

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) LURING  
TAMAN KANAK-KANAK AL-AQSHO**

<p>Semester/Bulan/Minggu: 1/Oktober/3</p> <p>Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun</p> <p>Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/Binatang yang hidup di Air/Ikan</p> <p>Hari/ Tanggal : Senin, 19 Oktober 2020</p>
<p>KD: NAM; 1.1, 3.1, FM; 2.1, KOG: 4.6, BHS: 3.11, 4.11, SOSEM: 2.7, 2.8, SN: 3.15</p>
<p><b>1. Materi</b></p> <p>Merawat binatang ciptaan Tuhan, Gerakan/jalannya binatang ikan, Cerita pengalaman anak, Mengembalikan mainan pada tempatnya, hasil karya dengan Mengikuti gerakan Berenang seperti ikan, Konsep dan lambang bilangan Syair tentang binatang ikan</p>
<p><b>2. Alat Bahan</b></p> <p>Kertas origami, pensil, LKPD menjumlahkan gambar ikan</p>
<p><b>3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00</b></p> <p>Menirukan gerakan ikan bernang, Melakukan gerakan Berjinjit, Berjalan di papan titian</p>
<p><b>4. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00-09.00</b></p> <p>Salam, bernyanyi, berdoa, bercakap-cakap, tanya jawab, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain, dan menyepakati, aturan main.</p>
<p><b>5. Kegiatan Inti (09.00-10.00)</b></p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna, dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut, memancing/ mestimulus anak bertanya, apa, bagaimana, kapan, siapa, mengapa, dan dimana?</p>
<p>Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kelompok 1: Melipat kertas menjadi bentuk ikan</li><li>- Kelompok 2: Menjumlahkan gambar ikan</li><li>- Kelompok 3: Melukis ikan dengan teknik Finger Painting</li></ul>

6. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi							
- Meliputi bermain bebas dan makan bersama							
7. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00 meliputi:							
- Menanyakan perasaannya selama hari ini							
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai							
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan							
- Menginformasikan kegiatan untuk besok							
- Penerapan SOP penutupan							
8. Rencana Penilaian							
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak				
			Qaila	Fajry	aqila	lala	iman
Nilai Agama dan Moral	1.1, 3.1	- Berperilaku menyayangi bintang - Mengucapkan doa – doa pendek , melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal : doa sebelum memulai dan selesai kegiatan)					
Fisik Motorik	2.1, 2.3	- Mampu Makan yang teratur - Mampu Menjaga kebersihan - Mampu Menjaga kesehatan - Kebersihan diri sendiri					
Kognitif	2.3, 3.5	- Mengembangkan hasil karyanya - Berkreasi menggunakan berbagai media					
Bahasa	3.11, 4.11,	- Mengungkapkan keinginan , perasaan , dan pendapat , dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan					

		anak atau orang dewasa					
Sosial Emosional	2.7, 2.8,	- Saling hormat menghormati, Sabar menunggu giliran, Mendengarkan temannya berbicara, Saling menghargai sesama manusia, Mengendalikan emosi					
Seni	3.15	- Menirukan gerakan sederhana -.Menghargai penampilan karya seni orang lain ( misal “ dengan bertepok tangan dan memuji )					

Kepala Sekolah

Guru Kelas

NENG FATHIMAH, S.H.I

RISMAWATI, S.Pd