

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK TUNAS KARYA II TAHUN PELAJARAN - 2021/2022
Program Kelas Kelompok B2
Semester 1 / Bulan November

Program Minggu Ke-: 16

Kelompok: Kelompok B	Usia: 5-6 Tahun	Tema: Binatang
Subtema: • Binatang Air tawar	Sub-Sub Tema: • Ikan Mas	Capaian Pembelajaran: NAM 1.1 , FM 2.1 3.3 4.3 , KOG 2.2 3.5 4.5 3.6 4.6 3.8 4.8 , BHS 3.12 4.12 , SOSEM 2.7 , SN 2.4 3.15 4.15

Materi Pembelajaran :

- Ciptaan-ciptaan Tuhan - Merawat tanaman dan binatang ciptaan Tuhan - Membentuk kata dari rangkaian huruf, kata 'Ikan terdiri dari rangkaian huruf i-k-a-n - Pembiasaan pengenalan benda-benda baru - Hewan (Jenis, ciri-ciri, siklus hidup, tempat tinggal, makanan, manfaat, kaitan hewan dan manusia, dsb) - Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik kasar (Kekuatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, koordinasi mata-tangan-kaki, kecepatan, dan ketepatan) - Cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya - Eksplorasi seni kriya, seni musik, gerak dan lagu, drama

Hari, Tanggal Alat dan Bahan	
Senin, 15 November 2021	
<ul style="list-style-type: none"> - Poster APE Binatang AirTawar - Lembar Kerja - Pensil - Krayon - Kertas Origami - Buku Gambar -Gunting Anak 	

1. Kegiatan Motorik Kasar	Waktu Pelaksanaan: 08:00 - 08:15
<ul style="list-style-type: none"> 1. Bertepuk 2. Yel-Yel 	

2. Kegiatan Pembukaan	Waktu Pelaksanaan: 08:15 - 08:40
<ul style="list-style-type: none"> 1. Memilih Pemimpin kelas 2. berdoa 3. Mengenalkan nama Hari, Tanggal, Bulan Tahun 4. Menjelaskan Tema, s bercerita tentang Binatang Air tawar / Ikan Mas,, membangun pengetahuan melalui materi tentang Binatang Air tawar / Ikan Mas, dan KD yang akan dicapai, 5. Menjelaskan Aturan Kelas 	

Rencana Kegiatan

3. Kegiatan Inti	Waktu Pelaksanaan: 08:40 - 09:40
<ul style="list-style-type: none"> 1. Mengamati : Anak mengamati saat guru memperagakan tentang kegiatan hari ini yaitu menempel Sisik pada gambar Ikan, Menulis Huruf Ikan , Menggambar Ikan Pada Buku Gambar menggunakan Krayon 2. Menanya : Anak Bertanya jawab dengan guru dan teman-temannya mengenai cara-cara menempel Sisik pada gambar Ikan, Menulis Huruf Ikan , Menggambar Ikan Pada Buku Gambar menggunakan Krayon 3. Mengumpulkan informasi : Pemberian tugas, Anak Mengerjakan Kegiatan Dengan cara bergilir sesuai kelompok 4. Menalar :Anak didorong untuk mencoba menyelesaikan pekerjaan dengan cara yang berbeda dan menempelkan hasil karyanya sesuai nalarnya sehingga kaya dengan pengalaman. 5. Mengkomunikasikan informasi :Setelah mainan dirapihkan, guru mengajak anak duduk tertib kembali dan menanyakan pada setiap anak kejadian yang tadi dilakukan. 	

4. Istirahat	Waktu Pelaksanaan: 09:40 - 10:10
<ul style="list-style-type: none"> 1. Cuci Tangan Setelah Kegiatan Dan sebelum Makan 2. Berdoa Sebelum Makan 3. Bermain Bebas 	

5. Kegiatan penutup**Waktu Pelaksanaan: 10:10 - 10:30**

- Menanyakan perasaan hari ini (Senang, Sedih, Marah)
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang disukai, mengapa menyukai permainan, dst.
- Literasi : membaca buku cerita pendek
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
- Berdoa setelah belajar

6. Rencana Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	NAMA ANAK			
			Haikal	Rafka	Mika	Ira
NILAI AGAMA & MORAL	(NAM) (1.1) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	- mengenal ciptaan tuhan				
FISIK MOTORIK	(FM) (2.1) Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (FM) (3.3) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM) (4.3) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	- menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, segitiga)				
KOGNITIF	(KOG) (2.2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG) (3.5) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG) (4.5) Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KOG) (3.6) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (KOG) (4.6) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (KOG) (3.8) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (KOG) (4.8) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	- mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. misalnya; menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll.				
SOSIAL EMOSIONAL	(SOSEM) (2.7) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	- melaksanakan tugas yang diberikan guru.				
BAHASA	(BHS) (3.12) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS) (4.12) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- membuat coretan/tulisan yang berbentuk huruf/kata berdasarkan gambar yang dibuatnya				
SENI	(SN) (2.4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (SN) (3.15) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SN) (4.15) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- membuat gambar dengan teknik kolase dengan memakai berbagai media, (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, dll.)				

Teknik Penilaian

1. Catatan Anekdote
2. Penilaian Hasil Karya
3. Skala Penilaian Perkembangan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Senin 15 November 2021
Guru Kelompok

(IRMA ATI NURMALA DEWI, S.Pd)

(Nika Monita, S.Pd)

