

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
 SENTRA OLAH TUBUH TK ISLAMIC CENTER SAMARINDA TAHUN AJARAN 2020 /2021

Semester / Minggu : I (Satu) / 11  
 Tema : Kebutuhanku  
 Sub Tema : Makanan Rezeki dari Allah Ar-Razzaq  
 Topik : Minuman  
 Hari / Tanggal : Jumat, 16 April 2021  
 Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar	Kegiatan	Bahan Yang Diperlukan	
		Guru	Anak
<p><b><u>NILAI AGAMA DAN MORAL</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mengetahui Allah melalui nama dan benda-benda ciptaan Allah SWT</li> <li>3.2-4.2 Dapat mengaplikasikan sikap sabar dalam kehidupan sehari-hari (sabar menunggu giliran dalam memilih teman dan permainan)</li> </ul>	<p><b><u>Penyambutan Pagi:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyapa dan mengucapkan salam</li> <li>Menulis nama pada kertas absensi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kertas HVS</li> <li>Spidol</li> <li>Warna</li> </ul>
<p><b><u>FISIK MOTORIK</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.3-4.3 Dapat menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus dapat mengontrol gerakan tubuh dalam hubungannya dengan benda dapat melakukan keterampilan motorik dasar:</li> </ul>	<p><b><u>Transisi</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain puzzle</li> <li>Bermain lego</li> <li>Bermain palu-paluan</li> </ul> <p><b><u>Senam Pagi</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Musik</li> <li>Microfon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puzzle</li> <li>lego</li> <li>Permainan palu-paluan</li> </ul>

<p><b><u>SOSEM</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>•</li> </ul> <p><input type="checkbox"/></p> <p><b><u>KOGNITIF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<p>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi</p> <p><b>2.12</b> Dapat senang menjalankan kegiatan/ menyelesaikan tugas sampai selesai</p> <p><b>2.6</b> Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (aturan sentra)</p> <p><b>3.6-4.6</b></p> <p>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkannya dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (menjiplak, meniru)</p>	<p><b><u>Ikrar Pagi</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ikrar Anak Sholeh</li> <li>• Senandung Al-Qur'an</li> <li>• Shalawat badar</li> <li>• Asmaul Husna</li> </ul> <p><input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/></p> <p><b><u>Makan buah dan sarapan pagi</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembiasaan makan buah</li> <li>• Mengenalkan dan menjelaskan tentang buah dan bekal yang dibawa anak</li> </ul> <p><b><u>Materi Pagi</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun empati</li> <li>• Pengenalan dan pembiasaan do'a-do'a harian</li> <li>• Pembahasan TEMA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul do'a</li> <li>• Microfon</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Absensi</li> <li>• Modul tema</li> <li>• Alat tulis (spidol, penghapus, papan tulis)</li> </ul>	
<p><b><u>BAHASA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<p><b>3.12-4.12</b> Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> <p>Dapat menghubungkan tulisan dan benda/ simbol yang melambangkannya</p>	<p><b><u>Kegiatan Inti Sentra</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Menyapu</li> <li>2 Membersihkan kaca</li> <li>3 Berjalan Zig-zag</li> <li>4 Mengangkat kursi, menyusun sendok-garpu-serbet-piring di atas meja (table manner)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan tulis, spidol, dan penghapus</li> <li><input type="checkbox"/></li> <li>• Gambar</li> <li>• Buku</li> </ul>	<p>Sampah, sapu, serokan, tempat sampah Lakban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dengan pola zig-zag</li> </ul> <p><input type="checkbox"/></p>

<p>□ <b>SENI</b></p> <p>•</p> <p>3.15- 4.15</p> <p><b>Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</b></p> <p>Membuat playdough</p> <p>- □</p>	<p>Tahap perkembangan menulis Dapat menyebutkan huruf-huruf yang ditulisnya</p> <p>5 melompat dengan media pertapa, sambil berhitung dengan menggunakan kartu bergambar gelas.</p> <p>6 Menuang air ke gelas, lalu berjalan memindahkannya ke meja</p> <p><b><u>Kosa kata:</u></b> Kuning</p> <p>Persegi Panjang Zig-Zag Keju</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lap, semprotan berisi cairan pembersih</li> <li>□ kaca</li> <li>• Kursi, meja, piring, sendok, garpu, serbet</li> <li>□ media pertapa dan kartu gambar.</li> <li>• Gelas, ceret berisi air, nampan, meja</li> <li>□ meja</li> </ul>
--	---	--

