

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

TAMAN KANAK – KANAK NEGERI BORONG



DISUSUN OLEH :

NAMA : MARIA ROSARI WAGUR

**SATUAN PENDIDIKAN : TAMAN KANAK – KANAK NEGERI
BORONG**

SUREL : 201699726796@guruku.id

MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK / LURING

SISTEM PEMBELAJARAN : TEMATIK

TEMA PEMBELAJARAN : BINATANG

KELOMPOK : A (4 – 5 TAHUN)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI BORONG

Email : tknegeriborong11@gmail.com

Surel : 201699726796@guruku.id

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-Kanak Negeri Borong

Email : waguryovi@gmail.com

Kelompok : A (Usia 4 -5 Tahun)

Hari / Tanggal : Kamis, 15 Juli 2021

Tema : Laut

Sub Tema : Binatang Yang Hidup Di Laut

Sub-sub Tema : Ikan

Semester / Minggu : II / XVII

Alokasi Waktu : 08.00 – 09.30 Wita (90 Menit)

A. Kompetensi Dasar

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR
Nilai – Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya. 3.1-4.1 -Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari. -Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.
Fisik Motorik	3.3-4.3 -Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya. untuk pengembangan motorik kasar dan motori halus -Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
Kognitif	3.8-4.8 -Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan, dl -Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan, dll)
Sosial Emosional	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
Bahasa	3.12-4.12 -Mengenal keaksaraan awal melalui bermain -Menunjukkan kemampuan keaksara-an awal dalam berbagai bentuk karya
Seni	3.15-4.15 -Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni -Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

B. Tujuan Pembelajaran :

- 1.1 Dapat mengenal binatang ciptaan Tuhan yang hidup didalam air laut dengan benar.
- 3.1-4.1 Dapat berdoa menurut tata cara, agama dan keyakinannya.
- 2.8 Dapat melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain.
- 3.3-4.3 Terampil menggunting mengikuti pola gambar ikan.
- 3.8-4.8 Mengenal berbagai ukuran kecil, sedang dan besar
- 3.12-4-12 Mengenal huruf “i, k, a,n”
- 3.15-4.15 Mengenal warna dan mengetahui cara mewarnai gambar dengan rapi.

C. Media dan Sumber Belajar :

❖ Media belajar :

Gambar binatang yang hidup di Laut (gambar binatang ikan, teripang laut, siput, udang, kepiting, kura-kura dan gurita),gunting, kertas HVS, lem, pensil tulis, pensil warna, krayon, cat air, kuas, piring kecil,kunyit dan handsanitizer.

❖ Sumber belajar :

Guru dan gambar binatang laut lewat link

<http://i.ytimg.com/vi/zCvYobSelwA/maxresdefault.jpg>

D. Metode Pembelajaran :

- Metode bercakap-cakap
- Metode tanya jawab
- Metode pemberian tugas

E. Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Pembukaan (15 menit) :

- Penerapan protokol kesehatan dalam lingkungan Sekolah (Menggunakan masker, mengukur suhu menggunakan termogun, mencuci tangan menggunakan Handsanitizer dan menjaga jarak).
- Berdoa, mengucapkan salam, Absensi anak, yel-yel anak kelompok A, yel-yel TK Negeri Borong.
- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama sebelum melakukan kegiatan bermain.
- Bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di Laut.

2. Kegiatan Inti (60 menit) :

- Guru mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan pembelajaran yang telah disiapkan.
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan tentang alat dan bahan pembelajaran yang telah diamati.
- Anak diperlihatkan untuk memilih kegiatan main yang ditawarkan.
 - Menggunting pola gambar ikan dengan berbagai ukuran.
 - Mengurutkan dan menempel gambar ikan dari gambar ikan yang paling kecil sampai gambar ikan yang paling besar.
 - Mewarnai gambar ikan
 - Menebalkan huruf dari dasar titik membentuk huruf “i, k, a, n”
- Guru mendampingi, membimbing serta memotivasi anak selama proses kegiatan berlangsung.
- Anak dipersilahkan untuk merapikan kembali alat main setelah digunakan.
- Guru mempersilahkan anak mencuci tangan dengan menggunakan sabun dan air mengalir.
- Anak dipersilahkan untuk minum air.

3. Kegiatan Penutup (15 menit) :

- Recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan menginformasi tentang kegiatan esok.
- Memberikan reward kepada semua anak berupa tepukan : tepuk salut dan tepuk terima kasih.
- Mengucapkan Janji pulang Sekolah.
- Berdoa
- Mencuci tangan menggunakan Handsanitizer
- Salam penutup

F. Rencana Penilaian :**a.Indikator Penilaian**

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
Nilai Agama dan Moral	3.1-4.1	- Dapat berdoa dengan baik dan benar sesuai agama dan keyakinannya
	1.1	-Dapat menyebutkan binatang yang hidup di Laut sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	-Dapat melakukan kegiatan menggunting pola gambar ikan dengan berbagai ukuran
	3.4-4.4	-Terbiasa menggunakan toilet dengan baik dan benar -Terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, menggunakan masker, menjaga jarak, mengecek suhu tubuh dan terbiasa merapikan peralatan main setelah digunakan.
Kognitif	3.8-4.8	-Dapat mengurutkan gambar ikan dari gambar yang kecil sampai gambar yang besar
Seni	3.15-4.15	Dapat mewarnai gambar ikan dengan rapi.
Bahasa	3.12-4.12	Dapat menebalkan huruf dari dasar titik membentuk huruf “i, k, a, n “
Sosem	2.8	Mandiri saat mengerjakan tugas.

	<p>aktivitas seni</p> <p>Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.</p>										
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik