

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**TEMA : ALAM SEMESTA**  
**SUB TEMA : BENDA-BENDA LANGIT**  
**( AKU ILMUWAN CILIK)**



DISUSUN OLEH :  
**HARMIAH, S.Pd**

**TK AIKO**  
**JALAN SUNU KOMPLEKS UNHAS BLOK IX NO.3**  
**KEL. TIMUNGAN LOMPOA KEC. BONTOALA**  
**KOTA MAKASSAR**

## 1. RPPH

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TAMAN KANAK-KANAK AIKO

#### KECAMATAN BONTOALA KOTA MAKASSAR

<b>Semester/Bulan/Minggu: II/5/XVII</b> <b>Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun</b> <b>Tema/Subtema: Alam Semesta/Benda-benda Langit (Aku Ilmuwan Cilik)</b>
KD : NAM 1.1; FM 3.1-4.1;3.3-4.3; KOG: 3.5-4.5; 3.6-4.6; 3.8-4.8; BHS: 3.11-4.11, 3.12-4.12; SOSEM: 2.7; 2.13; SENI 3.15-4.15
<b>MATERI</b>  Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, melakukan sholat dhuha, mengenal benda langit adalah ciptaan Tuhan, bercerita tentang manfaat matahari, bernyanyi, budaya antri menunggu giliran, memiliki sikap jujur, bereksplorasi mengenal perbedaan siang dan malam, mampu memecahkan masalah dalam permainan ular tangga, mengenal dan menyebutkan benda-benda langit, menyebutkan simbol lambang bilangan 1-20, mampu menganalisis berbagai macam warna dan melakukan kegiatan melompat diatas permainan ular tangga.
<b>TUJUAN</b>  Tujuan Pelaksanaan kegiatan yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-20 dan meningkatkan 6 aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain ular tangga dan bereksplorasi melakukan eksperimen mengenal perbedaan siang dan malam hari
<b>Alat Bahan</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bahan : -Gambar benda-benda langit -Video tentang manfaat matahari</li><li>➤ Alat : -Globe (bola dunia) -Senter -Permainan ular tangga bertema alam semesta</li></ul>
<b>Kegiatan Motorik Kasar, jam 09.30-10.30</b> Berwudhu dan melakukan Kegiatan sholat dhuha berjamaah

### **Kegiatan Pembukaan**

Kegiatan Pembukaan meliputi:

- Berdoa sebelum belajar, Absensi, menanyakan kabar anak hari ini
- Guru bercerita tentang benda-benda langit dan manfaat dari matahari
- Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang benda-benda langit dan manfaat matahari setelah menonton video
- Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan bersama anak tentang permainan ular tangga.

### **5. Kegiatan Inti (10.30-11.30)**

Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut :

Individu/kelompok

1. Kegiatan ereksplorasi melakukan eksperimen mengenal perbedaan siang dan malam hari.
2. Menyanyikan lagu “Siang malam”
3. Kegiatan melakukan permainan ular tangga
  - Memecahkan masalah dalam permainan ular tangga dengan memulai permainan dari angka 1 dan berakhir di angka 20 dengan melewati berbagai rintangan.
  - Menganalisis berbagai macam warna yang terdapat dalam permainan ular tangga.
  - Mengenal dan menyebutkan mana benda-benda langit dan lambang bilangan 1-20 pada permainan ular tangga.
  - Melakukan kegiatan melompat dalam permainan ular tangga.

**Istirahat: 11.30-11.45 Meliputi bermain bebas dan makan bersama**

**Kegiatan Penutup: 11.45-12.00 meliputi:**

- Menanyakan perasaan anak setelah mengikuti kegiatan hari ini.
- Berdiskusi kegiatan main apa yang sudah dimainkan hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai.
- Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni mengamati matahari yang terbit dan tenggelam bersama ibu dan menceritakannya esok hari disekolah.
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
- Berdoa setelah belajar dan persiapan pulang

PENILAIAN									
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak						
Nilai Agama dan Moral	1.1;	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. *Keg. Berdoa</li> <li>➤ Mengenal benda-benda langit adalah ciptaan Tuhan. *Keg. Mensyukuri benda-benda langit adalah ciptaan Tuhan</li> </ul>							
Fisik Motorik	3.1-4.1;  3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan gerakan shalat dhuha secara berurutan. *Keg. Sholat Dhuha</li> <li>➤ Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah. *Keg. Melompat pada permainan ular tangga.</li> </ul>							
Kognitif	3.5-4.5;	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi. *Keg. Menyelesaikan permainan ular</li> </ul>							



		*Keg. Bermain pada permainan ular tangga												
Sosial Emosional	2.7	➤ Terbiasa antri dan sabar menunggu giliran *Keg. Berwudhu dan bermain ular tangga.												
	2.13	➤ Memiliki sikap jujur *Keg. Bermain ular tangga.												
Seni	3.15-4.15	➤ Bernyanyi *Keg. Menyanyikan "Siang malam"												

Makassar, November 2021

4. LKPD



LEMBAGA PENDIDIKAN PAUD AIKO

Jl. Sunu Kompleks Unhas Blok IX.3 Makassar, Tlp. (0411) 4671922

---

**Gambar mengenal benda-benda langit**



**Bumi**



**Bulan**



**Bintang**



**Matahari**

## Video tentang manfaat matahari

<https://drive.google.com/file/d/1KniO4cXG9fbcR87spalbdimaPVz0Kbm/view?usp=sharing>





**Media permainan ular tangga bertema “Alam Semesta”  
Ukuran 2,5 x 2,5 meter**



**Media/alat eksperimen**  
**Mengenal perbedaan siang dan malam hari**



Globe



Senter







