

# RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)

## TAMAN KANAK-KANAK HIKMAH

---

<b>Semester/Minggu</b>	: I / 14
<b>Hari /tgl</b>	: Selasa, 17 November 2020
<b>Kelompok usia</b>	: B / 5 – 6 Tahun
<b>Tema/sub tema/sub-sub Tema</b>	: Binatang / Binatang Hidup di air / IKAN (Manfaatnya)
<b>KD</b>	:
1. NAM : 1.1,1.2,3.2-4.2,	4. SOSEM : 2.5,2.6,2.7,2.8,2.9,2.10
2. KOG : 2.2,2.3	5. FM : 2.4,3.3-3.4
3. BHS : 2.14,3.11-4.11	6. SN : 3.15-4.15

### **Materi Pembelajaran :**

- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| 1. Macam-macam hidup di air | 6. Koordinasi motorik halus            |
| 2. Gerakan ikan berenang    | 7. Menambah kosa kata anak             |
| 3. Cerita pengalaman anak   | 8. Mengembalikan mainan pada tempatnya |
| 4. Memberi makan ikan       | 9. Tertarik pada aktivitas seni        |
| 5. Perkembangbiakan ikan    | 10. Dapat melindungi diri              |

**Kegiatan main** : Kelompok dengan kegiatan pengaman

**Alat dan bahan** :

- Gambar ikan - Rautan Pensil
- krayon
- lem
- potongan kertas

**Karakter** : Kreatif, Sabar, rasa ingin tahu

### **Proses kegiatan**

#### **A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Tanya jawab tentang perkembangbiakan ikan dan manfaat makan ikan
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### **B. INTI**

##### **• Mengamati**

- Anak mengamati / mendengarkan penjelasan guru mengenai ikan
- Anak mengamati / mendengarkan penjelasan guru mengenai manfaat makan ikan

##### **• Menanya**

- Memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang apa yang diamatinya
  1. Siapa yang menciptakan binatang?
  2. Dimana tempat hidup ikan?
  3. Bagaimana proses perkembangbiakan ikan?
  4. Mengapa kita harus makan ikan?

##### **• Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan**

- Anak mengumpulkan informasi tentang ikan
- Anak mengumpulkan pengetahuan baru dengan apa yang sudah diketahuinya sehingga mampu mengetahui secara utuh tentang ikan dan dapat melakukan dan mengerjakan kegiatan di setiap area
  1. Mewarnai gambar ikan

2. Mengisi pola gambar ikan dengan cara menempel potongan kertas / Rautan pensil menjadi sisik ikan
- Anak mengkomunikasikan informasi yang diperoleh melalui gambar ikan
  - Anak mengkomunikasikan informasi yang diperoleh melalui mewarnai gambar ikan
  - Anak mengkomunikasikan informasi yang diperoleh melalui menempel potongan kertas / rautan pensil menjadi sisik ikan
  - Anak mengkomunikasikan informasi yang diperoleh melalui menceritakan hasil karyanya sendiri

### C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

### E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
  - a. Dapat bersyukur Binatang sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan proses pertumbuhan ikan
  - b. Dapat menyebutkan hewan yang hidup di air
  - c. Dapat mewarnai gambar ikan
  - d. Dapat menempel membuat sisik ikan dari potongan kartas dan rautan pensil.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Marselina T. S.Pd

Guru Kelompok

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fransisca Marta'.

Fransisca Marta, S.Pd