

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)					
TK	TK Kartika VII-13				
SEMESTER/BULAN/MINGGU	II/I/II				
SENTRA/KELOMPOK/AREA	Kelompok A				
TEMA/SUBTEMA	Binatang/Serangga				
ALOKASI WAKTU	07.30-10.00				
1. KOMPETENSI DASAR:					
NAM : 2.1, 3.2/4.2	SOSEM: 3.13/4.13, 2.8	FISMOT: 3.3/4.3	KOG: 3.8/4.8, 3.6/4.6	BHS: 3.10/4.10, 3.12/4.12	SENI: 3.15/4.15
2. MATERI:					
Senin, 11 Januari 2021 Topik: Nyamuk Klp: A	Selasa, 12 Januari 2021 Topik: Lebah Klp: A	Rabu, 13 Januari 2021 Topik:Lalat Klp: A	Kamis, 14 Januari 2021 Topik: Kupu-kupu Klp: A	Jum'at: 15 Januari 2021 Topik: Jangkrik Klp: A	Sabtu, 16 Januari 2021 Topik: <i>Eksstra menari</i> Klp: A
3. MUATAN PEMBELAJARAN					
Math : Dapatkah kamu menghitung jari nyamuk?	Math: Dapatkah kamu mengurutkan lebah dari besar ke kecil?	Math :Dapatkah kamu membedakan lalat kecil dan lalat besar?	Math :Dapatkah kamu menyebutkan warna kupu-kupu?	Math :Dapatkah kamu menghitung jumlah kaki?	
Existence: Apa yang diakibatkan dari gigitan nyamuk?	Existence: Apa yang dapat dihasilkan oleh lebah?	Existence: Apa yang dihasilkan oleh lalat?	Existence: Apa kupu-kupu bermanfaat untuk tanaman?	Existence: Apa manfaat suara jangkrik?	
Literacy: Coba sebutkan nyamuk dalam Bahasa bali dan inggris?	Literacy: Dapatkah kamu membedakan suara lebah, nyamuk, jangkrik?	Literacy: Dapatkah kamu memasang kata“LALAT”?	Literacy: Ayo kita bernyanyi kupu-kupu?	Literacy: Dapatkah kamu meniru suara jangkrik?	

Engineering: Bagaimana cara membasmi nyamuk?	Engineering: bagaimana cara lebah mencari makan?	Engineering: Bagaimana cara lalat mencari makan?	Engineering: Bisakah kamu meniru seperti kupu-kupu?	Engineering: Bisakah kamu menirukan lompatan jangkrik?	
Science: Bagaimana saat nyamuk mengisap darah?	Science: yuk kita cicipi rasa (madu, garam, asam, kopi)	Science: Bagaimana jika lalat menghinggapi makanan?	Science: Bagaimana metamorphosis kupu-kupu?	Science: Apa yang terjadi jika jangkrik tidak memiliki kaki?	
Art: Apakah kamu dapat membentuk obat nyamuk bakar?	Art: Secantik apa lebahmu?	Art: Dapatkah kamu membentuk lalat dengan kulit biji bunga matahari?	Art: Dapatkah kamu menempel sayap kupu-kupu?	Art: Dapatkah kamu menirukan suara jangkrik dengan alat musik disekitarmu?	
Technology: Apa yang digunakan nyamuk untuk menghisap darah?	Technology: Apa yang digunakan lebah untuk menyengat manusia?	Technology: Apa yang digunakan untuk membasmi lalat?	Technology: yuk membuat mainan kupu-kupu	Technology: Membuat kandang jangkrik?	
4. TUJUAN PEMBELAJARAN					
Mengenal peran nyamuk	Mengenal tentang sengatan lebah	Mengenal tentang kehidupan lalat	Mengenal tentang metamorphosis kupu-kupu	Mengenal tentang kehidupan jangkrik	
5. ALAT DAN BAHAN (Invitasi):					
Plastisin, papan plastisin, spait, air cat, kaca pembesar, nyamuk	Buku gambar, crayon, pensil, penghapus, kopi, gula, madu, garam	Gambar lalat, makanan, kulit biji bunga matahari	Kupu-kupu, daun kupu-kupu, lidi, penghapus, benang, lem, kupu-kupu, plastisin, buku gambar, cat, pipet, kertas origami	Jangkrik, alat musik, kardus, lem,	
6. KEGIATAN MOTORIK KASAR (Pk. 07.30 – Pk. 07.45)					
7. SARAPAN PAGI DAN TOILET TRAINING (Pk. 07.45 – Pk. 08.15)					
8. KEGIATAN PEMBUKA/DUKUNGAN SEBELUM MAIN (Pk. 08.15 – Pk. 08.30)					

