



PEMERINTAH KOTA TIDORE KEPULAUAN
DINAS PENDIDIKAN

TAMAN KANAK-KANAK MELATI

Alamat : Jln. Raya Soasio - Rum. Kel.Toloa Kec. Tidore Selatan
Kota Tidore Kepulauan, Prov.Malut.Kode Pos. 97851. Tlp.....



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Semester/Bulan/Minggu ke	: I /oktober / 13
Tema	: Binatang
Sub Tema	: binatang di Air
Sub-sub tema	: Ikan
Kelompok usia	: B (5 – 6 Tahun)
Hari /tgl	: Senin ,14 okto 2020
Model Pembelajaran	: sentral
KD	: 3.1-4.1, 2.5, 3.6-4.6, 2.2, 3.10-4.10,.3-4.3, 3.15-4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui kegiatan yang disesuaikan dengan profil belajar murid, murid dapat dapat mendemonstrasikan pemahaman tentang sains sederhana, mengurutkan benda, membuat kreasi kolase dari kertas

MATERI DALAM KEGIATAN :

- Mengurutkan gambar ikan paling besar, sedang, dan kecil dengan memberi angka (untuk anak yang bergaya belajar visual)
- Membuat kolase ikan (untuk anak bergaya belajar Kreatif)
- Membuat sains sederhana permen pelangi (untuk anak bergaya belajar kinestetik)
- Mendengar dan Menceritakan gambar binatang yang hidup dilaut (untuk anak yang bertipe audiotori)

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Memberi dan menjawab salam
3. Doa sebelum belajar
4. Salawat Nabi
5. Asmaul Husna
6. Mengenalkan aturan main
7. Mencuci tangan

C. MEDIA (ALAT DAN BAHAN)

1. Gambar binatang laut ikan ukuran besar, kecil dan sedang
2. Permen warna-warni,
3. piring
4. air
5. Buku gambar
6. Pola gambar ikan ,kertas warna-warni

D. KEGIATAN

A. PIJAKAN SEBELUM MAIN (15 MENIT)

(diferensiasi konten)

1. Anak Mengamati gambar gambar ikan yang diperlihatkan guru (untuk anak bertipe visual)
2. Guru menceritakan binatang yang hidup dilaut beserta manfaatnya (untuk anak Yang bertipe audiotori)
3. Anak mengumpulkan informasi melalui cerita yang disampaikan
4. Bernyanyi bersama dan menirukan gerakan ikan berenang (untuk anak bertipe kinestetik)
5. Membuat kolase ikan (Untuk anak berjiwa kreatif)
6. Bermain sains sederhana membuat pelangi dari permen

B. PIJAKAN SAAT MAIN (60 MENIT)

1. Guru menyiapkan pijakan main yang mengakomodasi minat belajar murid (visual, audio dan kinestetik)
2. Anak dapat memilih jenis kegiatan yang telah disiapkan guru sesuai keinginannya (diferensiasi proses)
 - a. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar visual, maka dapat memilih kegiatan mengurutkan gambar ikan paling besar, sedang, dan kecil dengan memberi angka
 - b. Untuk anak yang senang berkreasi dapat memilih kegiatan membuat kreasi bentuk kolase ikan
 - c. Untuk anak yang bergaya belajar Kinestetik bermain sains permen pelangi dan meniru ikan berenang
 - d. Untuk anak yang bergaya belajar auditori dapat memilih Mendengar dan Menceritakan gambar terkait binatang yang hidup dilaut yang telah disediakan
3. Anak bermain sambil mengenal konsep ukuran berdasarkan kegiatan yang sudah disiapkan
4. Sebagai produk pembelajaran (diferensiasi produk), adalah sebagai berikut:
 - a. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar visual, produk yang dihasilkan berupa penyelesaian lembar kerja
 - b. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar kinestetik, produk yang dihasilkan berupa penyelesaian kegiatan motorik kasar
 - c. Untuk anak yang senang berkreasi, produk yang dihasilkan berupa karya
 - d. Untuk anak yang cenderung auditori, produknya dapat menceritakan kegiatan sesuai tujuan pembelajaran