**STRATEGI**

**A.**

**Pengalaman yang membangun motivasi**

- 1 Sharing tentang macam-macam permainan dan alat main
- 2 Modelling (demonstrasi kegiatan)

**B.**

**Prosedur kegiatan (pijakan)**

**1 Pijakan lingkungan main (disiapkan sehari sebelum kegiatan sentra dilakukan)**

mengelola sentra menjadi lingkungan main dengan kegiatan-kegiatan main yang cukup yaitu 3 kesempatan main untuk setiap anak

Merencanakan intensitas dan densitas pengalaman main  
Memiliki berbagai kegiatan yang mendukung 3 jenis main: sensorimotor, pembangunan cair / terstruktur, dan peran  
Menyediakan bahan main yang mendukung keaksaraan

## **2 Pijakan sebelum main**

Menyambut anak di depan kelas  
Mempersilahkan anak masuk kelas dan duduk melingkar  
Membaca do'a sebelum melakukan kegiatan dengan khusyu'  
Mengucapkan salam, selamat datang dan yel-yel sentra  
Menanyakan hari /tanggal,  
Menanyakan tema  
Membacakan gambar makanan dan sharing tentang tema  
Tanya jawab dan menuliskan kosa kata yang disebutkan anak kemudian menghitungnya  
Guru menyampaikan 4 kosakata dan meminta anak untuk menemukan 3 kosakata tersebut di dalam permainan yang sudah disediakan  
Menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan sentra  
Bersama menyepakati aturan selama bermain di sentra

## **Pijakan selama**

### **3 main**

Anak memilih teman dan kegiatan yang akan dimainkan  
Memberikan anak waktu untuk mengelola, memperluas, dan meneliti pengalaman main mereka  
Guru mengawasi anak saat bermain dan memberikan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi pengalaman main anak  
Selama main, guru mencontohkan komunikasi yang tepat menggunakan bahasa santun maaf, permisi, silahkan untuk memperluas pengalaman kosakata anak yang bernuansa islami  
Dokumentasi kegiatan dan mencatat perkembangan anak

#### 4 Pijakan sesudah main

Merapikan alat main

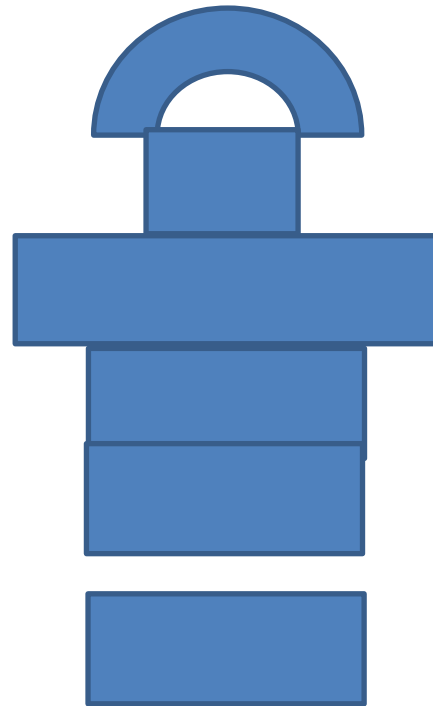
Guru mempersilahkan anak menyampaikan kosakata yang telah ditemukan dalam permainan

Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak (recalling)

Do'a sesudah belajar

Salam

#### Play Space (Denah Kegiatan)



Permainan  
Pertapa

**Mengetahui,  
Ka.KB & TK Islamic Center**

**Emmy Raraswati, M.Psi  
NIP.19720317 200604 2015**

**Samarinda, 16 April 2021**

**Guru Sentra Olah Tubuh**

**Emmy  
Raraswati**