RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama pembuat : **Riska Yuliza, S.Pd.**
Surel : **riskayuliza89@gmail.com**
Topik : **Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan**
Satuan Pendidikan : **UPTD TK Negeri Pembina Sungailiat**
Kelompok/ Semester : **B/ II (Dua)**
Tema : **Binatang**
Sub Tema : **Binatang ternak (Ikan)**
Alokasi waktu : **07.30-10.30**

Hari :	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
Tanggal :	3/1/2022	4/1/2022	5/1/2022	6/1/2022	7/1/2022	8/1/2022
Kelompok:	TK B	TK B	TK B	TK B	TK B	TK B

Program Pengembangan	KI/ KD	Materi
Nilai Agama dan Moral	1.1	Dapat menyayangi binatang dan makhluk hidup sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	2.3; 4.3	Bermain bergerak seperti ikan
Kognitif	2.3	Menghitung ikan yang ada di dalam akuarium
Bahasa	3.11; 4.11	Bermain menyusun kata "i- k-a-n"
Sosial Emosional	2.8	Memberi makan ikan
Seni	3.15; 4.15	Lomba membentuk ikan dari plastisin

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah mendengar cerita dari guru, anak didik diharapkan dapat menyayangi binatang dan makhluk ciptaan Tuhan.
2. Setelah mempraktekkan, anak didik diharapkan dapat bergerak seperti ikan dengan benar
3. Setelah bekerjasama, anak didik diharapkan dapat menghitung ikan dengan benar
4. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, anak didik diharapkan dapat menyusun kata ikan dengan benar
5. Setelah melihat contoh guru anak didik diharapkan dapat memberi makan ikan dengan baik
6. Setelah mempraktekkan, anak didik diharapkan dapat membentuk ikan dengan plastisin dengan benar.

Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Menyayangi makhluk ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam (SOP penyambutan dan penjemputan)
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan (SOP pembukaan)
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi (SOP sebelum dan sesudah makan)

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasi, mengkomunikasikan dan praktek langsung.
Model : Sentra Game
Metode : Bernyanyi, bercerita, tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas, praktek langsung.
Alat dan bahan : Ikan hias, toples/akuarium, makanan ikan, kardus, gambar ikan, plastisin, spidol, kertas.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

1. Kegiatan Pembukaan

- Bernyanyi Lagu "Ikan"
- Doa sebelum belajar
- Membaca buku cerita
- Mengenalkan aturan bermain
- Berdiskusi tentang macam-macam ikan yang hidup di air

2. Kegiatan inti :

- Anak diajak utuk mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang Binatang ternak (ikan)
- Guru bertanya kepada anak tentang Binatang ternak (ikan)
- Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya :
  1) Kegiatan 1 : Bermain bergerak seperti ikan
  2) Kegiatan 2 : Bermain menghitung ikan yang ada di akuarium
  3) Kegiatan 3 : Bermain menyusun kata "i-k-a-n"
  4) Kegiatan 4 : Lomba membentuk ikan dari plastisin
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

3. Kegiatan Istirahat dan makan

1) Bermain Outdoor (SOP Outdoor)
2) Toileting (SOP Toileting)
3) Makan (SOP Makan)

4. Kegiatan penutup

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
- Memberikan tugas kepada anak untuk membantu orang tua di rumah.
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan (bahasa Bangka)
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
- Berdoa setelah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Rencana Penilaian :

1. Indikator Penilaian :

Program Pengembangan	KI/ KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Dapat menyayangi binatang dan makhluk hidup sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3; 4.3	Anak dapat bermain bergerak seperti ikan
Kognitif	2.3	Anak dapat menghitung ikan
Bahasa	3.11; 4.11	Anak dapat menyusun kata "Ikan"
Sosial Emosional	2.8	Anak dapat memberi makan ikan
Seni	3.15; 4.15	Anak dapat membentuk ikan dari plastisin

2. Teknik penilaian yang digunakan :

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal
- Skala capaian perkembangan (*rating scale/ checklist*)

Penilaian Catatan Hasil Karya

Nama : **Hari/tanggal :**

Sentra :

Kelompok :

Hasil karya	Narasi	Indikator/ Kompetensi Dasar (KD)	Capaian Perkembangan			
			BB (Belum Berkembang)	MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Penilaian Catatan Anekdot

Tema/Subtema : **Hari/Tanggal :**
Sentra :
Kelompok :

No.	Nama	Waktu	Peristiwa	Indikator/ Kompetensi Dasar (KD)	Capaian Perkembangan			
					BB (Belum Berkembang)	MB (Mulai Berkembang)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	BSB (Berkembang Sangat Baik)
1.								
2.								
3.								

Penilaian Harian

Skala capaian perkembangan (rating scale/ checklist)

Minggu:

No.	Hari /tanggal	Nama / Kegiatan/KD	Nilai agama dan moral				Fisik Motorik				Bahasa				Kognitif				Sosial Emosional				Seni			
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.																										
2.																										
3.																										

Sungailiat, 3 Januari 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah

RIRI HERKLINI, S. Pd., SD
NIP. 19700325 199703 2 002

Guru Sentra Game

RISKA YULIZA, S.Pd.