

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TOPIK SIMULASI : HOBBY-KU (KEBUTUHANKU)

NAMA : FITRIANI S.Pd.

KABUPATEN BATANGHARI

Surel: fitrianibulian58@gmail.com



NAMA SATUAN

TK.NEGERI DHARMA WANITA MUARA TEMBESI

KELURAHAN : PASAR MUARA TEMBESI

KECAMATAN : MUARA TEMBESI

KABUPATEN : BATANGHARI

PROVINSI : JAMBI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL KELOMPOK DENGAN SUDUT PENGAMAN**

Nama Satuan	: TK. Dharma Wanita Muara Tembesi
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Semester/Bulan/Minggu	: I / November /16
Hari/Tanggal	: Sabtu / 13 November 2021
Topik	: Hobby-ku (Kebutuhanku)
Tema/Subtema	: Kebutuhanku / Minuman (Air)
Waktu	: 10 Menit
Pola Pembelajaran	: Tatap Muka (Luring)

Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri dan disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, perasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Kompetensi Dasar

1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa

3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3.4 Mengetahui cara hidup sehat

4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, Ukuran, pola, sifat, suara, tekstur,

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan bercakap-cakap, anak dapat menyebutkan minuman (Air) ciptaan Allah
2. Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus melalui “ Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah”
4. Anak menolong diri sendiri untuk hidup sehat “ membuat susu”
5. Anak mampu mengelompokkan botol minuman berdasarkan warna
6. Anak mampu membuat kata “ Susu” menggunakan batu warna
7. Anak mampu menghias borol susu menggunakan kertas origami
8. Anak mampu bertanggung jawab merapikan mainanan

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Minuman (Air) ciptaan Allah (NAM)
2. Berdoa sebeleum dan sesusah kegiatan (NAM)
3. Menirukan gerakan motorik kasar (FISIK MOTORIK)
4. Menolong diri sendiri untuk hidup sehat (FISIK KESEHATAN)
5. Mengenal benda-benda sekitar berdasarkan warna (KOGNITIF)
6. Memahami keaksaraan awal (BAHASA)
7. Membuat karya berupa menghias botol (SENI)
8. Anak mampu merapi mainan setelah bermain (SOSEM)

Materi Pembelajaran

1. Menyebutkan minuman (Air) ciptaan Allah
2. Berdoa sebum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah
4. Mempragakan cara membuat air susu
5. Mengelompokkan botol minuman berdasarkan warna
6. Membuat kata susu menggunakan batu warna
7. Menghias Botol botol menggunakan origami
8. Merapikan mainan setelah bermain

Metode Pembelajaran

1. Demeonstrai
2. Bercakap-cakap
3. Pemberian Tugas

Alat dan bahan : Air, Susu, Cangkir, Botol Minuman, Batu Warna, Botol, spidol, Origami

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

A) Sebelum Kegiatan Pembelajaran

- Guru menyiapkan dan menata peralatan dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan main dan kegiatan pengaman

B) Kegiatan Pembuka

1. Salam, Doa, Bernyayi
2. Berdiskusi tentang minuman (air) ciptaan Allah
3. Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C) Kegiatan Inti

1. Memperagakan cara membuat air Susu
2. Mengelompokkan botol minuman berdasarkan warna
3. Membuat kata susu menggunakan batu warna
4. Menghias botol minuman menggunakan kertas origami

D) Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Doa, Salam, Pulang

E. Rencana Penilaian

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
NAM	1.1 3.1/4.1	Minuman (Air) ciptaan Allah Berdoa sebeforeum dan sesudah kegiatan
SOSEM	2.12	Anak mampu merapi mainan setelah bermain
FISIK MOTORIK	3.1-4.1	Anak dapat menirukan gerakan motorik Kasar dan halus
KOGNITIF	3.6-4.6	Mengenal benda-benda sekitar berdasarkan warna
BAHASA	3.12/4.12	Anak memahami keaksaraan awal
SENI	3.15/4.15	Membuat karya berupa menghias botol

2. Teknik Penilaian

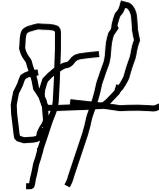
- a. Skala Capaian (Ceklis)
- b. Catatan Anekdote
- c. Hasil Karya

3. Kategori Pencapaian Kemampuan

- a. **BB** (Jika anak melakukan kegiatan dengan bimbingan penuh oleh guru)
- b. **MB** (Jika anak melakukan kegiatan masih harus diingatkan oleh guru)
- c. **BSH** (Jika anak melakukan kegiatan secara mandiri dengan konsisten)
- d. **BSB** (Jika anak melakukan kegiatan secara mandiri serta dapat membantu yang lain)

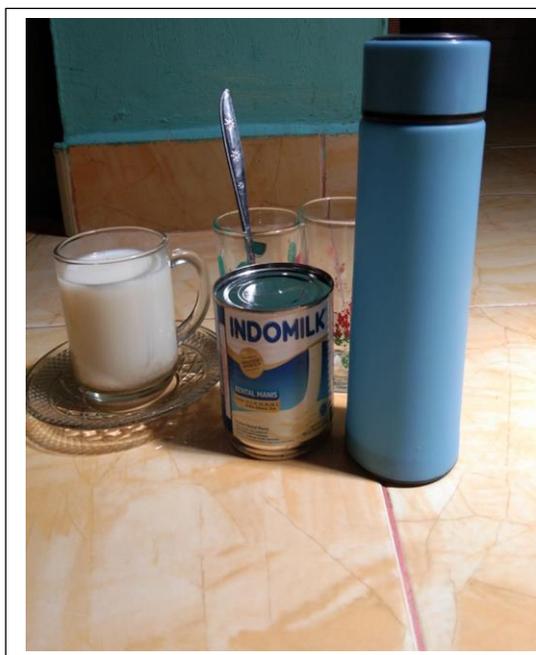
Batanghari, 13 November 2021

Calon Kepala Sekolah Penggerak



FITRIANI S.Pd.

