

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK M NU DIPONEGORO 159 CANDINEGARA

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 1 / 1
Hari /tgl : Senin, 4 Januari 2022
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Fasilitas Umum/ Pasar
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menceritakan aktivitas yang ada di pasar (Bahasa 3.11, 4.11)
2. Anak dapat bernyanyi dan bergerak lagu tema pasar (FMK 3.3, 4.3)
3. Anak dapat membuat keranjang sayur dengan keranjang plastik dan tali kur (Seni 3.15, 4.15)
4. Anak dapat bermain peran sebagai penjual dan pembeli (Sosem 3.14, 4.14))
5. Anak dapat mengenal dan menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (NAM 3.2, 4.2)
6. Anak dapat menghitung dan menimbang (Kogitif3.9, 4.9)

B. Kegiatan Pembelajaran

Materi :

- Aktifitas di pasar
- Mengenal sayur ciptaan Tuhan
- Menyanyi dan gerak lagu tema pasar
- Nama Macam-macam sayur
- Menciptakan bentuk keranjang sayur
- Bermain Peran Belanja dipasar saat pandemi covid 19
- Mengetahui konsep berat ringan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Video dan gambar aktivitas pasar
- Sayur Mayur
- Plastisin, sayur mayur mainan
- Timbangan mainan
- Keranjang plastik
- Tali kur diberi pengait setiap ujungnya

Karakter : Tanggung Jawab, Toleransi

Proses kegiatan

1. PEMBUKAAN (3 menit)

- a. Penerapan SOP pembukaan
- b. Menyanyi, gerak dan lagu tema pasar
- c. Berdiskusi tentang Aktifitas di Pasar
- d. Mengenal tentang ciptaan Tuhan
- e. Berdiskusi tentang Cara jual beli
- f. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. INTI (5 menit)

- a. Membuat Keranjang Sayur
- b. Bermain Peran Penjual dan Pembeli
- c. Menimbang replika sayuran dengan alat timbangan mainan

3. PENUTUP (2 menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bercerita berisi pesan-pesan sesuai kegiatan yang telah dilaksanakan
4. Memberikan Reward kepada anak-anak dalam bentuk stiker bintang
5. Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
7. Menginformasikan kegiatan untuk besok
8. Penerapan SOP penutupan

C. Penilaian Pembelajaran

1. Sikap
 - a. Mensyukuri bahwa sayur mayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Toleransi saat bermain jual beli
 - c. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya dan menjawab
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan aktifitas pasar
 - b. Dapat Gerak dan Lagu tema pasar
 - c. Menyebutkan macam-macam nama sayur
 - d. Menirukan penjual dan pembeli
 - e. Membuat bentuk keranjang mainan keranjang plastik dan tali kur
 - f. Menimbang sayuran mainan, dengan alat timbangan mainan

INDIKATOR PENILAIAN

Tabel program perkembangan

NO	Program Perkembangan	KD	Indikator
1	Nilai agama & moral	1.1 3.2 -4.2	Mempercaya adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya Mengenal dan menunjukkan perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (sopan, santun)
2	Fisik motorik	3.3 - 4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
3	Kognitif	3.9 – 4.9	Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
4	Bahasa	3.11 – 4.11	Memahami dan menunjukan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
5	Sosial emosional	3.14 – 4.14 2.7	Mengenal dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
6	Seni	3.15 – 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Teknik Penilaian

➤ HASIL KARYA (membuat keranjang mainan)

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Nama : Hasil :	
Nama : Hasil :	

➤ CATATAN ANEKDOT

Tanggal :

Usia / Kelas :

Nama Guru :

NAMA	TEMPAT	WAKTU	PERILAKU / PERISTIWA

➤ **Ceklis Perkelas**

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok :

Tanggal :

No	Program Perkembangan (KD)	Indikator	Nama Anak				
			rafa	nada	intan	arsa	hani
1	Nilai agama & moral 1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya					
	3.2 -4.2	Mengenal dan menunjukkan perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (sopan, santun)					
2	Fisik motorik 3.3 - 4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus					
3	Kognitif 3.9 – 4.9	Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)					
4	Bahasa 3.11 – 4.11	Memahami dan menunjukkan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)					
5	Sosial emosional 3.14 – 4.14	Mengenal dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri					
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan					
6	Seni 3.15 – 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media					

Keterangan:

Tingkat Pencapaian Perkembangan di beri nilai dengan kode sebagai berikut,

BSB : Berkembang Sangat Baik, yaitu Jika anak dapat melakukan kegiatan dengan sangat baik, dan melampaui apa yang ditugaskan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, yaitu Jika anak dapat melakukan kegiatan dengan baik

MB : Mulai Berkembang, yaitu Jika anak dapat melakukan kegiatan tetapi masih dibantu, dan belum tuntas sesuai harapan

BB : Belum Berkembang, yaitu jika anak sama sekali belum melakukan kegiatan.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

ROSIDAH, S. Pd

Guru Kelompok

DENI WIWIT MARTINA, S.Pd