

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN ( KOMBINASI )**  
**TK ISLAM ANNAJAH**  
**TA 2021-2022**  
**Semester Ganjil**

Bulan/Minggu/Hari/ tanggal : November/15/Jumat / 5 November 2021

Kelompok : B ( 5-6 Tahun )

Tema / Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang Ternak / Ayam / hasil dari ayam

KI / KD : 1.1, 1.2,2.1, 2.2,3,5-4.5, 3,6-4.6,3,8-4.8,3.3-4.3, 3.10-4.10,3.12-4.12, 3.15-4.15

Alokasi waktu : 90 menit

KEGIATAN PEMBELAJARAN	Tujuan	PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
<b>1. Penyambutan Anak (+ 5menit)</b>					
SOP Penyambutan dan penjemputan Anak dan toilet training	2.1 . anak dapat memiliki perilaku hidup sehat . Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan, memakai protocol kesehatan.mengucapkan salam.				
<b>2. Pembukaan (+ 5 menit)</b>					
SOP Pembukaan ( Doa harian, doa Sebelum kegiatan, Membuat kesepakatan bermain )	.1 Anak terbiasa mengucapkankalimat Thoyibah,Asmaul husna 1.2 anak menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan merawat binatang peliharaan dan tidak merusak lingkungan sebagai rasa syukur atas ciptaan allah swt.				
	3.10-4.10Anak di berikan kesempatan untuk menjawab dan bertanya tentan tema,				
	Anak di berikan kesempatan untuk menjawab dan bertanya tentan tema				
<b>3. Inti (+ 60 menit ) ( Pijakan saat bermain )</b>					
1. Eksperimet telur >Toples bekas, Telor, Cuka, Senter, Piring kecil, Lap <b>Langkah Kegiatan Ekperiment telur</b> 2. Telur ayam sudah di rendam 1 hari sebelum kegiatan dengan cuka acid di dalam toples tranfaran 3. Lalu anak di ajak untuk mengamati apa yang terjadi ketika telur di rendam cuka ? 4. Guru menginformasikan bahwa terjadi perubahan warna, akibat asam 5. Guru meminta anak untuk memegang lapisan rendaman telur 6. Guru menanyakan perubahan apa lagi selain warna untuk membandingkan dengan telur yang tidak direndam 7. Guru meminta anak untuk menalar dan menceritakan sebab terjadinya perubahan bentuk 8. Guru meminta mengkomunikasikan kembali jika rendaman telur dengan cuka apakah bias matang atau setengah matang 9. Guru meminta untuk memberikan senter/ menerawang ke cahaya bentuk telutr apakah terlihat kuning telurnya? Jika gelap bertanda telur tidak bagus	2.2 anak memilki perilaku sikap ingin tahu mengenal benda di sekitarnya 3.6-4.6 anak menyampaikan apa dan bagaimana melalui hasil uji eksperiment telur di berikan cuka apa yang akan terjadi ? Perbandingan ukuran, warna, tekstur				
10. Membuat Fingger painting >.Kertas bekas/ calendar, lem Fox, Pewarna makanan, spidol	3.15-4.15 Anak mendapatkan hasil karya dari jari untuk membentuk ayam				
11. Menyusun Bulu ayam dari yang terkecil dan terbesar> Kertas bekas, Kemoceng, lem	3,3-4,3 anak dapat kordinasi mata dan				

	tangan melalui menjumout, menempel 3.8-4.8 Mengenal perbedaan telur, nama, warna, bentuk, ukuran, manfaat, tekstur				
<b>4. Penutup (+ 5 menit ) Pijakan setelah bermain</b>					
- SOP Penutup - Reccaling, Bernyanyi, Tepuk- tepuk tangan, menginformasikan kegiatan hari esok	3.11-4.11 anak dapat bercerita kembali apa yang sudah dilakukannya, perasaan 3.12-4.12 anak mengenal symbol dan nama sendiri 2.12 merapihkan mainan ketempatnya				

Mengetahui,  
KA.TK Islam Annajah

Guru Sentra Bahan Alam

Dyah Prasetyo Rini, S.Pd

Dyah Prasetyo Rini, S.Pd

1. Pijakan lingkungan  
Guru sentra menyiapkan alat dan bahan main sesuai dengan sentranya min 3 ragam main
2. Pijakan sebelum main.
  - a. Guru mengucapkan salam dan selamat datang kepada peserta didik,
  - b. Guru dan peserta didik membaca doa sebelum main,
  - c. Guru menyampaikan hari, tanggal bulan dan tahun, diskusi tema,
  - d. Guru menerangkan kegiatan hari ini
  - e. Guru membuat kesepakatan saat main dengan peserta didik,
  - f. Guru menyilakan peserta didik untuk mulai bermain.
3. Pijakan saat main
  - a. Guru mengamati peserta didik bermain dan mendokumentasikan perkembangan peserta didik,
  - b. Guru memberikan dukungan main kepada peserta didik yang merasa kesulitan,
  - c. Guru wajib memberikan dukungan main agar pengetahuan peserta didik bertambah
  - d. Guru bersama peserta didik merapikan dan meletakkan kembali alat-alat dan bahan-bahan main ditempatnya secara terklasifikasi,
4. Pijakan setelah main (*Recalling*)
  - a. Guru menanyakan perasaan peserta didik, guru memancing pengetahuan peserta didik lewat diskusi
  - b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat kembali dan menceritakan pengalaman mainnya pada hari itu

