

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) – LURING

GURU PENGGERAK ANGKATAN 5

TAHUN 2021

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT COPRAYAN
Semester/ Minggu : I /14
Kelompok : B
Tema/ Subtema/subsubtema : binatang /binatang yang
hidup di air/ ikan
Alokasi Waktu Kegiatan : 150 Menit (waktu normal) /
10 menit (waktu simulasi)
Hari,tanggal : Sabtu, 13 November 2021

A. Tujuan Pembelajaran

1. KI 1 KD 1 Anak terbiasa mempercayai adanya tuhan melalui ciptanya melalui kegiatan tanya jawab tentang binatang yang hidup di air secara benar.(NAM)
2. KI 2 KD 7 Anak terbiasa memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar melalui kegiatan membentuk ikan menggunakan plastisin secara mandiri.
3. KI 3 KD 6, KI 4 KD 6 Anak dapat Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda - benda disekitar yang dikenalnya melalui kegiatan memberi angka pada urutan gambar ikan dari yang terkecil secara tepat.
4. KI 3 KD 15, KI 4 KD 15 Anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media melalui kegiatan membuat aquarium dari botol bekas secara kelompok
5. KI 3 KD 10, KI 4 KD 10 anak dapat menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif melalui kegiatan tanya jawab tentang ikan secara mandiri
6. KI 3 KD3, KI 4 KD 3 anak dapat Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus melalui kegiatan gerak dan lagu “ikan” secara mandiri

B. BahanAjar

IKAN

Ikan adalah binatang yang berdarah dingin yang hidup di air dan bernapas dengan insang. Ikan dapat ditemukan di hampir semua “genangan” air yang berukuran besar baik air tawar, air payau, maupun air asin pada kedalaman bervariasi, dari dekat permukaan air hingga beberapa ribu meter dibawah permukaan air.

JENIS IKAN SECARA UMUM

A. JENIS IKAN AIR TAWAR

1. Ikan arwan
2. Ikan bawal
3. Belut
4. Ikan gurama
5. Ikan mas
6. Ikan lele
7. Ikan mujair
8. Ikan nila
9. Ikan patin
10. Ikan tawes

B. JENIS IKAN AIR LAUT

1. ikan barakuda
2. Ikan tuna
3. Ikan tengiri
4. Ikan Kerapu
5. Ikan teri
6. Ikan kakap

JENIS IKAN AIR PAYAU

Ikan bandeng

C. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan : STEAM
2. Model : Kelompok
3. Metode : Pengamatan, Tanya jawab, Diskusi, Ceramah, dan Penugasan.

D. Alat dan Bahan

1. Alat :
 - Gunting
 - pensil
2. Bahan :
 - Botol bekas
 - Batu
 - Daun
 - Ikan
 - Plastisin
 - LKPD gambar ikan

E. Langkah- langkah Pembelajaran

UraianKegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	30 menit(Normal) 2 menit (simulasi)
1. Berdoa sebelum belajar 2. Gerak dan lagu ‘ikan’ 3. Melaksanakan presensi 4. Guru melakukan Apersepsi 5. Mendiskusikan jenis-jenis ikan	
Inti	60 menit (Normal) 7 menit (simulasi)
1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan permainan yang telah disediakan. 2. Guru mendorong anak menanya terkait alat dan bahan yang telah disediakan. 3. Guru menjawab pertanyaan dari anak dalam rangka anak mengumpulkan informasi terkait materi pembelajaran. 4. Guru memberi kesempatan pada anak untuk menalar melalui membandingkan dan mengelompokkan alat dan bahan yang telah disediakan 5. Guru mendiskusikan aturan main. 6. Anak mengkomunikasikan ide yang ada di pikirannya melalui kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati. a. Kegiatan main 1 : membentuk ikan dengan plastisin b. Kegiatan main 2 : memberi angka pada urutan gambar ikan dari yang terkecil c. Kegiatan main 3 : membuat aquarium dari botol bekas 7. Anak bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah	

dilaksanakan.	
Istirahat	30 menit (Normal) 0 menit (simulasi)
1. Cuci tangan, berdo'a mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas	
PAENUTUP	30 menit(Normal) 1 menit (simulasi)
1. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain. 2. Guru memberikan apresiasi hasil karya anak 3. Guru menyampaikan pesan moral. 4. Berdoa setelah belajar.	

F. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	KI 1 KD 2 11 Anak terbiasa mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya	✓ Ceklis
FISIK MOTORIK	KI 3 KD 3, KI 4 KD 3 21 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	✓ Ceklis
KOGNITIF	KD 3.6 & 4.6 60 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda - benda disekitar yang dikenalnya	✓ Hasil Karya
BAHASA	KD 3.10 & 4.10 90 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	✓ Ceklis
SOSEM	KD 2.7 137 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	✓ Catatan Anekdote,
SENI	KD 3.15, 4.15 178 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	✓ Ceklis

2. Instrumen



a. Ceklis

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
01		Terbiasa Mempercayai Adanya Tuhan Melalui Ciptanya				
02.		Menunjukkan Karya Dan Aktivitas Seni Dengan Berbagai Media				
03.		Menunjukkan Kemampuan Berbahasa Reseptif				
04.		Mengenal Anggota Tubuh, Fungsi, Dan Gerakannya Untuk Pengembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus				

b. Hasil Karya

No	Nama Anak	Hasil karya	KD-Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSB	BSH
01.			Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda - benda disekitar yang dikenalnya				

C. Catatan Anekdote

No	Nama Anak	Tempat dan Waktu kejadian	Uraian kejadian	KD-Indikator	Penilaian			
					BB	MB	BSB	BSH
01								
				Pekalongan, 13 November 2021				
Kepala Sekolah  ZAENAB, S.Pd.I				Guru Kelas  ZAENAB, S.Pd.I				

G. Lampiran

1. Bahan Ajar

IKAN

Ikan adalah binatang yang berdarah dingin yang hidup di air dan bernapas dengan insang. Ikan dapat ditemukan di hampir semua “genangan” air yang berukuran besar baik air tawar, air payau, maupun air asin pada kedalaman bervariasi, dari dekat permukaan air hingga beberapa ribu meter dibawah permukaan air.

JENIS IKAN SECARA UMUM

A. JENIS IKAN AIR TAWAR

1. Ikan arwan
2. Ikan bawal
3. Belut
4. Ikan gurama
5. Ikan mas
6. Ikan lele
7. Ikan mujair
8. Ikan nila
9. Ikan patin
10. Ikan tawes

B. JENIS IKAN AIR LAUT

1. ikan barakuda
2. Ikan tuna
3. Ikan tengiri
4. Ikan Kerapu
5. Ikan teri
6. Ikan kakap

C. JENIS IKAN AIR PAYAU

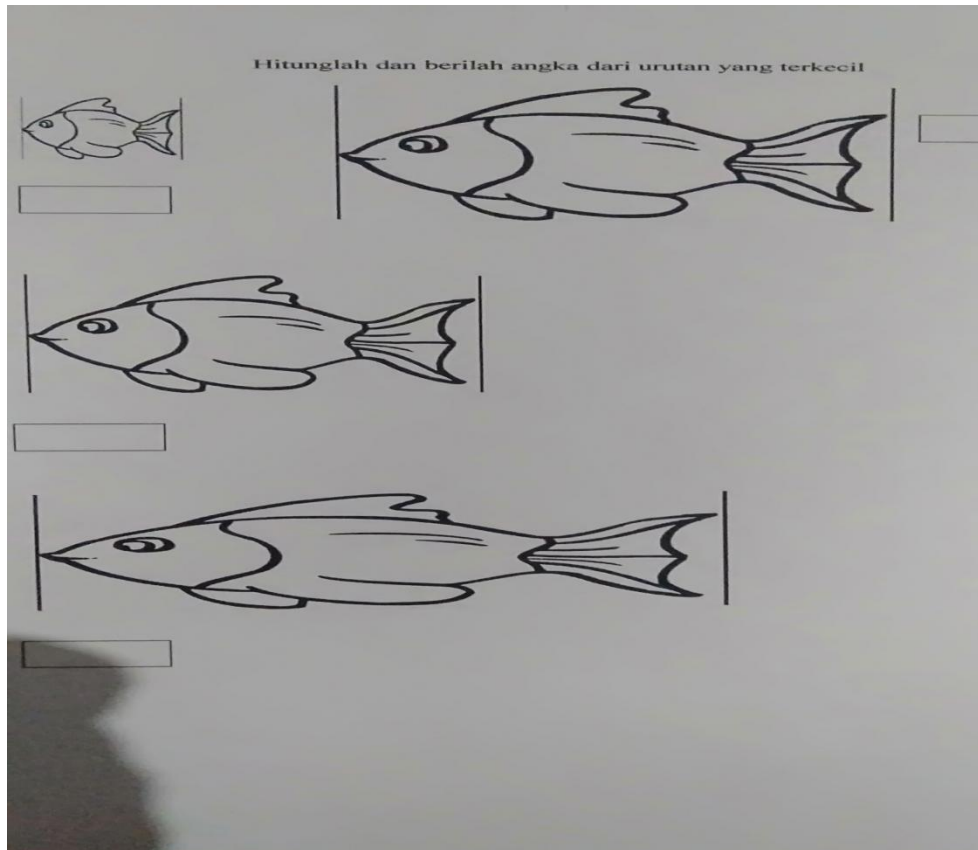
Ikan bandeng

2. Sumber bahan belajar

google

3. LKPD

Hitunglah dan berilah angka dari urutan yang terkecil



4. Media

- Langsung