PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - TAMAN KANAK KANAK
"SUMEKAR"
Jl. Kartini No 18 Pangarangan

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD SUMEKAR 2020/2021

Nama Lembaga : TK SUMEKAR
Usia / Kelompok : B / 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1 / 2
Tema / Sub Tema / sub-sub tema : Binatang / Binatang Kesayangan (Kucing)
Hari/ Tanggal : Kamis , 15 April 2021
Model Pembelajaran : Sentra Persiapan
KI : 1, 2, 3, 4

I. KOMPETENSI DASAR

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)
2.5 Cara memberi salam kepada guru dan teman (SOSEM)
2.6 Mengenal aturan main (SOSEM)
2.7 Memiliki perilaku yang melatih kedisiplinan mencerminkan sikap sabar (SOSEM)
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (KOG)
4.6 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 (KOG)
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
4.12 Menunjukan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
3.3 Mengenal anggota tubuh dan fungsinya (FM)
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
3.15 Mengenal berbagai hasil karya dan aktifitas seni (SENI)
4.15 Menunjukan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

II. MUATAN MATERI

1.1. Mengenal binatang kucing sebagai Ciptaan Tuhan (NAM)
2.5 Cara memberi salam pada guru atau teman (SE)
2.6 Mengenal aturan main (SE)
2.7 Terbiasa antri menunggu giliran cuci tangan (SE)
3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (KOG)
4.6 Mengelompokkan berdasarkan warna dan bentuk sesuai ukuran besar kecil (KOG)
3.12 Memahami tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya (BHS)
4.12. Menggabungkan huruf (BHS)

3.3 Mengenal anggota tubuh dan fungsinya (FM)

4.3 Mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan melipat bentuk kepala kucing dari kertas lipat (FM)

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni (SENI)

4.15 Mengkreasikan berbagai karya seni melalui kegiatan menstempel menggunakan garpu (SENI)

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu membedakan ciptaan manusia dan Tuhan (NAM 1.1)
2. Anak terbiasa mengucapkan salam (SOSEM 2.5)
3. Anak terbiasa mengikuti aturan (SOSEM 2.6)
4. anak mampu menunjukan sikap mau menunggu giliran melalui kegiatan mencuci tangan dengan tertib (SOSEM 2.7)
5. Anak mampu mengenal dan menggunakan teknologi sederhana melalui -benda di sekitarnya (KOG 3.6)
6. Anak mampu mengelompokkan berdasarkan warna dan ukuran besar kecil (KOG 4.6)
7. Anak dapat memahami tulisan sederhana melalui simbol yang melambangkanya dengan benar (BHS 3.12)
8. Menceritakan pengalaman yang disukai secara sederhana (BHS 3.11)
9. Anak mampu mengenal anggota tubuh dan fungsinya melalui kegiatan menirukan gerakan kucing (FM 3.3)
10. Anak mampu mengembangkan motorik halus melalui kegiatan melipat bentuk kepala kucing menggunakan kertas lipat (FM 4.3)
11. Anak mampu mengenal berbagai karya seni melalui kegiatan menstempel gambar kucing menggunakan garpu (SENI 3.15)

IV. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

PEMBUKAAN ± 30 MENIT (Pijakan sebelum bermain)

1. Baris (Sesuai dengan SOP)
   - Anak diajak berkumpul di depan kelas
   - Anak membentuk barisan, bernyanyi , berhitung dan menyebutkan pancasila
   - Anak permain papan titian
   - Antri antri cuci tangan
   - Anak masuk ke dalam kelas

2. Berdo’a sebelum belajar
   - Guru dan anak duduk melingkar.
   - Guru mengucap salam dan mengabsen dengan lagu
   - Guru mengajak anak membaca surat Al fatihah, ayat kursi dan membaca do’a mau belajar
3. Gerak dan lagu “kucing”

- Guru menanyakan kilas balik materi kemarin dan menyebutkan tema sekarang
- Guru menyanyikan lagu kucing dengan memberi gerakan
- Anak bernyanyi lagu kucing dan bergerak sesuai iramanya
- Anak mengamati kucing yang dibawakan ibu guru
- Anak dapat melihat, meraba dan mengamati kucing
- Anak mengumpulkan informasi tentang kucing
- Anak menalar tentang bagian anggota tubuh kucing dan warna

KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (Pijakan selama bermain)

1. Guru menggali pengetahuan yang diperoleh anak dengan bertanya kepada anak tentang :
- Apa warna kucing ?
- Apa saja bagian-bagian tubuh kucing ?
- Bagaimana cara merawat kucing ?
- Kapan kita harus memandikan kucing ?
- Dimana tempat tinggal kucing?
- Siapa yang merawatnya?
- Siapa yang menciptakannya ?
- Mengapa kita harus menyayangi kucing?