C. PIJAKAN SETELAH MAIN (15 MENIT)

1. Beres-beres
2. Menceritakan kegiatan yang telah dilakukan

E. ISTIRAHAT (30 MENIT)

1. Cuci tangan
2. Mengambil peralatan Makan
3. Berdoa
4. Makan
5. Menyimpan Peralatan Makan

F. PENUTUP (30 MENIT)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini/ evaluasi kegiatan satu hari
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan pada esok hari
5. Doa penutup majlis dan doa keluar rumah
6. Menyanyikan lagu pulang
7. Ikrar pulang

G. Strategi/Teknik Penilaian

1. Observasi dengan ceklis, memuat skala penilaian berdasarkan indikator perkembangan
2. Anekdote, memuat catatan atau peristiwa penting yang berhubungan dengan tingkah laku
3. Hasil Karya, memuat analisis produk atau karya yang telah dibuat

H. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	3.1-4.1	- Terbiasa mengucapkan doa-doa pendek dn melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya.
SOSEM	2.5 a	- Terbiasa memberi salam pada guru atau teman
KOGNITIF	2.2 3.6-4.6	- Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu/ bertanya - Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran
BAHASA	3.10-4.10	- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas
FISIKMOTORIK	3.3-4.3	- Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce)
SENI	3.15- 4.15 a, b	- Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya - Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain)

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale)

Mengetahui,
Kepala TK MELATI

Tidore, oktober 2020
Wali Kelas

NURLAELAH DUKOMALAMO.S.Pd
NIP.197712192006012018

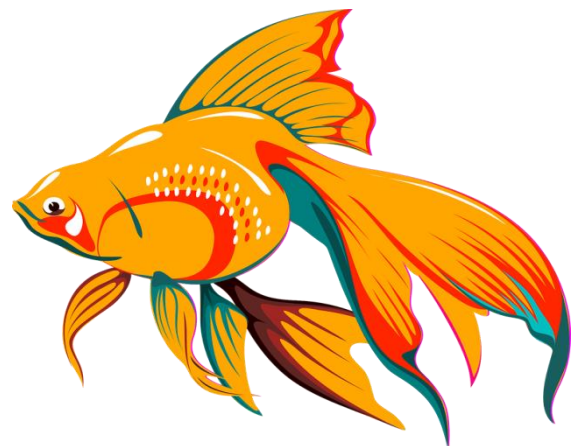
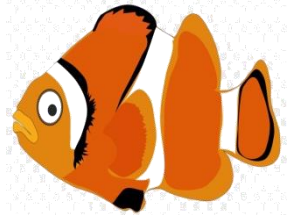
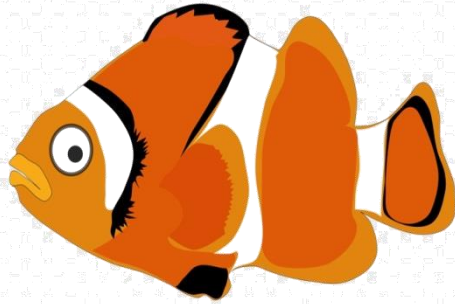
HIKMAWATI S.Pd.AUD
NIP.197802222005012013

Lembar Kegiatan

Nama :

Kelas :

Kegiatan : Mengurutkan gambar ikan paling besar, sedang dan kecil (1,2 dan 3)