<ol style="list-style-type: none"> 1. Membacakan kartu nama-nama anak yang hadir. 2. Bercerita/membacakan buku tentang topik bahasan/mengamati langsung topik bahasan dengan pendekatan Saintifik. 3. Memberi pertanyaan seputar topik bahasan untuk mengetahui pengetahuan anak sebelumnya dengan pertanyaan terbuka. 4. Menyanyi lagu terkait tema 5. Menyepakati aturan main. 6. Mempersilakan anak memilih bahan main/proyek. 7. Membantu anak merencanakan apa yang akan dibuat. 8. Mempersilakan anak membuat produk/berkarya/bermain. 						
9. KEGIATAN INTI/DUKUNGAN SAAT MAIN (Pk. 08.30 – Pk.09.30)						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membuat proyek/melakukan kegiatan main sesuai perencanaannya sendiri. 2. Guru memberikan dukungan dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka. 3. Guru mengobservasi kegiatan dan perkembangan anak. 						
10. BERES-BERES (Pk. 09.30 – Pk. 09.45)						
11. ISTIRAHAT (Pk. – Pk.)						
12. KEGIATAN PENUTUP/DUKUNGAN SETELAH MAIN (Pk. 09.45– Pk. 10.00)						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak dengan pengalaman mainnya 2. Presentasi karya anak yang telah selesai 3. Saat anak presentasi, guru membantu dengan pertanyaan terbuka terkait karyanya/kegiatannya. 4. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll. 5. Menyampaikan pesan kepada anak untuk melakukan di rumah terkait apa yang sudah dibuatnya hari ini. 6. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 7. Menyanyi Berdoa dan Salam. 						
13. RENCANA PENILAIAN	Senin, 11 Januari 2020	Selasa, 12 Januari 2020	Rabu, 13 Januari 2020	Kamis, 14 Januari 2020	Jum'at 15 Januari 2020	Sabtu, 16 Januari 2020
PENILAIAN SESUAI TOPIK	Nyamuk	Lebah	Lalat	Kupu-kupu	Jangkrik	
PENILAIAN TERKAIT	NAM: 3.2/4.2 Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk					

KOMPETENSI DAN STPPA	SOSEM:3.13/4.13 Menunjukkan rasa percaya diri	SOSEM:3.13/4.13 Menunjukkan rasa percaya diri	SOSEM:3.13/4.13 Menunjukkan rasa percaya diri	SOSEM: 3.13/4.13 Menunjukkan rasa percaya diri	SOSEM: 3.13/4.13 Menunjukkan rasa percaya diri	
	FISMOT: 3.3/4.3 Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	FISMOT:3.3/4.3 Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang dsb	FISMOT: 3.3/4.3 Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	FISMOT: 3.3/4.3 Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	FISMOT: 3.3/4.3 Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus	
	KOG: 3.6/4.6 Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	KOG: 3.6/4.6 Mengklarifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan 2 variasi	KOG: 3.8/4.8 Mengenal gejala sebab akibat	KOG: 3.6/4.6 Mengklarifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran	Kog: 3.8/4.8 Mengenal gejala sebab akibat	
	BHS: 3.10/4.10 Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan	BHS: 3.12/4.12 Mengulang kalimat sederhana	BHS: 3.12/4.12 Meniru (menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z)	BHS: 3.12/4.12 Mengulang kalimat sederhana	BHS: 3.12/4.12 Mendengarkan/membedakan bunyi-bunyian dalam bahasa Indonesia	
	SENI:3.15/4.15 Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya	SENI: 3.15/4.15 Menkombinasikan berbagai warna ketika menggambar/atau mewarnai	SENI: 3.15/4.15 Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya	SENI: 3.15/4.15 Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya	SENI: 3.15/4.15 Memainkan alat musik/instrumen/ benda yang dapat membentuk irama yg teratur	
PENILAIAN MUATAN PEMBELAJARAN “MELESAT”	Math: membilang kaki nyamuk	Math: mengenal ukuran lebah	Math: mengenal ukuran lalat	Math:mengenal warna kupu-kupu	Math: membilang banyak kaki jangkrik	
	Existence: mengetahui akibat gigitan nyamuk	Existence: menghargai lebah sebagai ciptaan Tuhan	Existence: Megetahui akibat makanan dan minuman diinggapi lalat	Existence:Menghargai kupu-kupu sebagai Ciptaan Tuhan	Existence: menghargai jangkrik Ciptaan Tuhan	

	Literacy: Mengetahu Bahasa bali dan Bahasa inggris nyamuk	Literacy: mengenal perbedaan bunyi lebah, nyamuk, jangkrik	Literacy: mengenala symbol-simbol pada kata lalat	Literacy: mengenal kata dengan nada dari lagu kupu-kupu	Literacy: mengenal bunyi/ suara jangkrik	
	Engineering:mengetahui cara membasmi nyamuk	Engineering: mengetahui tujuan lebah menghinggapi bunga	Engineering: mengetahui tujuan lalat menghinggapi makanan busuk/bau	Engineering: mengetahui gerakan kupu-kupu terbang	Engineering: mengetahui gerakan jangkrik	
	Science:mengetahui cara nyamuk mengisap darah	Science: mengetahui rasa manis, asam, pahit,asin	Science: mengetahui penyebab sakit perut	Science: mengetahui metamorphosis kupu-kupu	Science: mengetahui fungsi kaki jangkrik	
	Art: mencipta bentuk saat nyamuk bakar dari serbuk kayu	Art: dapat berkreasi dan berimajinasi melalui lukisan	Art: mencipta bentuk lalat dari kulit biji bunga matahari	Art:dapat berkreasi dengan daun	Art: mengurutkan suara jangkrik dengan alat music sederhana	
	Technology:mengetahui fungsi cerobong nyamuk	Technology:mengetahui fungsi taring lebah	Technology: mengetahui cara memahami lalat	Technology: mengetahui cara membuat mainan kupu-kupu	Technology: mengetahui cara membuat kandang jangkrik	
BENTUK PENCATATAN HASIL PENILAIAN: 1. CEKLIST 2. CATATAN ANEKDOT 3. DOKUMENTASI HASIL KARYA (PORTOFOLIO)			Guru Kelompok A Ni Nyoman Ayu Astuti, S.Pd		Kepala TK Kartika VII-13 Ni Nyoman Ayu Astuti, S.Pd	

