



YAYASAN KERINCI CITRA KASIH
TK TARUNA ANDALAN
KOMPLEK PERUMAHAN II PT. RIAU ANDALAN PULP & PAPER
PANGKALAN KERINCI – PELALAWAN
RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK TARUNA ANDALAN
TAHUN AJARAN 2021/2022

Satuan Pendidikan : TK Taruna Andalan
Kelas / Semester : B / I
Hari/Tanggal : Sabtu/ 6 November 2021
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang kesayangan
Pembelajaran Ke : Minggu I
Alokasi Waktu : 150 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI-1 Sikap Spiritual
- KI-2 Sikap Sosial
- KI-3 Pengetahuan
- KI-4 Keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
Nilai Agama dan Moral KD 1.1	<ul style="list-style-type: none">• Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
Fisik Motorik KD 3.3 - 3.4	<ul style="list-style-type: none">• Senam fantasi bentuk meniru misalnya menirukan berbagai gerakan hewan,tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, kencang dan kencang sekali) dengan lincah• Terampil menggunakan tangan dan kaki dalam berbagai aktivitas (misal: mengancing baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggantung pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)
Kognitif KD 3.6 - 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
Bahasa KD 3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal
Sosem KD 2.5	<ul style="list-style-type: none">• Berani bertanya dan menjawab pertanyaan
Seni KD 3.15 - 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak

C. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Penanaman nilai karakter (cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya, percaya diri, peduli lingkungan dan Tanggung jawab
2. Karakter 5S (senyum, sapa, salam, sopan, santun)
3. Pelaksanaan kegiatan sesuai SOP (penyambutan, penjemputan, pembukaan, toilet training, sebelum dan sesudah makan)

D. METODE PEMBELAJARAN

- Bercakap-cakap, tanya jawab, demonstrasi

E. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Alat peraga, bahan alam / bahan sisa, lem, pensil, huruf-huruf dan tali kur

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Salam dan doa
2. Presensi kehadiran anak
3. Apersepsi/penguatan materi
4. Guru dan anak melakukan ice breaking(**neurosains**)
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Anak dapat menyebutkan burung sebagai ciptaan Tuhan
 - Anak dapat mengisi pola gambar burung dengan bahan alam / bahan sisa
 - Anak dapat menghubungkan gambar binatang pada makanannya
 - Anak dapat menjahit dan menyusun huruf menjadi kata “burung”
 - Anak dapat menyebutkan berbagai bunyi / suara tertentu
 - Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang binatang burung
 - Anak dapat menampilkan karya seni dengan menyanyikan “ bagaimana suara binatang”

b. KEGIATAN INTI (90 menit)

1. Mengamati

Anak mengamati peralatan dan bahan yang akan digunakan

2. Menanya

Anak bersemangat dan termotivasi mendiskusikan tentang kegiatan yang akan dilakukan

3. Mengumpulkan informasi

- o Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pengetahuannya tentang kegiatan bermain
- o Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan dan menelaah kegiatan yang dilakukannya

4. Menalar

- o Anak dapat berimajinasi tentang kegiatan yang dilakukan
 - Menghubungkan gambar binatang pada makanannya (**matematika**)
 - Menjahit dan menyusun huruf menjadi kata “burung”(**komunikasi**)
 - Mengisi pola gambar burung dengan bahan alam (**teknik**)
- o Guru memberikan motivasi kepada anak
- o Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan anak
- o Guru melakukan penilaian kepada anak
- o Guru mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak
- o Guru mengajak anak untuk merapikan alat main yang digunakan

5. Mengkomunikasikan

Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

c. ISTIRAHAT/MAKAN (15 menit)

d. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

1. Guru menanyakan perasaan hari ini
2. Guru dan anak menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan
3. Guru memberikan penguatan dan pesan moral
4. Guru menyampaikan kegiatan yang dilakukan esok hari
5. Salam, doa dan pulang

G. RANCANGAN PENILAIAN

Indikator Penilaian

Aspek Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none">• Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3 - 4.3	<ul style="list-style-type: none">• Menangkap kantong biji, bola, dll• Terampil menggunakan tangan dan kaki dalam berbagai aktivitas (misal: mengancing baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)
Kognitif	3.6 - 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna, bentuk dan ukuran
Bahasa	3.12- 4.12	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal
Sosial Emosional	2.5	<ul style="list-style-type: none">• Senang melakukan kegiatan bersama teman
Seni	3.15- 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak-anak• Menampilkan hasil karya seni dalam berbagai bentuk

H. TEKNIK PENILAIAN

Anekdote, rating scale, hasil karya

Mengetahui
Ka.TK Taruna Andalan



Pkl.Kerinci, 6 November 2021
Guru Kelas