2. Anak mampu membedakan ciptaan manusia dan Tuhan (NAM 1.1)
3. Guru mengajak anak melihat slide yang ada di laptop untuk menguatkan hasil pengamatan anak tentang kucing

guru menjelaskan tentang macam-macam kegiatan beserta peralatan yang akan di gunakan

kelompok 1 : Menyetempel gambar kucing menggunakan garpu (SENI 3.15-4.15)
Guru memperlihatkan gambar kucing, garpu dan pewarna lalu menjelaskan cara menyetempel menggunakan garpu

kelompok 2 : Melipat bentuk kepala kucing menggunakan kertas lipat (FM 3.3-4.3)
Guru menunjukkan bahan dan cara melipat kertas lipat menjadi lipatan kepala kucing .

kelompok 3 : Menirukan gerakan kucing (FM 3.3-4.3)
Guru menunjukkan cara berjalan kucing dengan cara merangkak

kelompok 4 : Menghubungkan gambar dengan tulisan (KOG 3.6-4.6)
Guru menunjukkan gambar LKS lalu menjelaskan cara mengerjakannya

Anak dipersilakan memilih kegiatan yang sudah disiapkan diberbagai kelompok belajar/ bermain sesuai kelompoknya

kelompok 1 :

Menyetempel gambar kucing menggunakan garpu (SENI 3.15-4.15)

kelompok 2 :

Melipat bentuk kucing menggunakan kertas origami (FM 3.3-4.3)

kelompok 3 :

Menirukan gerakan kucing (FM 3.3-4.3)

kelompok 4 :

Menghubungkan gambar dengan tulisan (KOG 3.6-4.6)

RECALLING:

- Memberi penguatan penguatan atas pengetahuan yang didapat anak
- Menanyakan perasaan anak atas kegiatan bermain yang telah dilakukan
- Membereskan alat yang telah digunakan

ISTRIRAHAT ± 30 MENIT

- Cuci tangan, mengambil bekal, berdoa sebelum dan sesudah makan, memakan bekal, merapikan bekal, Bermain didalam dan diluar

PENUTUP ± 30 MENIT (Pijakan setelah bermain)

a. Membicarakan tentang kegiatan – kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
b. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, main apa saja yang disukai anak
c. Menyanyi lagu kucing
d. Memberikan pujian dan reward terhadap apa yang dilakukan peserta didik dan memotivasi peserta didik supaya besok lebih baik lagi
e. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
f. Berdoa setelah kegiatan, salam, pulang

V.Metode :

1. Demontrasi
2. Bercakap cakap
3. Pemberian tugas

VI. Media / alat dan sumber belajar

Sumber Belajar :

1. Video

2. Kucing

Media / alat dan bahan :

1. Pewarna makanan

2. Garpu
3. Kertas lipat
4. Kertas bergambar
5. Spidol

VII Rancangan Evaluasi

Teknik Penilaian

- Pemberian Tugas
- Observasi
- Skala capaian perkembangan *(rating scale)*
- Catatan Anekdot
- Hasil Karya

Alat yang digunakan

- Skala capaian perkembangan *(rating scale)*
- Catatan hasil karya dan unjuk kerja
- Catatan anekdotal

Sumenep , 15 April 2021

Simulator

MUFAROKHAH , S.Ag

BAHAN AJAR

Nama Lembaga : TK SUMEKAR
Usia / Kelompok : B / 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1 / 2
Tema / Sub Tema / sub-sub tema : Binatang / Binatang Kesayangan (Kucing)
Hari/ Tanggal : Kamis , 15 April 2021
Model Pembelajaran : Sentra Persiapan
KI : 1, 2, 3, 4

1.	**KD dan aspek pengembangan:** 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM) 2.5 Cara memberi salam kepada guru dan teman (SOSEM) 2.6 Mengenal aturan main (SOSEM) 2.7 Memiliki perilaku yang melatih kedisiplinan mencerminkan sikap sabar (SOSEM) 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (KOG) 4.6 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 (KOG) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS) 4.12 Menunjukan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS) 3.3 Mengenal anggota tubuh dan fungsinya (FM) 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) 3.15 Mengenal berbagai hasil karya dan aktifitas seni (SENI) 4.15 Menunjukan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)
2.	Tujuan Pembelajaran : 1. Anak mampu membedakan ciptaan manusia dan Tuhan (NAM 1.1) 2. Anak terbiasa mengucapkan salam (SOSEM 2.5) 3. Anak terbiasa mengikuti aturan (SOSEM 2.6) 4. anak mampu menunjukan sikap mau menunggu giliran melalui kegiatan mencuci tangan dengan tertib (SOSEM 2.7) 5. Anak mampu mengenal dan menggunakan teknologi sederhana melalui - benda di sekitarnya (KOG 3.6) 6. Anak mampu mengelompokkan berdasarkan warna dan ukuran besar kecil (KOG 4.6) 7. Anak dapat memahami tulisan sederhana melalui simbol yang melambangkanya dengan benar (BHS 3.12) 8. Menceritakan pengalaman yang disukai secara sederhana (BHS 3.11)

