

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (DARING)**  
**TK NEGERI PEMBINA SUMEDANG**  
**SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Semester/Minggu : 1 / 15  
 Hari, tanggal : Selasa, 9 November 2021  
 Kelompok usia : Kelompok B (5-6 tahun)  
 Tema / subtema/ sub subtema : Ikan/ Ikan Air Tawar/ Ikan Hias  
 Topik : Ikan CupanG  
 Alokasi Waktu : 60 Menit (simulasi !0 Menit)

**Kompetensi Inti:**  
**KI-1, KI-2, KI-3, KI-4**

**Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator:**

Bidang Pengemb	Kompetensi Dasar	Kode KD	Indikator
<b>NAM</b>	<b>Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya</b>	<b>1.1</b>	<b>Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya dan terbiasa menyayangi ciptaan tuhan</b>
<b>FM</b>	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah
	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (Misal mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, meniru bentuk, menggunakan alat makan)
<b>KOG</b>	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tektur, fungsi dan ciri-ciri lainnya
	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	4.6	
<b>BHS</b>	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10	Mendengar dan membedakan bunyi-

	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10	bunyian dalam bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
SOSEM	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8	Menyelesaikan kegiatan secara mandiri
SENI	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	3.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain
	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15	

**Materi Kegiatan :**

- Binatang ciptaan Tuhan
- Permainan fisik
- Keterampilan tangan
- Bunyi huruf awal yang sama
- Eksplor benda (pengelompokan)
- Kreasi seni
- Mandiri

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN:**

- Anak mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya dan terbiasa menyayangi binatang
- Anak dapat mengikuti permainan
- Anak dapat mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia (bunyi huruf awal sama)
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
- Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran (besar, kecil, sedang)
- Anak dapat membuat karya seni sesuai kreativitasnya
- Anak dapat menyelesaikan kegiatan secara mandiri

**Alat, bahan, dan media**

- Gambar/ ikan cupang asli
- Alat peraga huruf awal C
- Bola kertas, huruf c-u-p-a-n-g
- Batu-batuan untuk aquarium, krayon
- Stik huruf c-u-p-a-n-g, lembar kegiatan
- Karton, lem, pola ikan cupang beraneka ukuran
- Pola ikan cupang, spidol, cat air, plastik mika

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN (60 Menit Daring bersama anak)**

**1. Pembukaan (simulasi 3 Menit)**

- Penerapan SOP penyambutan
- Salam dan berdoa sebelum kegiatan

- Berbagi cerita tentang “Ikan Cupang”
- Melempar bola ke huruf c-u-p-a-n-g
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

## 2. Kegiatan Inti (Simulasi 6 Menit)

### Mengamati:

- Guru mengajak anak untuk mengamati ikan cupang

### Menanya:

- Guru menstimulus anak untuk saling bertanya tentang ikan cupang, bagaimana bentuknya, warnanya, apa makanannya, dll

### Mengumpulkan Informasi

- Guru memperlihatkan cerita gambar seri tentang berternak ikan cupang
- Guru berdiskusi dengan anak mengenai huruf yang membentuk kata cupang

### Kegiatan 1: Mengarsir batu untuk hiasan aquarium

- Guru menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan
- Guru mengajak anak untuk mengarsir batu menggunakan krayon

### Menalar

#### Kegiatan 2: Mencari kata yang bunyi huruf awalnya sama

- Guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan
- Anak diajak untuk mencari benda/ gambar apa saja yang bunyi hurufnya diawali huruf c
- Guru memberi kesempatan pada anak menunjukkan benda yang diawali huruf c
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk mengerjakan lembar kegiatan (melingkari gambar benda yang diawali huruf c)

### Mengkomunikasikan

#### Kegiatan 3: Ink blot ikan cupang

- Guru memperlihatkan alat dan bahan yang digunakan
- Guru memberi masing-masing anak bahan yang diperlukan
- Guru mengajak anak untuk membuat kreasi ink blot ikan cupang

#### Kegiatan 4: Mengelompokkan bentuk cupang sesuai ukuran (besar, sedang, kecil) (Kog. 3.6 – 4.6)

- Guru menyediakan berbagai benda dan lembar kegiatan
- Guru memberi kesempatan pada anak untuk membandingkan ukuran ikan cupang
- Anak menyimpulkan ikan cupang mana yang termasuk kategori besar, sedang dan kecil
- Anak menempelkan ikan tersebut sesuai kelompoknya

## 3. Recalling

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan

- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### 4. Istirahat (0 MENIT)

#### 5. Kegiatan Penutup (Simulasi +-1 Menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bermain sambung kata
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

### C. PENILAIAN

#### PENILAIAN HARIAN CHECKLIST PER KELAS

(teknik: Observasi, unjuk kerja, hasil karya)

Bidang Penge mb	Kode KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Mengenal tuhan melalui ciptaan-Nya dan terbiasa menyayangi ciptaan tuhan (ikan cupang)				
FM	3.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah				
	4.3					
KOG	3.6	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukura, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya				
	4.6					
BHS	3.10	Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa indonesia ( contoh, bunyi dan ucapan harus sama )				
	4.10					
SOSE M	2.8	Menyelesaikan kegiatan secara mandiri				
SENI	3.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain				
	4.15					

**PENILAIAN CATATAN ANEKDOT**  
(teknik: observasi)

TGL	WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA/PERILAKU	KD – INDIKATOR	CAPAIAN PERK.

**PENILAIAN HASIL KARYA**

NAMA ANAK	HASIL KARYA	KD- INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMB.