

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK B ANAK CERDAS
TAHUN AJARAN 2021/2022
Semester : I/ November /Minggu ke-2

Lembaga :TK Anak Cerdas
Kelompok : Nakula
Hari / Tanggal : Kamis / 11 November 2021
Tema /Subtema : Hobiku/Hobiku Fotografi
KD : NAM (2.13); FM (3.3,4.3); KOGNITIF (3.6,4.6); SOSEM (2.16); BAHASA (3.12,4.12); SENI (3.15,4.15)
Alokasi Waktu : 07.30 - 10.00
Materi :
NAM 2.13a.Perilaku jujur dalam perkataan dan perbuatan
FM 3.3,4.3b13. Permainan fisik dengan aturan
KOGNITIF 3.6,4.6b1. Warna Benda : Primer
3.6,4.6c4. Bentuk Geometri : Persegi panjang
SOSEM 2.16a. Pemahaman sikap kepemimpinan dan cara bersikap
BAHASA 3.12,4.12c.Simbol-simbol huruf
SENI 3.15,4.15a. Berekspresi dengan aktifitas seni (musik, menyanyi, drama, melukis, menggambar, membentuk karya 3 dimensi, dsb)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Mengenal kebutuhan, Keinginan dan Minat Diri
- b. Menumbuhkan Kesadaran Anak
- c. Mengenalkan Macam - Macam Hobi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Waktu	Kegiatan	Alat dan Bahan	Indikator Penilaian	Keterangan
07.15 - 07.30	Penyambutan : SOP Penyambutan			Kosa kata : Pemandangan, sawah, kamera,lensa,studio foto, fotografi, fotografer
07.30 - 07.50	Kegiatan Keagamaan 1. Salam 2. Doa, menyanyi		2.16a.Mengajak teman untuk berbuat baik	Bahasa Inggris : Photography Bahasa Jawa : Moto Konsep :

Waktu	Kegiatan	Alat dan Bahan	Indikator Penilaian	Keterangan
07.50- 08.00	3. Kegiatan Keagamaan Agama Islam : Islam : Huruf Hijaiyah Kristiani :Doa Bapa Kami	Buku doa Al Kitab		1. Huruf : konsonan (F, T, G, R, F), vocal (O, A, I) 2. Warna : primer 3. Bentuk : Persegi, Lingkaran; Posisi : atas-bawah 4. Angka : 1-10 5. Posisi : Jauh – Dekat, Kiri - Kanan
08.00 - 08.30	Transisi - Minum, toilet training Pembelajaran Karakter Pilar 6 (Percaya diri, kreatif dan pantang menyerah),Konsep : Kreatif (berkarya dengan idenya sendiri)	Action : Jurnal	2.13a.Terbiasa berkata dan berperilaku jujur (berbicara sesuai fakta, mengakui kesalahan yang dilakukan, mengembalikan barang yang bukan miliknya, berperilaku sportif)	6. Tekstur benda : Tajam - Tumpul Tekstur : runcing -tumpul
08.30-09.15	SOP Pembelajaran Karakter Kegiatan Bermain 1. Pijakan Lingkungan Main a. Nama Studio fotoku b. Yuk hias hasil foto mu c. Seperti apa studio foto mu d. Buku Cerita Kesukaanku 2. Pijakan Sebelum Main a. SOP Pijakan Sebelum Main 1 b. Diskusi tentang : Fotografi 1) Meminta anak melihat/mengamati berbagai macam gambar hasil foto 2) Diskusi dan mendemonstrasikan Pengertian Pengertian, macam-macam hobi, fotografi , fotografer 3) Tanya jawab tentang : Dimana, Alat yang digunakan dan seperti apa melakukan hobi fotografi c. SOP Pijakan Sebelum Main 2 3. Pijakan Saat Main : SOP (Pijakan saat main)	Loose parts Loose parts Loose parts Buku Cerita Gambar foto grafer	3.6,4.6c4. Bentuk geometri : Persegi panjang 3.6,4.6b1.Warna benda : Primer (Merah, Biru, Kuning) 3.12,4.12c.Mengenal simbol huruf 3.15,4.15a. Membuat karya seni (musik, menyanyi, drama, melukis. menggambar.	

Waktu	Kegiatan	Alat dan Bahan	Indikator Penilaian	Keterangan
09.15-09.30	4. Pijakan Setelah Main : SOP (Pijakan setelah main) Bermain di Playground	- APE luar	3.3,4.3b13. Melakukan permainan fisik dengan aturan	
09.30-10.00	Makan Bersama : SOP (Makan bersama) Penutup : SOP (Penutup)			

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

2.16a.Mengajak teman untuk berbuat baik

2.13a.Terbiasa berkata dan berperilaku jujur (berbicara sesuai fakta, mengakui kesalahan yang dilakukan, mengembalikan barang yang bukan miliknya, berperilaku sportif)

3.6,4.6c4. Bentuk geometri : Persegi panjang

3.6,4.6b1.Warna benda : Primer (Merah, Biru, Kuning)

3.12,4.12c.Mengenal simbol huruf

3.15,4.15a. Membuat karya seni (musik, menyanyi, drama, melukis, menggambar, membentuk karya 3 dimensi, dsb)

3.3,4.3b13. Melakukan permainan fisik dengan aturan

Kepala Sekolah	Mengetahui,	Sie Pembelajaran	Pendidik
Dwi Susanti, S.S, S.Pd		Ida Suprehatin, S.Pd	Dwi Susanti, S.S, S.Pd

