih dibimbing atau dicontohkan guru
2. MB : Bila anak dapat merangkak, namun sikapnya masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo kita merangkak seperti kucing, bagaimana cara merangkak seperti kucing”
3. BSH : Bila anak dapat merangkak seperti kucing, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, serta konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
4. BSB : Bila anak dapat merangkak seperti kucing,dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat mengajarkan temannya cara merangkak.

Indikator: Mengenalkan huruf dan angka (konsep bilangan), membentuk angka 1-0 dari *playdough*, menyusun huruf dari kata “kucing” dari *play dough*

Kognitif: Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

1. BB : Bila anak dapat membentuk angka 1-10 dan menyusun huruf, namun masih dibimbing atau dicontohkan guru
2. MB : Bila anak dapat membentuk angka 1-10, dan menyusun huruf dari *playdough*, namun masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo angka 8 itu seperti apa, huruf K itu seperti apa”
3. BSH : Bila anak dapat membentuk angka 1-10, menyusun huruf dari *play doauth*, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, serta konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.
4. BSB : Bila anak dapat membentuk dan menyusun huruf maupun angka, serta sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat mengajarkan temannya.

Indikator : Mengenalkan bunyi dan suara kucing, dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif,

Bahasa : Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

1. BB : Bila anak dapat mengenalkan dan meniru suara kucing, namun masih harus dibimbing atau dicontohkan guru
2. MB : Bila anak dapat mengenalkan dan meniru suara kucing, namun masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo praktekkan suara kucing itu bagaimana”
3. BSH : Bila anak dapat mengenalkan dan meniru suara kucing, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
4. BSB : Bila anak dapat mengenalkan dan meniru suara kucing, sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten serta dapat mengajarkan temannya meniru suara kucing

Indikator : memiliki sikap percaya diri

Sosem : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

1. BB : Bila anak dapat mengerjakan semua kegiatan yang diberikan dan berani bertanya dan menceritakan apa yang telah dilakukan pada hari itu, namun

masih dibimbing atau dicontohkan guru

2. MB : Bila anak dapat mengerjakan semua kegiatan diberikan dan berani bertanya serta menceritakan apa yang telah dilakukan pada hari itu, namun masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo sebut kegiatan yang kedua apa”
3. BSH : Bila anak dapat mengerjakan semua kegiatan yang diberikan, berani bertanya dan menceritakan apa yang telah dilakukan pada hari itu, serta sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
4. BSB : Bila anak dapat mengerjakan semua kegiatan diberikan, berani bertanya dan menceritakan apa yang telah dilakukan pada hari itu, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat mengajarkan temannya.

Indikator : mewarnai gambar dengan crayon

Seni : Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media
(3.15-4.15)

1. BB : Bila anak dapat mewarnai gambar dan menyanyi, namun masih dibimbing atau dicontohkan guru
2. MB : Bila anak dapat melukis dan menyanyi, namun masih harus diingatkan oleh guru “ faqih..ayo warna apa kucingnya”
3. BSH : Bila anak dapat melukis dan menyanyi, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, serta konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
4. BSB : Bila anak dapat melukis, menyanyi dengan baik, dan sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, konsisten serta dapat mengajarkan temannya cara melukis dan menyanyi dengan baik

PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Nama Kegiatan foto	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	