

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

SATUAN PENDIDIKAN		TK. NEGERI PERCONTOHAN SINABANG
SEMESTER/ BULAN/MINGGU		I / II/II
KELAS/USIA		B/5-6 TAHUN
TEMA/SUBTEMA		BINATANG/ BINATANG HIDUP Di LAUT
HARI/ TANGGAL		SENIN, 8 Oktober 2021
KOMPETESI DASAR (KD)	NAM	1.1, 3.1-4.1
	FM	3.3 - 4.3, 2.1, 3.4 - 4.4
	KG	3.6-4.6, 3.8-4.8
	BHS	3.11-4.11 , 3.12-4.12
	SE	2.9 , 3.13-4.13 , 2.8
	SN	2.4 , 3.15 - 4.15
MATERI	1	Mengetahui Macam-macam binatang yang hidup di laut
	2	mengetahui cara memperlakukan binatang dengan baik
	3	Mampu menceritakan pengalaman anak saat main
	4	mengenal Lambang bilangan
	5	Mau bermain dengan teman
	6	Tertarik pada aktifitas seni
	7	Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
	8	Mengucapkan dan menjawab salam dengan baik dan benar
	9	Dapat berdoa sebelum belajar dengan baik dan benar
	10	Manfaat ikan
	11	Cara menempel
	12	Mengetahui huruf dari kata ikan ,sisik,ekor,sirip,mata,
	13	Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
	14	Mau berbagi sesama teman

NO	KEGIATAN MAIN	ALAT DAN BAHAN
1	Bermain membuat pola binatang laut (ikan, cumi, kerang, kepiting)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar ikan</li> <li>• Gambar cumi</li> <li>• Gambar Kerang</li> <li>• Gambar Kepiting</li> <li>• Pensil</li> <li>• Pensi warna</li> <li>• Crayon</li> </ul>
2	Bermain membuat kolase ikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar ikan</li> <li>• Sisik ikan</li> <li>• Pewarna</li> <li>• Lem</li> <li>• Kertas</li> <li>• pasir</li> </ul>
3	Bermain menyusun kerang menjadi angka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kotak balok</li> <li>• kerang</li> <li>• pasir</li> </ul>
4	Bermain arisan kata bagian ikan : ekor, sisik . sirip, mata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spidol</li> <li>• pensil</li> <li>• pensil warna</li> <li>• kertas</li> <li>• potongan pipet</li> <li>• kertas</li> <li>• botol bekas minuman</li> </ul>

<b>PENYAMBUTAN ANAK</b>	1	Memberikan contoh menyapa anak dengan senyum, sapa, salam, sopan dan santun.
	2	Pembiasaan anak untuk menjawab dan memberi salam
	3	Pembiasaan menjawab dan merespon sapaan
	4	Mengabsen sendiri
<b>KEGIATAN MOTORIK KASAR</b>		Senam mengikuti gerakan binatang diiringi dengan lagu
<b>KEGIATAN PEMBUKAAN</b>	1	Berdo'a sebelum belajar
	2	Bernyanyi "IKAN"
	3	Membahas tentang tema binatang laut
	4	Meyepakati aturan bermain bersama
	5	Menginformasikan dan mempromosikan kegiatan main <ul style="list-style-type: none"> <li>• bagaimana kamu bisa membuat pola sesuai susunan gambar?</li> <li>• kolase gambar ikan seperti apa yang bisa kamu buat dari bahan yang tersedia ?</li> <li>• bgaimana kamu menyusun kerang menjadi bentuk angka ?</li> <li>• seberapa banyak kata yang bisa kamu tulis dari kata gulungan kertas ?</li> </ul>
	6	Membagi kelompok dan membagi kegiatan main
	7	Mengucapkan selamat bermain
<b>KEGIATAN INTI</b>	1	Memastikan anak asyik bermain sesuai kelompoknya
	2	Memfasilitasi perpindahan kegiatan main anak
	3	Melakukan pengamatan untuk menilai perkembangan
<b>ISTIRAHAT(makan, snack, dan bermain bebas)</b>	1	Makan Snack bersama
	2	Kegiatan kamar mandi
	3	Bermain bebas
<b>KEGIATAN PENUTUP</b>	1	Menanyakan perasaan selama hari ini
	2	Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll
	3	Bercerita pendek berisi pealan-pelan
	4	Menginformasikan dan mempromosikan kegiatan untuk esok hari
	5	Berdo'a penutup majelis

PP	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK			
			Azka	Nafsun	Atar	furqon
NAM	3.1 – 4.1	Dapat mengucapkan kalimat kebesaran Allah SWT.				
		Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah makan				
	1.1	Dapat mengucapkan kalimat keagungan Allah setiap melihat ciptaan Allah.				
		Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan				
FM	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan terkoordinasi mata, tangan,kaki, kepala melalui lagu ikan dan gerakan binatang				
	2.1	Terbiasa berolahraga setiap hari				
	3.4 – 4.4	Dapat dan mau mengkonsumsi ikan				
KG	3.6 – 4.6	Dapat membuat gambar sesuai pola binatang laut				
	3.8 – 4.8	Dapat menceritakan perkembangan biakan ikan				
BHS	3.11- 4.11	Dapat menceritakan kembali terkait ikan				
	3.12- 4.12	Dapat menuliskan huruf dari kata sisik, ekor, mata, sirip				
SE	3.13- 4.13	Dapat merasa senang membalas kebaikan orang				
	2.6	Pembiasaan disiplin makan ikan tiap hari				
	2.8	Pembiasaan makan sendiri				
	2.9	Terbiasa perbuatan membagi makanan terhadap teman				
	2.12	Pembiasaan mencuci dan membereskan alat makan yang sudah digunakan				
SN	3.15- 4.15	Dapat membuat karya terkait ikan				
	2.4	Terbiasa membuat karya indah				