

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(SIKLUS I - PERTEMUAN 1)

TK NEGERI 1 MENGKENDEK

TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelompok / Usia : B3 / 5-6 Tahun
Topik : Binatang
Sub Topik : Binatang di Darat
Hari / Tanggal : Rabu, 06 Mei 2026
Alokasi Waktu : 150 menit (08.00 – 10.30)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Murid dapat berdoa sesuai agamanya sebelum dan sesudah kegiatan belajar
2. Murid dapat menghafal urutan angka 1-10 dengan benar melalui permainan engklek
3. Murid dapat mencocokkan jumlah gambar binatang di darat (harimau, kelinci, kambing, kuda, sapi, kucing, anjing, monyet, singa, gajah) dengan angka yang tertera pada kotak engklek
4. Murid dapat menulis angka dengan bentuk yang benar pada kotak engklek saat mendapat giliran
5. Murid dapat melakukan gerakan melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya secara mandiri
6. Murid dapat menyelesaikan permainan engklek dengan penuh tanggung jawab
7. Murid dapat bekerja sama dan menghargai giliran teman saat bermain engklek

B. Alat dan Bahan

1. Baliho gambar kotak-kotak engklek
2. Gaco (potongan keramik dibungkus kertas)
3. Lakban

4. Spidol
5. Papan tulis

C. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan angka 1-10 melalui permainan engklek tema binatang
2. Mengenal binatang di darat seperti gajah, harimau, singa, monyet, anjing, kucing, kelinci, kuda, kambing, dan sapi
3. Mencocokkan angka dengan jumlah binatang pada setiap kotak engklek
4. Menulis angka dengan benar pada kotak engklek
5. Gerak motorik kasar: melompat dengan satu kaki dan dua kaki
6. Nilai agama dan moral: berdoa, bersyukur atas ciptaan Tuhan
7. Sosial emosional: sabar menunggu giliran, kerja sama, dan percaya diri

D. Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	1. SOP penyambutan 2. Senyum, salim dan salam 3. Menyimpan tas di tempatnya 4. Berbaris di halaman 5. Senam ringan
Kegiatan Pembuka	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menanyakan kabar anak 3. Bernyanyi dan berdoa 4. Guru menanyakan hari tersebut 5. Guru menanyakan kepada murid binatang apa yang termasuk binatang darat 6. Guru menanyakan berapa kaki binatang yang disebutkan 7. Guru memperkenalkan permainan engklek yang berisi gambar binatang

	8. Anak diminta untuk bergiliran menghitung binatang yang ada dipetak engklek dan menuliskan ke papan tulis jumlah binatang tersebut
Kegiatan Inti	Indikator yang Dicapai dalam Kegiatan Inti: 1. Menghafal urutan angka 1-10 : anak menyebutkan angka secara berurutan pada saat melompati petak-petak engklek dari petak nomor 1 hingga petak nomor 10 dan menghitung mundur angka 10-1 2. Mencocokkan jumlah benda/gambar dengan angka: anak mencocokkan gambar binatang yang ada di kotak dengan angka yang tertera pada saat berdiri di atas petak engklek 3. Menulis angka dengan bentuk yang benar : anak menulis angka di kotak terakhir tempat gaco berhasil dilemparkan pada saat peserta didik melakukan kesalahan dalam permainan. Langkah-langkah Permainan Engklek: 1. Guru menjelaskan tata cara bermain engklek dan memberikan contoh langsung 2. Peserta didik bermain engklek dan menghitung semua angka yang tertera di setiap petak. 3. Peserta didik bergiliran bermain sesuai dengan urutan absen mereka. 4. Peserta didik melemparkan gaco (seperti batu atau tehel) ke petak yang paling dekat, yaitu petak berangka 1. 5. Peserta didik mengucapkan angka yang ada di kotak-kotak yang terdapat gaco. Pada saat melompat, peserta didik dapat mengucapkan angka pada kotak-kotak yang mereka injak.