	9. Anak mampu mengenal anggota tubuh dan fungsinya melalui kegiatan menirukan gerakan kucing (FM 3.3) 10. Anak mampu mengembangkan motorik halus melalui kegiatan melipat bentuk kepala kucing menggunakan kertas lipat (FM 4.3) 11. Anak mampu mengenal berbagai karya seni melalui kegiatan menstempel gambar kucing menggunakan garpu (SENI 3.15)
3.	**Kegiatan/Materi :** 1. Menstempel gambar kucing menggunakan garpu 2. Melipat bentuk kepala kucing menggunakan kertas lipat **3.** Menirukan gerakan kucing **4.** Menghubungkan gambar dengan tulisan
4.	**Deskripsi Kegiatan** **Pijakan sebelum bermain** 1. Baris (Sesuai dengan SOP) ➢ Anak diajak berkumpul di depan kelas ➢ Anak membentuk barisan, bernyanyi , berhitung dan menyebutkan pancasila ➢ Anak permain papan titian ➢ Antri antri cuci tangan ➢ Anak masuk ke dalam kelas 2. Berdo'a sebelum belajar ➢ Guru dan anak duduk melingkar. ➢ Guru mengucap salam dan mengabsen dengan lagu ➢ Guru mengajak anak membaca surat Al fatihah, ayat kursi dan membaca do'a mau belajar 3. Gerak dan lagu "kucing" ➢ Guru menanyakan kilas balik materi kemarin dan menyebutkan tema sekarang ➢ Guru menyanyikan lagu kucing dengan memberi gerakan ➢ Anak bernyanyi lagu kucing dan bergerak sesuai iramanya ➢ Anak mengamati kucing yang dibawakan ibu guru ➢ Anak dapat melihat, meraba dan mengamati kucing ➢ Anak mengumpulkan informasi tentang kucing ➢ Anak menalar tentang bagian anggota tubuh kucing dan warna
	Pijakan saat bermain 1. Guru menggali pengetahuan yang diperoleh anak dengan bertanya kepada anak tentang : ➢ Apa warna kucing ? ➢ Apa saja nama bagian-bagian tubuh kucing ? ➢ Bagaimana cara merawat kucing ? ➢ Kapan kita harus memandikan kucing ? ➢ Dimana tempat tinggal kucing? ➢ Siapa yang merawatnya?

- Siapa yang menciptakannya ?
- Mengapa kita harus menyayangi kucing?

2. Anak mampu membedakan ciptaan manusia dan Tuhan (NAM 1.1)
3. Guru mengajak anak melihat slide yang ada di laptop untuk menguatkan hasil pengamatan anak tentang kucing

kelompok 1 : Menyetempel gambar kucing menggunakan garpu (SENI 3.15-4.15)
Guru memperlihatkan gambar kucing, garpu dan pewarna lalu menjelaskan cara menyetempel menggunakan garpu

kelompok 2 : Melipat bentuk kepala kucing menggunakan kertas lipat (FM 3.3-4.3)
Guru menunjukkan bahan dan cara melipat kertas lipat menjadi lipatan kepala kucing .

kelompok 3 : Menirukan gerakan kucing (FM 3.3-4.3)
Guru menunjukkan cara berjalan kucing dengan cara merangkak

kelompok 4 : Menghubungkan gambar dengan tulisan (KOG 3.6-4.6)
Guru menunjukkan gambar LKS lalu menjelaskan cara mengerjakannya

1. Guru mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang sudah disiapkan diberbagai kelompok belajar/ bermain sesuai kelompoknya
2. Guru melakukan pengamatan dan penilaian
3. Guru melakukan recolling

Pijakan setelah bermain

1. Membicarakan tentang kegiatan – kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, main apa saja yang disukai anak
3. Menyanyi lagu kucing
4. Memberikan pujian dan reward terhadap apa yang dilakukan peserta didik dan memotivasi peserta didik supaya besok lebih baik lagi
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah kegiatan, salam, pulang

Sumenep , 15 April 2021
Simulator

MUFAROKHAH , S.Ag

REKAMAN PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN ANAK

TAMAN KANAK-KANAK (TK) SUMEKAR

Kelompok Usia : B3 / 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis, 15 April 2021

Tema/Subtema : Binatang Kesayangan / Kucing

No	Indikator Perkembangan						

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Simulator

(Mufarokhah, S.Ag)

CATATAN ANEKDOT

Usia/Kelompok : 5-6 Tahun / B3

Hari/Tanggal : Kamis, 15 April 2021

Nama guru : Mufarokhah, S.Ag

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI - TAMAN KANAK KANAK

“SUMEKAR”

Jl. Kartini No 18 Pangarangan

CATATAN HASIL KARYA TK SUMEKAR

Usia / Kelompok : 5-6 Tahun / B3

Nama Guru : Mufarokhah, S.Ag

TGL	HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN

TGL	HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN

Sumenep, 15 April 2021

Simulator

Mufarokhah, S.Ag