Lembar Kegiatan

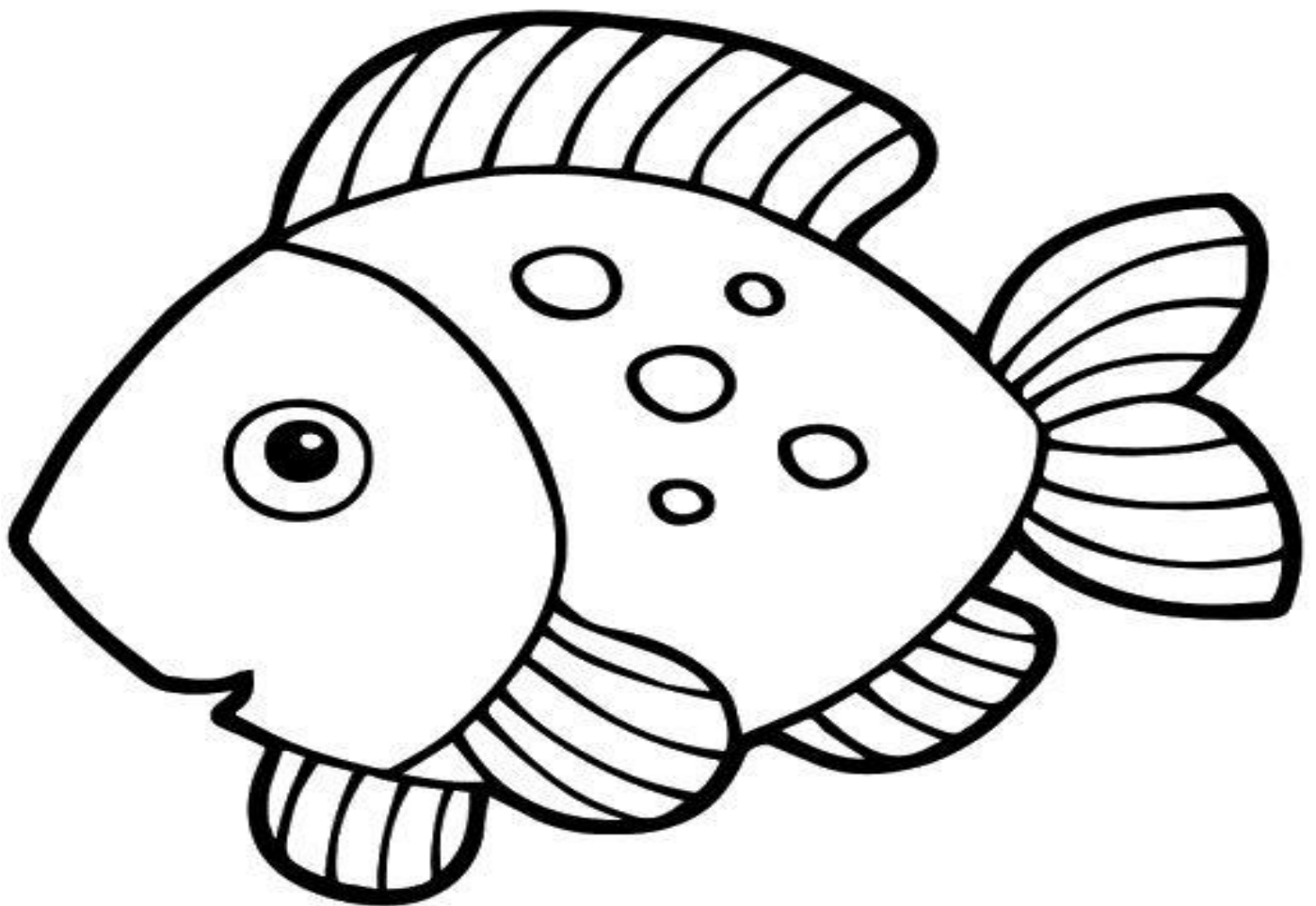
Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal:

Kegiatan : Membuat kreasi kolase ikan

Buatlah kreasi kolase dengan menggunakan kertas warna warni ,



Lembar Kegiatan

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal:

Kegiatan : bereksperimen permen pelangi

Bermain sains sederhana membuat pelangi dari permen warna-warni



Bagaimana proses percobaan sains ini?

Dari percobaan ini dapat dipelajari jika lapisan salut berwarna pada permen yang mengandung gula dapat larut di dalam air. Oleh karena itu, ketika permen diberi air, lapisannya akan larut sesuai dengan warnanya.

Bahan:

- Permen warna warni
- Air
- Piring

Cara kerja:

- Susun permen warna warni diatas piring, bentuk melingkar
- Tuang air ditengah lingkaran sampai menyentuh permen
- Lalu perhatikan, baik-baik...warna pelangi akan terlihat