	6. Permainan diawali dengan melakukan lompatan dari petak nomor 1 hingga petak bernomor 10 secara berurutan. 7. Petak yang letaknya bersebelahan seperti sayap, maka peserta didik melompat dengan kedua kaki. Kecuali petak bernomor 10 karena posisi paling atas, dijadikan sebagai petak istirahat di mana anak boleh mendarat menggunakan dua kaki serentak. 8. Setelah berhasil mencapai petak bernomor 10, anak akan kembali melompat mundur dari petak nomor 9 hingga petak nomor 1 sambil memungut gaco yang telah dilemparkan sebelumnya. 9. Jika peserta didik membuat kesalahan, seperti menginjak garis saat melompat atau gaco tidak tepat jatuh pada kotak yang dituju (meleset ke kotak lain atau keluar garis), maka anak tidak dapat melanjutkan permainan pada giliran tersebut. Namun, sebelum peserta didik tersebut kembali ke tempatnya, peserta didik harus menulis angka pada kotak terakhir tempat gaco berhasil dilemparkan dengan benar. 10. Pemenang adalah peserta didik yang paling banyak menyebutkan angka dengan benar. 11. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang berhasil melemparkan gaco paling banyak ke kotak yang dituju dengan benar, berupa pujian "<i>Good job</i>" sebagai bentuk penghargaan atas kemampuan dan semangat anak dalam mengikuti permainan.
--	--

Istirahat	1. Antri cuci tangan 2. Masuk kelas dengan tertib 3. Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	1. Guru menanyakan kembali angka dan binatang yang ada pada kotak engklek 2. Anak mengucapkan janji pulang sekolah 3. Melakukan kegiatan bernyanyi dan berdoa 4. Anak diminta untuk merapikan pakaian 5. Guru dan peserta didik memberi salam dan pulang

Mengetahui

Tana Toraja, Rabu 06 Mei 2026

Kepala TK

Mahasiswa

Debora Lini Rapa', S.Pd

Restianti Sali

NIP. 197005201993082003

NIRM. 1120229224

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(SIKLUS II - PERTEMUAN 1)

TK NEGERI 1 MENGKENDEK

TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelompok / Usia : B3 / 5-6 Tahun
Topik : Binatang
Sub Topik : Binatang di Darat
Hari / Tanggal : Senin, 11 Mei 2026
Alokasi Waktu : 150 menit (08.00 – 10.30)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Murid dapat berdoa sesuai agamanya sebelum dan sesudah kegiatan belajar
2. Murid dapat menghafal urutan angka 1-10 dengan benar melalui permainan engklek
3. Murid dapat mencocokkan jumlah gambar binatang di darat (harimau, kelinci, kambing, kuda, sapi, kucing, anjing, monyet, singa, gajah) dengan angka yang tertera pada kotak engklek
4. Murid dapat menulis angka dengan bentuk yang benar pada kotak engklek saat mendapat giliran
5. Murid dapat melakukan gerakan melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya secara mandiri
6. Murid dapat menyelesaikan permainan engklek dengan penuh tanggung jawab
7. Murid dapat bekerja sama dan menghargai giliran teman saat bermain engklek

B. Alat dan Bahan

1. Baliho gambar kotak-kotak engklek
2. Gaco (potongan keramik di bungkus kertas)
3. Lakban

4. Spidol
5. Papan tulis
6. Lembar Kegiatan Anak (LKA)

C. Materi Pembelajaran

1. Pengenalan angka 1-10 melalui permainan engklek tema binatang
2. Mengenal binatang di darat seperti gajah, harimau, singa, monyet, anjing, kucing, kelinci, kuda, kambing, dan sapi
3. Mencocokkan angka dengan jumlah binatang pada setiap kotak engklek
4. Menulis angka dengan benar pada kotak engklek
5. Gerak motorik kasar: melompat dengan satu kaki dan dua kaki
6. Nilai agama dan moral: berdoa, bersyukur atas ciptaan Tuhan
7. Sosial emosional: sabar menunggu giliran, kerja sama, dan percaya diri

