



TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL II TOAYA

Alamat : jln . Rusa no. 14 Toaya KodePos 94353



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) LURING

A. Identitas

Nama Satuan Paud : TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Toaya
Semester/Bulan/Minggu : 1/November/ XII
Hari/ Tanggal : Jum'at, 19 November 2021
Kelas/usia : B/ 5- 6 Tahun
Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang / Binatang yang hidup di Air/Ikan
Alokasi Waktu : 1x Pertemuan 90 Menit

B. Kompetensi Inti (KI): KI- 1 dan KI-2, KI- 3 dan Ki-4

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
KI 1 Kompetensi Spritual 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (Nilai Agama & Moral)	➤ Menyebutkan Ikan sebagai ciptaan tuhan (LOTS C1)
KI 2 Kompetensi Sosial 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (Sosial Emosional)	➤ Berani Menampilkan dirinya didepan orang lain (HOTS C5)
KI 3 Kompetensi Pengetahuan KI 4 Kompetensi Keterampilan 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (Fisik Motorik)	➤ Menampilkan dan melakukan gerakan sesuai irama (HOTS C5)

3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kognitif) 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bahasa) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Seni)	➤ Menghitung ikan dalam aquarium ➤ Meniru kata ikan ➤ Mencipta hasil karya sendiri kolase gambar Ikan (HOTS C5)
--	--

D. Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat Menyebutkan Ikan sebagai ciptaan tuhan (**C1**)
- Anak dapat **menampilkan** dirinya didepan orang lain (**C5**)
- Anak dapat **menampilkan** melakukan gerakan sesuai irama (**C5**)
- Anak dapat menghitung ikan dalam aquarium
- Anak dapat meniru kata ikan
- Anak dapat **Mencipta** hasil karya sendiri kolase gambar Ikan (**C5**)

E Materi Pembelajaran

1. Apa itu Ikan

- Hewan atau binatang yang hidup di air tawar dan air laut, yang bernapas dengan insang, mempunyai sisik, sirip

2. Apa manfaat dari Ikan

- Membuat tubuh sehat, kuat
- Membuat jantung sehat dan otak kita pintar
- Menambah nafsu makan

3. Apa saja bagian – bagian dari Ikan

- Kepala (mata, mulut, insang), badan, sirip, dan ekor

4. Apa saja jenis Ikan

- Ikan air tawar (Lele, Mujair, Mas, belut,)
- Ikan air laut (Cakalang, Katombo, Lajang, Rono, Rapo-rapo)

5. Bagaimana menangkap Ikan

- Memancing, Jala/jarring

F. Alat Dan Bahan Ajar

1. Laptop
2. Video pembelajaran
3. Lem
4. Cotton buds
5. LKPD
6. Pewarna

G. Pendekatan, Model Dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajarannya : pendekatan Saintifik dan Project Based Learning, STEAM, TPACK
- Model Pembelajarannya : Klasikal / Tugas Mandiri
Metode Pembelajaran yang digunakan : Bercakap-cakap, Demonstrasi, Pemberian tugas

H. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan Pembukaan, ±10 menit

Kegiatan Pembukaan dilakukan di dalam kelas meliputi:

1. Memberi dan membalas salam
2. Menanyakan kabar peserta didik
3. Bedoa sebelum belajar
4. Absen peserta didik
5. Menanyakan pelajaran kemarin
6. Menyampaikan pelajaran hari ini (Tema, sub tema)
7. Menyanyikan lagu Ikan/tepuk ikan/meniru gerakan Ikan
8. Mengamati video tentang Ikan

<https://drive.google.com/file/d/1pjQdSU5QIy2whAIRP07V0Rh8Zo3IDY5O/view?usp=sharing>

(TPACK) (Hots C4) (STEAM-Science) (STEAM-Technology) (Mengamati)

9. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang Ikan (**Menanya**) (5W + 1H)
10. Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main bersama anak

Kegiatan Inti, ±30 Menit

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

Kegiatan 1

Menampilkan melakukan gerakan sesuai irama/atau gerakan Ikan (C5)

Kegiatan 2:

Menyusun huruf dengan menulis huruf yang hilang pada kata Ikan (C4)

Kegiatan 3.

Mencipta hasil karya sendiri kolase gambar Ikan (C5)

Kegiatan 4.

Menghitung ikan dalam aquarium

Istrahat:

1. Berdoa sebelum dan sesudah makan
2. Bermain diluar

Kegiatan Penutup: ± 10 Menit**Mengkomunikasikan:**

1. Menanyakan perasaan anak dan kegiatan hari ini yang telah dilakukan anak
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat kesekolah
3. Berdoa, Pesan, bernyanyi Bersama
4. Salam, pulang

I. Penilaian

- Skala Capaian Harian
- Penilaian Anekdote
- Hasil Karya

I. BAHAN AJAR

Bahan ajar yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Bahan belajar audio visual

Bahan ajar ini berupa vidio mengenai binatang Ikan yang di download dari https://drive.google.com/file/d/1pjQdSU5QIy2whAIRP07V0Rh8Zo3lDY5O/view?usp=s_haring Bahan ajar ini digunakan saat kegiatan awal sebagai bahan diskusi dan tanya jawab tentang Ikan

2. Bahan belajar cetak

Bahan belajar ini berupa LKPD yang di dalamnya memuat informasi singkat, langkah kerja, dan petunjuk tugas yang harus dilakukan anak. Walaupun dengan LKPD, namun anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan mengisi LKPD tersebut sesuai dengan minat dan keinginannya

3. Bahan belajar konkret berupa gambar berbagai jenis Ikan,



- 4 Bahan ajar konkret lainnya adalah loose parts. Loose part ini adalah bahan-bahan lepasan yang di peroleh dari lingkungan sekitar misalnya: Ampas kelapa,Cotton Buds dan daun kering sebagainya.



II MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan kali ini adalah :

1. Laptop / HP Video tentang Ikan Lkpd, pensil, lem



2. Alat Peraga Jam berputar
Aqiarium dan ikan



IIL LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

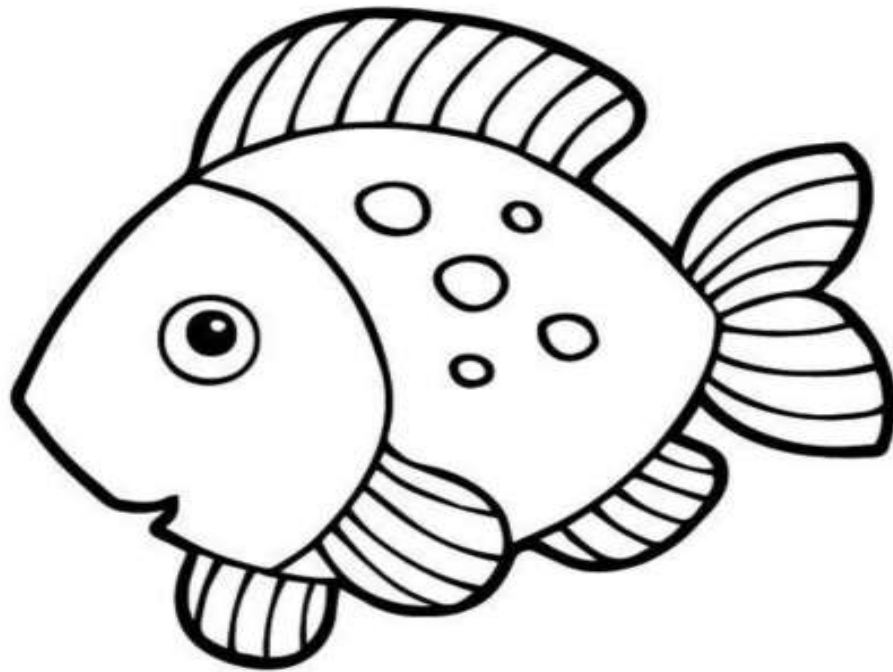
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tema/Sub Tema	: Binatang /binatang yang hidup di air
Nama	:

Minggu	:
Kelompok	: B

Kolase gambar ikan

Mintalah anak mengisi pola (kolase) tersebut pada gambar dibawah



Hari/ tanggal	Kompetensi Dasar	Nilai				Paraf
		BB	MB	BSH	BSB	
	3.15-4.15					

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

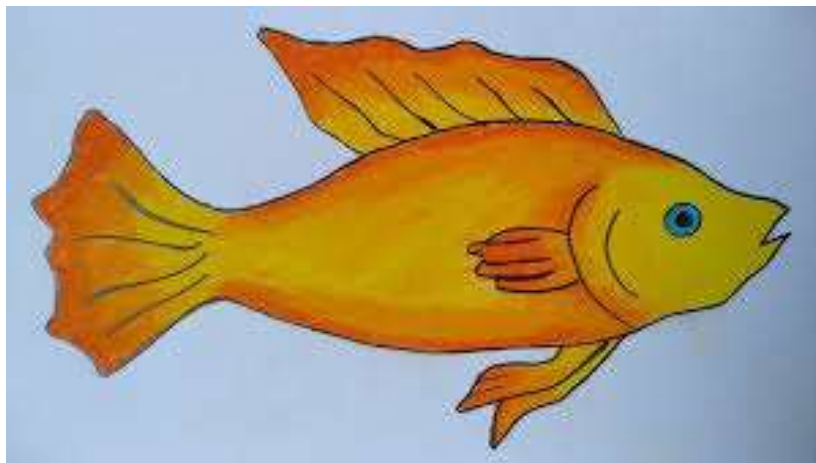
Tema/Sub Tema	: Binatang /binatang yang hidup di air
Nama	:

Minggu	:
Kelompok	: B

Melengkapi huruf kata “ikan”

1. Bimbinglah anak untuk menuliskan kata di bawah ini

ikan



i	k	a	n

Hari/ tanggal	Kompetensi Dasar	Nilai				Paraf
		BB	MB	BSH	BSB	
	3.12 – 4.12					

III INSTRUMEN PENILAIAN

SKALA CAPAIAN HARIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator							
Nilai Agama dan Moral	1.1	➤ Menyebutkan binatang Ikan sebagai ciptaan tuhan (C1)							
Fisik Motorik	3.3 - 4.3	➤ Anak dapat menampilkan melakukan gerakan sesuai irama (C5)							
Kognitif	3.6 - 4.6	➤ Anak dapat menghitung ikan dalam aquarium							
Bahasa	3.12 – 4.12	➤ Meniru kata ikan							
Sosial Emosional	2.5	➤ Menampilkan hasil karya dirinya didepan orang lain (C5)							
Seni	3.15-4.15	➤ Mencipta hasil karya sendiri kolase gambar Ikan (C5)							

PENILAIAN ANEKDOT

No	Nama	Tempat Tgl / Waktu	Foto	Peristiwa	Kd & Indikator	Capaian Perkembangan anak

PENILAIAN HASIL KARYA

Usia/ kelompok : 5-6 Tahun / B
Nama Guru : MAZNI, S.Pd

Hari / Tanggal	Hasil Karya	Hasil Pengamatan