

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )**  
**TK ABA LEMAH DADI**  
**TAHUN AJARAN 2021 - 2022**

**SEMESTER / BULAN / MINGGU** : I / NOVEMBER / 2  
**HARI / TANGGAL** : Kamis, 18 November 2021  
**TEMA / SUB TEMA** : BINATANG / SERANGGA  
**SUB SUB TEMA** : KUPU KUPU  
**KELOMPOK/ USIA** : TK B / 5 –6 TAHUN  
**TEKNIK PENILAIAN** : CapaianPerkembangan, Anekdote dan Hasil karya  
**MODEL PEMBELAJARAN** : Sentra  
**PROGRAM** : TatapMukaTerbatas

MATERI	TUJUAN
1. Mengetahui ciptaan Tuhan (1.1) (NAM)	- Anak terbiasa mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya
2. Gerak tubuh untuk kesehatan (FM 2.1)	- Anak mengetahui cara hidup sehat
3. Kegiatan untuk melatih motorik kasar (FM 3.3-4.3)	- Anak dapat menggunakan anggota tubuh dan fungsinya
4. Aturan main ( Sosem 2.6 )	- Anak terbiasa berperilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
5. Menahan diri saat marah ( Sosem 2.7 )	- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
6. Berbicara secara santun ( Sosem 2.14)	- Anak terbiasa berperilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun
7. Membiasakan eksploratif ( Kognitif 2.2)	- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
8. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran ( Kognitif 3.6– 4.6 )	- Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
9. Menjawab dengan tepat ketika ditanya (Bahasa 3.10-4.10)	- Anak dapat memahami bahasa reseptif
10. Keaksaraan awal ( Bahasa 3.12-4.12)	- Anak dapat mengenal keaksaraan awal
11. Aktivitas seni (3.15-4.15) (Seni)	- Anak dapat mengenal berbagai karya seni

**Kegiatan Penataan Lingkungan Main ( 07.00 – 07.30 )**

- Guru menyiapkan alat dan bahan di sentra yang akan dimasuki

**Kegiatan Penyambutan ( 07.30 – 08.00 )**

- Guru menyambut anak yang datang dengan proses ( cek suhu, cuci tangan, menyemprot handsanitizer )

**Kegiatan Pembukaan ( 08.00- 08.10)** Kegiatan pengalaman motorik kasar

- Doa, hafalan surat pendek, absen kehadiran anak

**Pijakan sebelum main ( 08.10-08.20 )**

- Guru mengajak anak bertanya jawab sesuai tema ( tentang binatang serangga/ kupu kupu )
- Pendidik menyampaikan kegiatan main anak
- Membangun aturan main

**Pijakan selama main (08.20 – 09.00)**

- Memberikan kesempatan bermain kepada anak selama 40 menit
- Mencatat perkembangan anak
- Memperkuat bahasa dan kosakata anak
- Memberi gagasan yang tepat untuk anak.

**KEGIATAN INTI :**

<b>KEGIATAN</b>	<b>ALAT DAN BAHAN</b>
1. Dengan cara apa kamu membuat tulisan kupu kupu ?	Playdough, kartu huruf, kerikil
2. Kupu seperti apa yang bisa kamu buat ?	Kertas, spidol, pola kupu kupu, akrilik, kerang putih, biji bijian
3. Bisakah kamu buat gambar kupu ini menjadi indah ?	Kertas gambar kupu kupu, crayon, pasta, sobekan kertas, sobekan daun, lem
4. Ayo hitung kupukupu ini, dan berilah angkanya	Gambar beberapa kupu yang diberi tangkai, kartu angka, angka plastic, angka balok, gelas plastic yang diberi angka

**09.00-09.10: Pijakan setelah main**

- Membereskan dan mengembalikan alat main sesuai tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman baru anak ( kosa kata atau hal baru yang ditemukan anak saat main )
- Diskusi tentang kesulitan yang dialami oleh anak dan solusinya.
- Diskusi tentang perilaku yang muncul saat anak main baik yang positif maupun negatif

**09.10-09.15: Kegiatan akhir**

- Duduk melingkar dan berdoa sebelum makan
- Makan, berdoa sesudah makan
- Menyanyikan lagu, bertepuk
- Menginformasikan kegiatan anak esok hari
- Berdoa, salam

## Rencana Penilaian

Program Penguasaan KD	Alat Penilaian	Indikator Penilaian
NAM 1.1	Observasi	- Anak terbiasa mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya
FISIK MOTORIK 2.1	Unjukkerja	- Anak mengetahui cara hidup sehat
KOGNITIF 3.3-4.3	Unjukkerja	- Anak dapat menggunakan anggota tubuh dan fungsinya
SOSEM 2.6	Observasi	- Anak terbiasa berperilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
SOSEM 2.7	Observasi	- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
SOSEM 2.14	Observasi	- Anak terbiasa berperilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun
KOGNITIF 2.2	Penugasan	- Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
KOGNITIF 3.6-4.6	Penugasan	- Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
BAHASA 3.10-4.10	Tanya Jawab	- Anak dapat memahami bahasa reseptif
BAHASA 3.12 – 4.12	HasilKarya	- Anak dapat mengenal keaksaraan awal
AKTIVITAS 3.15-4.15	HasilKarya	- Anak dapat mengenal berbagai karya seni

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Nur Romdhon Hastini, SAg, S Pd

Kasihani, 17 Nopember 2021  
Guru Kelas

Nur Romdhon Hastini, SAg, S Pd