D. Kegiatan Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	1. SOP penyambutan 2. Senyum, salim dan salam 3. Menyimpan tas di tempatnya 4. Berbaris di halaman 5. Upacara bendera
Kegiatan Pembuka	1. Guru mengucapkan salam 2. Bernyanyi dan berdoa bersama 3. Guru menanyakan kabar anak dan menanyakan hari tersebut 4. Guru menanyakan kepada murid binatang apa yang termasuk binatang darat beserta jumlah kaki binatang tersebut 5. Guru memperkenalkan permainan engklek yang berisi gambar binatang 6. Anak diminta secara bergiliran untuk menghitung jumlah binatang pada petak

Kegiatan Inti	1. Guru mengulang materi pada siklus I 2. Guru menunjukkan kembali cara bermain engklek Indikator yang Dicapai dalam Kegiatan Inti: 1. Menghafal urutan angka 1-10 : anak menyebutkan angka secara berurutan pada saat melompati petak-petak engklek dari petak nomor 1 hingga petak nomor 10 2. Mencocokkan jumlah benda/gambar dengan angka: anak mencocokkan gambar binatang yang ada di kotak dengan angka yang tertera pada saat berdiri di atas petak engklek 3. Menulis angka dengan bentuk yang benar: anak menulis angka di kotak terakhir tempat gaco berhasil dilemparkan pada saat peserta didik melakukan kesalahan dalam permainan Langkah-langkah Permainan Engklek: 1. Guru menjelaskan tata cara bermain engklek dan memberikan contoh langsung 2. Peserta didik bermain engklek dan menghitung semua angka yang tertera di setiap petak. 3. Peserta didik bergiliran bermain sesuai dengan urutan absen mereka. 4. Peserta didik melemparkan gaco (seperti batu atau tehel) ke petak yang paling dekat, yaitu petak berangka 1. 5. Peserta didik mengucapkan angka yang ada di kotak-kotak yang terdapat gaco. Pada saat melompat, peserta didik dapat mengucapkan angka pada kotak-kotak yang mereka injak.
-----------------------------	---

	6. Permainan diawali dengan melakukan lompatan dari petak nomor 1 hingga petak bernomor 10 secara berurutan. 7. Petak yang letaknya bersebelahan seperti sayap, maka peserta didik melompat dengan kedua kaki. Kecuali petak bernomor 10 karena posisi paling atas, dijadikan sebagai petak istirahat di mana anak boleh mendarat menggunakan dua kaki serentak. 8. Setelah berhasil mencapai petak bernomor 10, anak akan kembali melompat mundur dari petak nomor 9 hingga petak nomor 1 sambil memungut gaco yang telah dilemparkan sebelumnya. 9. Jika peserta didik membuat kesalahan, seperti menginjak garis saat melompat atau gaco tidak tepat jatuh pada kotak yang dituju (meleset ke kotak lain atau keluar garis), maka anak tidak dapat melanjutkan permainan pada giliran tersebut. Namun, sebelum peserta didik tersebut kembali ke tempatnya, peserta didik harus menulis angka pada kotak terakhir tempat gaco berhasil dilemparkan dengan benar. 10. Pemenang adalah peserta didik yang paling banyak menyebutkan angka dengan benar. 11. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang berhasil melemparkan gaco paling banyak ke kotak yang dituju dengan benar, berupa tepuk tangan sebagai bentuk penghargaan atas kemampuan dan semangat anak dalam mengikuti permainan. 12. Setelah seluruh anak telah menyelesaikan permainan engklek, semua anak diberikan lembar kegiatan anak yang berisi gambar
--	--

	binatang yang terdapat pada petak engklek, kemudian seluruh anak diminta untuk menghitung jumlah binatang yang ada pada lembar tersebut dan menuliskan angkanya sesuai dengan jumlah yang telah dihitung
Istirahat	1. Antri cuci tangan 2. Masuk kelas dengan tertib 3. Berdoa dan makan bersama
Kegiatan Penutup	1. Guru menanyakan kembali angka dan binatang yang ada pada kotak engklek, misalnya binatang harimau berada pada petak angka berapa 2. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang telah menjawab pertanyaan guru berupa jempol 3. Anak mengucapkan janji pulang sekolah 4. Melakukan kegiatan bernyanyi dan berdoa 5. Anak diminta untuk merapikan pakaian 6. Guru dan peserta didik memberi salam dan pulang

