

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Satuan Pendidikan : TK Pertiwi II Kalimandi
Semester : I (Satu)
Tema : Ayo berkreasi, tunjukkan karyamu
Sub Tema : Ikan
Kelompok Usia : B / (5-6 tahun)

Kompetensi Inti (KI) :

1. Memiliki ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya, tempat bermain disatuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba)
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya, secara produktif dan kreatif, mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	Nilai Agama dan Moral 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	- Menyimpulkan binatang ciptaan Tuhan (C5, HOTS)
2.	Fisik Motorik 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	- Menirukan gerakan lagu ikan (C1, LOST)
3.	Kognitif 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	- Mengamati guru membuat ikan goreng (STEAM, SAINTIFIK)
4.	Bahasa 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan	- Menyebutkan bagian-bagian ikan

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	membaca) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	(C6, HOTS)
5.	Sosial Emosional 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai, bekejasama dan toleransi kepada orang lain	- Membiasakan anak bekerjasama dengan guru atau orang lain (C3, LOTS)
6.	Seni 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Berkreasi membuat ikan melalui media daun (C6 , HOTS)

Metode Pembelajaran :

- Demonstrasi
- Tanya jawab
- Pemberian tugas
- Eksperimen
- Bercakap-cakap

Materi dalam Kegiatan :

1. Menyebutkan bagian-bagian ikan
2. Menghitung dan mengelompokkan ikan
3. Membuat bumbu ikan goreng
4. Mengamati ikan yang sudah diberi bumbu dan ikan yang tidak diberi bumbu
5. Berkreasi membuat bentuk ikan melalui media daun
6. Berlatih kemandirian
7. Melatih empati anak

Materi dalam Pembiasaan :

1. Dapat membedakan ciptaan Tuhan dan manusia
2. Sikap perilaku yang mencerminkan hidup sehat
3. Sikap perilaku yang mau bekerjasama dengan orang lain

Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah guru menunjukkan ikan, anak dapat mengetahui bagian-bagian ikan
2. Anak dapat menyebutkan bagian-bagian ikan
3. Anak dapat mengelompokkan dan menghitung jumlah ikan
4. Anak dapat bereksplorasi membuat bumbu ikan
5. anak dapat menjelaskan bahwa ikan ciptaan Tuhan
6. Pada kegiatan mengamati ikan, anak mengetahui perbedaan ikan yang diberi bumbu dan ikan yang tidak diberi bumbu

7. Guru mengajak anak untuk berkreasi membuat gambar bentuk ikan melalui media daun
8. Untuk fisik motoriknya anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

- Salah satu jenis ikan konsumsi

Alat dan Bahan :

- ikan
- kunyit
- Minyak goreng
- Jahe
- Ketumbar
- Garam

- Kertas hvs
- Spidol
- Berbagai macam daun

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Pembukaan :

- Salam, sapa (menanyakan kabar anak)
- Mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan belajar
- Apersepsi tentang binatang ikan

B. Inti :

1. Mengamati :
Anak mengamati salah satu jenis ikan (mujair)
2. Menanya 5W dan 1 H :
Guru bertanya tentang siapa pencipta ikan
Guru bertanya bagian dan ciri ikan
Guru bertanya dimana bisa membeli ikan
Guru bertanya bagaimana cara ikan tidur
Guru bertanya Bagaimana cara ikan berenang
Guru bertanya apa Manfaat ikan
Mengumpulkan informasi :
Kegiatan 1 : **Menghitung dan mengelompokkan ikan**
Kegiatan 2 : **Membuat atau bereksplorasi membuat bumbu ikan goreng**
Kegiatan 3 : **Mengamati perbedaan ikan yang diberi bumbu dan yang tidak diberi bumbu**
3. Menalar :
Anak dapat menalar informasi yang diterimanya dengan melakukan beberapa kegiatan seperti :

- Membuat bumbu ikan
4. Mengkomunikasikan :
Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan dan menunjukkan hasil karyanya
 5. Mengkreasikan :
Anak dapat berkreasi membuat gambar bentuk ikan melalui media daun

C. Recalling :

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup :

- Menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk esok hari
- Berdoa setelah kegiatan bermain

E. Rencana Penilaian

1. Ceklis Perkembangan
2. Anekdote
3. Hasil Karya

Rencana Penilaian :

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Menyimpulkan binatang ciptaan Tuhan (C5, HOTS)
Fisik Motorik	2.1	- Menirukan gerakan lagu ikan (C1, LOST)
Kognitif	3.9 – 4.9	- Mengamati guru membuat ikan goreng (STEAM, SAINTIFIK) - Membandingkan ikan yang belum di bumbu dan sudah
Bahasa	3.10 – 4.10	- Menceritakan bagian bagian ikan (C6, HOTS)
Sosem	2.10	- Membiasakan anak bekerjasama dengan orang lain (C3, LOTS)
Seni	3.15 – 4.15	- Berekporasi membuat bumbu ikan (C6, HOTS) - Berkreasi membuat ikan melalui media daun (C6, LOTS)

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi II Kalimandi

Guru Kelas

SITI LATIFAH, S.Pd.AUD

YUYUN SUGIARTI,S.Pd.AUD