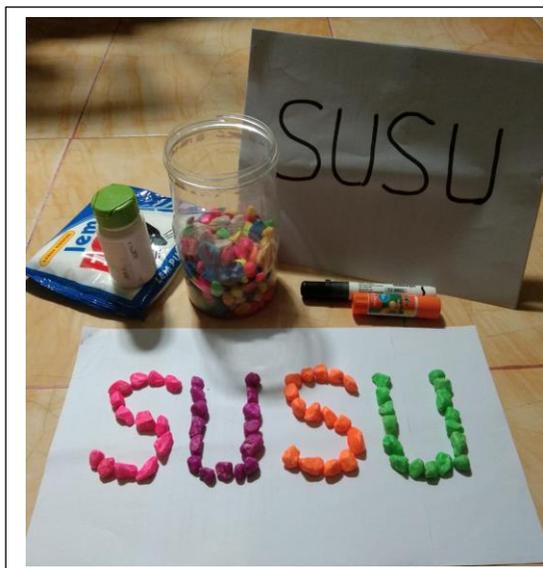
ALAT DAN BAHAN



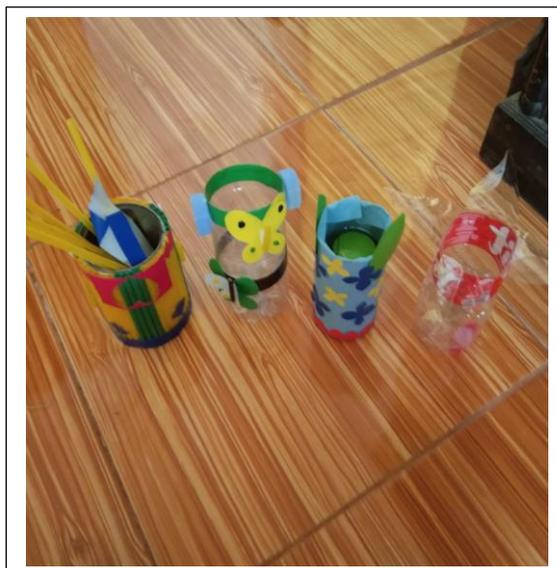
KEGIATAN MAIN 1



KEGIATAN MAIN 2



KEGIATAN MAIN 3



KEGIATAN MAIN 4

PENILAIAN SKALA CAPIAN

KELOMPOK : B (USIA 5-6 TAHUN)

HARI/TANGGAL : Sabtu, 13 Nopember 2021

N O	INDIKATOR PENILAIAN	KD	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK										
			Bilqis	Rara	Jazmin	Absi	Abid	Affan	Rahma	Deva	Tista	Syndy	Suci
1.	Minuman (Air) ciptaan Allah Berdoa sebeforem dan sesusah kegiatan	1.1 3.1/4.1											
2.	Anak mampu merapi mainan setelah bermain	2.12											
3.	Anak dapat menirukan gerakan motorik Kasar dan halus	3.1-4.1											
4.	Mengenal benda-benda sekitar berdasarkan warna	3.6-4.6											
5	Anak memahami keaksaraan awal	3.12/4.12											
6	Membuat karya berupa menghias botol	3.15/4.15											

Batanghari, 13 November 2021

Calon Kepala Sekolah Penggerak



FITRIANI S.Pd.

HASIL KARYA

KELOMPOK : B (USIA 5-6 TAHUN)

HARI/TANGGAL : 13 Nopember 2021

TEMA / SUB TEMA : Kebutuhanku / Minum (Air)

NO	NAMA ANAK	HASIL KARYA & PENGAMATAN	KD DAN INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN
1.	Jasmin		3.15 /4.15 Membuat karya berupa menghias botol membuat tempat pensil	BSH

Batanghari, 13 November 2021

Calon Kepala Sekolah Penggerak



FITRIANAI S.Pd

CATATAN ANEKDOT

KELOMPOK : B (USIA 5-6 TAHUN)

HARI/TANGGAL : 13 Nopember 2021

TEMA / SUB TEMA : Kebutuhanku/Minum (Air)

NO	NAMA ANAK	KEGIATAN / PERISTIWA	KD DAN INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN
1.	Affan	Affan diminta untuk membuat kata "Susu" menggunakan batu berwarna dan ananda mampu melakukan sesuai perintah	3.12 – 4.12 Anak mampu memahami keaksaraan awal	BSB

Batanghari, 13 November 2021

Calon Kepala Sekolah Penggerak



FITRIANI S.Pd.