Mengetahui

Tana Toraja, Senin 11 Mei 2026

Kepala TK

Mahasiswa

Debora Lini Rapa', S.Pd

Restianti Sali

NIP. 197005201993082003

NIRM. 1120229224

Lembar Observasi Pra-Siklus

No	Nama Anak	Indikator												Total Skor	Ket. Kriteria
		Menyebutkan urutan angka 1-10				Anak mencocokkan jumlah benda/gambar dengan angka				Menulis angka dengan bentuk yang benar					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Hapsah			3				3				3		9	75%
2	Syakel			3				3			2			8	66,67%
3	Ailen			3			2				2			7	58,33%
4	Carissa			3			2				2			7	58,33%
5	Putra		2			1				1				4	33,33%
6	Natasya		2				2				2			6	50%
7	Dwi			3			2				2			7	58,33%
8	Yola		2				2			1				5	41,67%
9	Gibran			3				3				3		9	75%
10	Jeysika		2			1				1				4	33,33%
11	Geisya		2			1				1				4	33,33%
12	Winda		2			1				1				4	33,33%

Keterangan :

Belum Berkembangan (Merah):1

Mulai Berkembang (Kuning): 2

Berkembangan Sesuai Harapan (Hijau): 3

Berkembangan Sangat Baik (Biru): 4

Lembar Observasi Siklus I

No	Nama Anak	Indikator												Total Skor	Ket. Kriteria
		Menyebutkan urutan angka 1-10				Anak mencocokkan jumlah benda/gambar dengan angka				Menulis angka dengan bentuk yang benar					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Hapsah				4			3				3	4	11	91,67%
2	Syakel				4				4			3		11	91,67%
3	Ailen			3				3			2			8	66,67%
4	Carissa				4			3				3		10	83,33%
5	Putra		2				2				2			6	50%
6	Natasya			3				3				3		9	75%
7	Dwi				4			3				3		10	83,33%
8	Yola		2					3			2			7	58,33%
9	Gibran				4			3					4	11	91,67%
10	Jeysika		2				2				2			6	50%
11	Geisya			3				3			2			8	66,67%
12	Winda		2				2			1				5	41,67%

Keterangan :

Belum Berkembangan (Merah):1

Mulai Berkembang (Kuning): 2

Berkembangan Sesuai Harapan (Hijau): 3

Berkembangan Sangat Baik (Biru) : 4

Lembar Observasi Siklus II

No	Nama Anak	Indikator												Total Skor	Ket. Kriteria
		Menyebutkan urutan angka 1-10				Anak mencocokkan jumlah benda/gambar dengan angka				Menulis angka dengan bentuk yang benar					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Hapsah				4				4				4	12	100%
2	Syakel				4				4			3		11	91,67%
3	Ailen			3				3					4	10	83,33%
4	Carissa				4				4			3		11	91,67%
5	Putra			3				3			2			8	66,67%
6	Natasya			3					4			3		10	83,33%
7	Dwi				4				4			3		11	91,67%
8	Yola			3					4			3		10	83,33%
9	Gibran				4				4				4	12	100%
10	Jeysika			3				3				3		9	75%
11	Geisya			3				3				3		9	75%
12	Winda		2				2			1				5	41,67%

Keterangan :

Belum Berkembangan (Merah):1

Mulai Berkembang (Kuning): 2

Berkembangan Sesuai Harapan (Hijau): 3

Berkembangan Sangat Baik (Biru) : 4

Tidak Hadir (Ungu)