



YAYASAN PENDIDIKAN TAMAN KANAK – KANAK
TK JALADI KUMARA TANJUNG BENOA

ALAMAT : JL. TAMAN SARI, TANJUNG BENOA, TELP. (0361) 777568

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Minggu : II / 23(Minggu 2)
Hari /tanggal : ...-...2020
Kelompok : B / 5-6 tahun
Tema / sub tema / sub subtema : Binatang/Binatang yang hidup di air/Ikan
KD : NAM 1.1; FM 2.1, 3.3- 4.3; KOG 3.5-4.5; SOSEM 2.5,2.6;
BHS 3.10- 4.10,3.12-4.12; SENI 3.15 – 4.15

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu bersyukur atas ciptaan – ciptaan Tuhan
2. Anak dapat menirukan gerakan ikan berenang dengan terampil (LOTS)
3. Anak dapat menyanyi lagu ‘ikan’ dengan tepat (STEAM)
4. Anak mampu menggunakan teknologi dengan baik
5. Anak mampu menunjukkan sikap sabar
6. Anak mampu bersikap santun dan rendah hati
7. Anak dapat menghitung jumlah daun yang digunakan untuk membuat kolase bentuk ikan (STEAM)(HOTS)
8. Anak dapat berkreasi membuat kolase bentuk ikan dari pasir pantai yang ada dilingkungan sekitar (STEAM)(HOTS)
9. Anak mampu mengkreasikan idenya dalam suatu karya

1. Materi kegiatan

- Mensyukuri Ciptaan Tuhan
- Macam-macam binatang hidup di air
- Berolah Raga menirukan gerak binatang
- Lagu ‘ikan’
- Memperhatikan orang tua berbicara
- Cipta karya seni

2. Kegiatan bermain

- Menyebutkan nama-nama ikan
- Menggambar bentuk ‘ikan’
- Membuat kolase bentuk ikan

3. Alat dan Bahan

- HP/ Laptop

- Buku gambar, pensil
 - Daun kering, pasir pantai, lem
4. **Sumber belajar :**
- Berbagai sumber (vical, whats up, video YouTube / PowerPoint / MS Word), Lingkungan sekitar anak

Proses Kegiatan

A. Kegiatan Awal / Pembukaan

1. Penerapan SOP melalui WA
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Bernyanyi bersama 'ikan' <https://www.youtube.com/watch?v=G2AtbypLptE>
4. Bercakap – cakap tentang binatang yang hidup di air
5. Tanya jawab tentang nama-nama ikan
6. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain
7. Mengajak anak mengamati alat yg di gunakan ibu guru untuk kegiatan

B. INTI

- Guru mengirimkan video tentang kegiatan membuat kolase bentuk ikan melalui grup WA untuk di amati oleh anak
- Anak melakukan kegiatan main didampingi orang tua dirumah
 1. Menyebutkan nama-nama ikan
 2. Menggambar bentuk 'ikan'
 3. Membuat kolase bentuk ikan
- Orang tua mendokumentasikan kegiatan main anak baik dalam bentuk video kegiatan ataupun foto yang disertakan kata / kalimat yang muncul pada saat anak melakukan kegiatan, untuk dikirim lewat WA Grup.

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. Akhir / penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa dan mengucapkan salam

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Nilai-nilai agama dan moral	1.1	Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
2.	Fisik Motorik	2.1 3.3– 4.3	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol
3.	Kognitif	3.5 – 4.5	Anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu
4.	Sosial emosional	2.5 2.6 3.13 – 3.13	Anak terbiasa memberi salam Anak terbiasa mengikuti aturan Anak menunjukkan reaksi senang atau sedih secara wajar
5.	Bahasa	3.10– 4.10 3.12-4.12	Anak memahami cerita yang dibacakan Anak mengenal keaksaraan awal
6.	Seni	3.15 – 4.15	Menampilkan karya seni sederhana

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Jaladi Kumara

Tanjung Benoa, ...2020
Guru Kelas

(Agustina Elfrida Hutagalung,S.Pd.AUD)
NIP.19750817 200501 2 020

(Ni Ketut Tri Utami,S.Pd)



