

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK AISIYIAH 30

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 12 / 5
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Binatang / ikan yang hidup di air tawar
KD : 1.1 – 2.5 – 2.6 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15.

Materi : <ul style="list-style-type: none">- Mengenal ciri-ciri ikan- Cerita pengalaman anak- Mengembalikan mainan pada tempatnya- mengetahui manfaat ikan- Perkembangbiakan binatang- Konsep dan lambang bilangan	Tujuan: <ul style="list-style-type: none">Anak dapat menceritakan pengalaman belajarAnak dapat berkreasiAnak dapat mengenal manfaat ikanAnak mengenal konsep bilanganAnak merasa senang
---	---

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Ikan

- Gambar ikan
- Pensil
- Kertas
- Lem, potongan bentuk geometri

Karakter : Rasa ingin Tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN : 08.00 - 08.30:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Bercakap-cakap tentang ikan yang hidup di air tawar
3. PT, mengajak anak menyanyi lagu ikan
4. PL. Mengamati ikan

B. INTI : 08.30 - 09.30

1. PT. Mencicipi rasa ikan
2. PT. Membuat ikan dengan bentuk geometri
3. PT. Menghitung gambar ikan
4. PT. Menulis ikan

C. RECALLING : 09.30 - 10.00

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. BC. Diskusitentang 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. PENUTUP : 10.00 - 10.30

1. T.J. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. T.J. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP PENUTUP an

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. KI-1, Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. KI-2, Menggunakan kata sopan pada saat bertanya (SEM)
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. KI-3, Dapat Menceritakan pengalaman bermain (BHS)
 - b. KI-3, Dapat Menghitung (KOG)
 - d. KI-4, Dapat menciptakan bentuk ikan dengan menggunakan bentuk geometri (SENI)
 - e. KI-4, Dapat koordinasi mata dan tangan (FM)



Kepala Sekolah
NURMI RAHMAH, SE, S.Pd
NUPTK 1840752654300052

PENILAIAN ANAK HARIAN
 KELOMPOK B
 TAHUN PELAJARAN 2021/2022
 SEMESTER I
 Minggu
 Hari/tanggal :

Bid. Peng.	INDIKATOR	NAMA ANAK									
NAM	Mensyukuri aku sebagai ciptaan Tuhan										
SEM	Menggunakan kata sopan pada saat bertanya										
FM	Dapat mengkoordinasikan mata dan tangan										
Bahasa	Dapat menceritakan pengalaman bermain										
Kognitif	Dapat menghitung benda										
Seni	Dapat berkreasi menggunakan bentuk geometri										

Penilaian anekdot

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA

Penilaian hasil karya

NO	NAMA ANAK	HASIL KARYA	CAPAIAN PERKEMBANGAN

Penilaian observasi

NO	NAMA ANAK	Catatan observasi	CAPAIAN PERKEMBANGAN