

LAMPIRAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
PAUD BINTANG CERIA LANGON TAHUNAN JEPARA
TA. 2019-2020**

Kelompok : B2.1
Semester / Minggu : I / 1

Hari, Tanggal : Selasa, 25 Juli 2019
Tema / Sub tema : Diri Sendiri/ Identitas diri & ciri tubuh

KD	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				PENDIDIKAN NASIONALISME DAN KEBANGSAAN
					A	B	C	D	
3.2	➤ NAM	Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Baris berbaris & doa masuk kelas • Doa sebelum belajar • Melafalkan Amaul husna • Menjelaskan urutan wudlu dan Melafalkan niat wudlu 	Guru dan anak		Semua anak bisa			✓ Religius
3.11	➤ Bahasa	Memahami bahasa ekspresif	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama diri, orang tua dan alamat 	Guru dan anak	Semua anak bisa				✓ Mandiri
3.12 4.32	➤ Kognitif ➤ F M	*Mengenal dan menulis huruf *Melakukan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kembali huruf a-z • Mempraktikkan wudlu 	*Buku-pensil *Guru dan anak	Semua anak bisa				✓ Mandiri

		berbagai gerakan secara terkontrol							
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Istirahat <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum makan • Makan bekal dan bermain bersama • Doa sesudah makan • Mengembalikan mainan pada tempatnya 	*bekal *mainan	Semu aanak bisa				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religius ✓ Mandiri
2.5	➤ So sem	Berani tampil di depan teman, guru dan lingkungan sosial lainnya	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan akhir <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan diri di depan kelas • Mengulas kembali kegiatan • Pesan-pesan pembelajaran • Doa selesai belajar dan keluar kelas 	*Guru dan anak		Semu aanak bisa			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mandiri

Mengetahui,
2019
Kepala PAUD Bintang Ceria

ULIF HARIROH

Jepara, 25 Juli

Wali Kelas

SRI ERNI KM

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
PAUD BINTANG CERIA LANGON TAHUNAN JEPARA
TA. 2019-2020**

Kelompok : B2.1
Semester / Minggu : I / 1

Hari, Tanggal : Rabu, 26 Juli 2019
Tema / Sub tema : Diri Sendiri/ Identitas diri & ciri tubuh

KD	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				PENDIDIKAN NASIONALISME DAN KEBANGSAAN
					A	B	C	D	
4.1 4.3	▶ NAM ▶ FM	-Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari -Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Senam irama • Baris berbaris & doa masuk kelas • Doa sebelum belajar • Melafalkan doa Wuldu 	Guru dan anak		Semua anak bisa			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religius ✓ Mandiri
4.12 4.7 4.35	▶ Bahasa Kognitif ▶ FM	-Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara -Menyebutkan ciri khusus lebih rinci -Terampil menggunakan tangan kanan dalam	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Dekte 2 suku kata • Menyebutkan nama anggota tubuh • Mewarnai gambar orang berwuldu 	*Buku-pensil *Guru dan anak *Kertas-pensil-crayon		Semua anak bisa			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mandiri ✓ Rasa ingin tahu ✓ Kreatif

		berwuldu							
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Istirahat <ul style="list-style-type: none"> • Doa sebelum makan • Makan bekal dan bermain bersama • Doa sesudah makan • Mengembalikan mainan pada tempatnya 	*bekal *mainan	Semu anak bisa				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Religius ✓ Mandiri
2.5	➤ sos em	Berani tampil di depan teman, guru dan lingkungan sosial lainnya	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan akhir <ul style="list-style-type: none"> • Bermain tanpa mengganggu teman lainnya • Mengulas kembali kegiatan • Pesan-pesan pembelajaran • Doa selesai belajar dan keluar kelas 	*APE		Semu a anak bisa			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mandiri ✓ Kreatif ✓ Religius

Mengetahui,
2019
Kepala PAUD Bintang Ceria

Jepara, 26 Juli

Wali Kelas

ULIF HARIROH .

SRI ERNI KM

**FOTO KEGIATAN SAAT MENJELASKAN URUTAN WUDLU DAN
MELAFALKAN NIAT WUDLU**



FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN GAME EDUKATIF
BERBASIS MEDIA GAMBAR