YAYASAN PENDIDIKAN TAMAN KANAK – KANAK
TK JALADI KUMARA TANJUNG BENOA

ALAMAT : JL. TAMAN SARI, TANJUNG BENOA, TELP. (0361) 777568

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Minggu	: II / 23(Minggu 2)
Hari /tanggal	: ...-...2020
Kelompok	: B / 5-6 tahun
Tema / sub tema / sub subtema	: Binatang/Binatang yang hidup di air/Kepiting
KD	: NAM 1.1; FM 2.1, 3.3- 4.3; KOG 3.5-4.5; SOSEM 2.5,2.6; BHS 3.10- 4.10,3.12-4.12; SENI 3.15 – 4.15
Alokasi Waktu	: 08.00-10.00 Wita

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu bersyukur atas ciptaan – ciptaan Tuhan
2. Anak dapat menirukan gerakan kepiting jalan ke samping dengan terampil (LOTS)
3. Anak dapat menirukan tepuk ‘kepiting’ dengan tepat (STEAM)
4. Anak mampu menggunakan teknologi dengan baik
5. Anak mampu menunjukkan sikap sabar
6. Anak mampu bersikap santun dan rendah hati
7. Anak dapat berkreasi mewarnai bentuk kepiting dengan berbagai macam warna (STEAM)(HOTS)
8. Anak mampu mengkreasikan idenya dalam suatu karya

1. Materi kegiatan

- Mensyukuri Ciptaan Tuhan
- Macam-macam binatang hidup di air
- Berolah Raga menirukan gerak binatang
- Tepuk ‘kepiting’
- Memperhatikan orang tua berbicara
- Cipta karya seni

2. Kegiatan bermain

- Memilih warna krayon kesukaan
- Mewarnai bentuk ‘kepiting’
- Menghitung jumlah kaki kepiting

3. Alat dan Bahan

- HP/ Laptop
- Krayon
- Gambar kepiting

4. Sumber belajar :

- Berbagai sumber (vicall, whats up,video YouTube / PowerPoint / MS Word), Lingkungan sekitar anak

Proses Kegiatan

A. Kegiatan Awal / Pembukaan

1. Penerapan SOP melalui WA
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Menirukan tepuk 'kepiting'
4. Bercakap – cakap tentang binatang yang hidup di air
5. Tanya jawab tentang bagian tubuh dari kepiting
6. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain
7. Mengajak anak mengamati alat yg di gunakan ibu guru untuk kegiatan

B. INTI

- Guru mengirimkan video tentang kegiatan mewarnai kepiting dengan berbagai warna melalui grup WA untuk di amati oleh anak
- Anak melakukan kegiatan main didampingi orang tua dirumah
 1. Memliih warna krayon yang akan digunakan
 2. Mewarnai bentuk 'kepiting'
 3. Menghitung jumlah kaki kepiting
- Orang tua mendokumentasikan kegiatan main anak baik dalam bentuk video kegiatan ataupun foto yang disertakan kata / kalimat yang muncul pada saat anak melakukan kegiatan, untuk dikirim lewat WA Grup.

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. Akhir / penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa dan mengucapkan salam

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Nilai-nilai agama dan moral	1.1	Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
2.	Fisik Motorik	2.1 3.3– 4.3	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol
3.	Kognitif	3.5 – 4.5	Anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu
4.	Sosial emosional	2.5 2.6 3.13 – 3.13	Anak terbiasa memberi salam Anak terbiasa mengikuti aturan Anak menunjukkan raksi senang atau sedih secara wajar
5[*].	Bahasa	3.10– 4.10 3.12-4.12	Anak memahami cerita yang dibacakan Anak mengenal keaksaraan awal
6.	Seni	3.15 – 4.15	Menampilkan karya seni sederhana

