RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK KEMALA BHAYANGKARI 08 KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2021/2022 KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN

Semester/Bulan/Minggu ke

: 11

Hari/Tanggal

Tema/Sub Tema/Subsub Tema: Kebutuhanku / Makanan/Makanan Tradisional

Model Pembelajaran

: Kelompok

KD	MATERI	KEGIATAN KEAGAMAAN Hafalan QS. An	
1.1	Mengidentifikasi benda-benda ciptaan Allah (NAM)		
3.1-4.1	Mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)	Naas	
3.3-4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)	Doa harian : Doa	
3.4-4.4	Kebiasaan hidup bersih (FM)	sebelum dan	
3.6-4.6	Tekstur benda (kasar-halus, keras-lunak) (KOGNITIF)	sesudah makan	
	Klasifikasi benda berdasarkan tekstur (KOGNITIF)	 Hadits pendek : 	
3.11-4.11	Mengungkapkan keinginan dengan kalimat sederhana (BÁHASA)	Hadits kebersihan,	
2.9	Senang berbagi dengan orang lain (SOSEM)	hadits adab makan	
3.15-4.15	Aktivitas seni yang beragam (SENI)		

07.30-08.00

- Cek suhu
- Cuci tangan
- Berbaris
- Bermain motorik kasar (melakukan gerak dan lagu)
- Hormat Bendera
- Menyanyi lagu Indonesia Raya

08.00-09.00

Kegiatan Awal

- Menyapa anak dan mengajak anak duduk melingkar
- Berdoa sebelum kegiatan, salam
- Hafalan doa dan surat pendek
- Mengabsen anak menanyakan kabar dan menanyakan perasaan anak hari ini
- Guru membawa pohon singkong, singkong dan adonan geblek, anak anak diminta mengamati menggunakan seluruh indranya
- Guru mengajak diskusi hasil pengamatan anak tentang pohon singkong, tekstur singkong dan juga adonan geblek, bahan pembuatan, cara membuatnya dan alat yang digunakan untuk membuatnya
- Guru menyampaikan kegiatan main
- Guru mengajak anak membangun aturan main bersama
- Transisi sebelum main "guru meminta anak untuk menyebutkan benda yang teksturnya lunak.
- Toilet training

Kegiatan Inti 09.00-10.00

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa:

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Asyiknya membuat makanan tradisional	Adonan geblek, cetakan kue, plastik
2.	Yuk, membuat kebun singkong	Balok unit, potongan kayu ukuran besar, sedang dan kecil, bambu berbagai ukuran, papan kayu, kardus kemasan bekas, paralon bekas, batu, miniatur pohon dan aneka tali
3.	Aku bisa memilih benda-benda yang lunak	Bola pom pom, miniatur sayur dan buah plastik, potongan spons hati, manik kayu dan potongan busa
4.	Yuk, kita siapkan alat pembuat geblek	Tampah untuk membentuk adonan geblek, wajan untuk menggoreng, serok, sothil, dan piring untuk menghidangkan

- Guru memberikan kesempatan bermain selama 60 menit
- Guru mencatat perkembangan anak
- Guru memberi dukungan kepada setiap anak agar berpikir lebih kritis dan kreatif. Menyampaikan pertanyaan/pernyataan menggunakan kalimat terbuka, menstimulasi anak agar bermain bekerja sama dan berlatih menyelesaikan masalah dalam kegiatan sehari-hari

Recalling

10.00-10.15

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar dan tanya jawab tentang pengalaman main anak
- · Mendiskusikan perilaku yang muncul baik positif maupun negatif

Istirahat

10.15-10.30

- Bermain bebas terarah di dalam atau di luar ruangan
- Cuci tangan

Kegiatan akhir (Penutup)

10.30-11.00

- Duduk melingkar, berdoa sebelum makan
- Makan geblek, berdoa sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa, salam pulang

Rencana Penilaian

1. Indikator Perkembangan

Program pengembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Terbiasa mengenali benda ciptaan Tuhan
	3.1-4.1	Mampu mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
isik Motorik	3.3-4.3	Dapat melakukan gerakan koordinasi mata dan tangan
	3.4-4.4	Memiliki kebiasaan hidup bersih
Kognitif	3.6-4.6	Mampu membedakan tekstur benda (kasar-halus, keras-lunak) Dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan tekstur
Bahasa	3.11-4.11	Mampu mengungkapkan keinginan dengan kalimat sederhana
Sosial Emosional	2.9	Senang berbagi dengan orang lain
Seni	3.15-4.15	Dapat melakukan aktivitas seni yang beragam

2. Teknik Penilaian

- Ceklis
- Hasil Karya
- Catatan Anekdot

Kepala TK Kemala Bhayangkari 08

TRI ISNANI WIDHAWATI, S.Pd NIP. 19670908 198702 2 001 Kulon Progo, 5 Januari 2022

Guru Kelas

SULISTINAH, S.Pd

NIP. 19790206 200801 2 003