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Jaladi Kumara

Tanjung Benoa, ...2020
Guru Kelas

(Agustina Elfrida Hutagalung,S.Pd.AUD)
NIP.19750817 200501 2 020

(Ni Ketut Tri Utami,S.Pd)
NIP.-



YAYASAN PENDIDIKAN TAMAN KANAK – KANAK
TK JALADI KUMARA TANJUNG BENOA

ALAMAT : JL. TAMAN SARI, TANJUNG BENOA, TELP. (0361) 777568

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Minggu	: II / 23(Minggu 2)
Hari /tanggal	: ...-...2020
Kelompok	: B / 5-6 tahun
Tema / sub tema / sub subtema	: Binatang/Binatang yang hidup di air/Ubur-ubur
KD	: NAM 1.1; FM 2.1, 3.3- 4.3; KOG 3.5-4.5; SOSEM 2.5,2.6; BHS 3.10- 4.10,3.12-4.12; SENI 3.15 – 4.15
Alokasi Waktu	: 08.00-10.00 Wita

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu bersyukur atas ciptaan – ciptaan Tuhan
2. Anak dapat menirukan gerakan ubur-ubur berenang dengan terampil (LOTS)
3. Anak mampu menggunakan teknologi dengan baik
4. Anak mampu menunjukkan sikap sabar
5. Anak mampu bersikap santun dan rendah hati
6. Anak dapat berkreasi membuat bentuk ubur-ubur dengan cara menggunting dan menempel daun-daun yang ada di lingkungan sekitar (STEAM)(HOTS)
7. Anak dapat menghitung jumlah daun yang digunakan untuk membuat bentuk ubur-ubur (STEAM)(HOTS)
8. Anak mampu mengkreasikan idenya dalam suatu karya

1. Materi kegiatan

- Mensyukuri Ciptaan Tuhan
- Macam-macam binatang hidup di air
- Berolah Raga menirukan gerak binatang
- Memperhatikan orang tua berbicara
- Cipta karya seni

2. Kegiatan bermain

- Anak mengumpulkan daun yang ada disekitar rumah
- Menggunting daun menjadi bentuk ‘ubur-ubur’
- Menempel daun menjadi bentuk ‘ubur-ubur’

3. Alat dan Bahan

- HP/ Laptop
- Buku gambar, pensil

- Daun, lem, gunting

4. Sumber belajar :

- Berbagai sumber (vical, WA, video YouTube / PowerPoint / MS Word), Lingkungan sekitar anak

Proses Kegiatan

A. Kegiatan Awal / Pembukaan

1. Penerapan SOP melalui WA
2. Berdo'a sebelum belajar
3. Bercakap – cakap tentang binatang yang hidup di air
4. Tanya jawab tentang ubur-ubur
5. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain
6. Mengajak anak mengamati alat yg di gunakan ibu guru untuk kegiatan

B. INTI

- Guru mengirimkan video tentang kegiatan membuat kolase bentuk ikan melalui grup WA untuk di amati oleh anak
- Anak melakukan kegiatan main didampingi orang tua dirumah
 1. Anak mengumpulkan daun yang ada disekitar rumah
 2. Menggunting daun menjadi bentuk ubur-ubur
 3. Menempel daaun menjadi bentuk ubur-ubur
- Orang tua mendokumentasikan kegiatan main anak baik dalam bentuk video kegiatan ataupun foto yang disertakan kata / kalimat yang muncul pada saat anak melakukan kegiatan, untuk dikirim lewat WA Grup.

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. Akhir / penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa dan mengucapkan salam

E. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Nilai-nilai agama dan moral	1.1	Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
2.	Fisik Motorik	2.1 3.3– 4.3	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol
3.	Kognitif	3.5 – 4.5	Anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan tepat waktu
4.	Sosial emosional	2.5 2.6 3.13 – 3.13	Anak terbiasa memberi salam Anak terbiasa mengikuti aturan Anak menunjukkan reaksi senang atau sedih secara wajar
5.	Bahasa	3.10– 4.10 3.12-4.12	Anak memahami cerita yang dibacakan Anak mengenal keaksaraan awal
6.	Seni	3.15 – 4.15	Menampilkan karya seni sederhana

Mengetahui
Kepala Sekolah TK Jaladi Kumara

Tanjung Benoa, ...2020
Guru Kelas

(Agustina Elfrida Hutagalung,S.Pd.AUD)
NIP.19750817 200501 2 020

(Ni Ketut Tri Utami,S.Pd)
NIP.-