

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (Siklus 2)

Tema : Permainan Halang Rintang
Sub Tema : Permainan Si Bolang
Usia : 3-4 Tahun (KB)
Hari, Tanggal : Senin, 26 Mei 2025
Waktu : 60 menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu memahami aturan dan cara bermain permainan si bolang
2. Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti berlari zigzag, melompat melewati simpai, meniti papan titian, berlari mengambil harta karun secara percaya diri.

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">a. Salam pembukab. Doa bersamac. Apersepsi tentang pengetahuan anak-anak mengenai permainan si bolang, dengan cara mengadakan tanya jawab tentang permainan si bolang yang mereka tahu sebelumnya
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengenalkan permainan si bolang yang didesain ulang dan cara bermainnya.b. Anak mencoba permainan si bolang secara berkompetisi, melakukan rintangan seperti berlari zig zag melewati cone/balok, melompat dengan simpai, berjalan di atas papan titian, dan berlari mengambil "harta karun".c. Guru mendampingi anak, memberikan contoh, membimbing, dan memastikan keamanan saat anak melakukan permainan
Penutup	<ol style="list-style-type: none">a. Evaluasi: refleksi bersama, beri apresiasi atas usaha anak.

Alat dan Media :

1. Cone, balok
2. Simpai, papan titian
3. Kotak harta karun
4. Kursi

Penilaian (Observasi) :

1. Anak mampu berlari zig zag cepat, langkah mantap dan seimbang.
2. Anak mampu melompat ke simpai dengan cepat, tepat dan seimbang.
3. Anak mampu meniti papan titian dengan percaya diri, seimbang dan tanpa bantuan.
4. Anak berlari dengan kuat, cepat, dan konsisten hingga akhir lintasan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (Siklus 2)

Tema : Permainan Halang Rintang
Sub Tema : Permainan Si Bolang
Usia : 3-4 Tahun (KB)
Hari, Tanggal : Rabu, 28 Mei 2025
Waktu : 60 menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu memahami aturan dan cara bermain permainan si bolang
2. Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti berlari zigzag, melompat melewati simpai, meniti papan titian, berlari mengambil harta karun secara percaya diri.

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">a. Salam pembukab. Doa bersamac. Apersepsi tentang pengetahuan anak-anak mengenai permainan si bolang, dengan cara mengadakan tanya jawab tentang permainan si bolang yang mereka tahu sebelumnya
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengenalkan permainan si bolang yang didesain ulang dan cara bermainnya.b. Anak mencoba permainan si bolang secara berkompetisi, melakukan rintangan seperti berlari zig zag melewati cone/balok, melompat dengan simpai, berjalan di atas papan titian, dan berlari mengambil "harta karun".c. Guru mendampingi anak, memberikan contoh, membimbing, dan memastikan keamanan saat anak melakukan permainan
Penutup	<ol style="list-style-type: none">a. Evaluasi: refleksi bersama, beri apresiasi atas usaha anak.

Alat dan Media :

1. Cone, balok
2. Simpai, papan titian
3. Kotak harta karun
4. Kursi

Penilain (Observasi) :

1. Anak mampu berlari zig zag cepat, langkah mantap dan seimbang.
2. Anak mampu melompat ke simpai dengan cepat, tepat dan seimbang.
3. Anak mampu meniti papan titian dengan percaya diri, seimbang dan tanpa bantuan.
4. Anak berlari dengan kuat, cepat, dan konsisten hingga akhir lintasan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (Siklus 2)

Tema : Permainan Halang Rintang
Sub Tema : Permainan Si Bolang
Usia : 3-4 Tahun (KB)
Hari, Tanggal : Jum'at, 30 Mei 2025
Waktu : 60 menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu memahami aturan dan cara bermain permainan si bolang
2. Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti berlari zigzag, melompat melewati simpai, meniti papan titian, berlari mengambil harta karun secara percaya diri.

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">a. Salam pembukab. Doa bersamac. Apersepsi tentang pengetahuan anak-anak mengenai permainan si bolang, dengan cara mengadakan tanya jawab tentang permainan si bolang yang mereka tahu sebelumnya
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengenalkan permainan si bolang yang didesain ulang dan cara bermainnya.b. Anak mencoba permainan si bolang secara berkompetisi, melakukan rintangan seperti berlari zig zag melewati cone/balok, melompat dengan simpai, berjalan di atas papan titian, dan berlari mengambil "harta karun".c. Guru mendampingi anak, memberikan contoh, membimbing, dan memastikan keamanan saat anak melakukan permainan
Penutup	<ol style="list-style-type: none">a. Evaluasi: refleksi bersama, beri apresiasi atas usaha anak.

Alat dan Media :

1. Cone, balok
2. Simpai, papan titian
3. Kotak harta karun
4. Kursi

Penilain (Observasi) :

1. Anak mampu berlari zig zag cepat, langkah mantap dan seimbang.
2. Anak mampu melompat ke simpai dengan cepat, tepat dan seimbang.
3. Anak mampu meniti papan titian dengan percaya diri, seimbang dan tanpa bantuan.
4. Anak berlari dengan kuat, cepat, dan konsisten hingga akhir lintasan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (Siklus 2)

Tema : Permainan Halang Rintang
Sub Tema : Permainan Si Bolang
Usia : 3-4 Tahun (KB)
Hari, Tanggal : Sabtu, 31 Mei 2025
Waktu : 60 menit

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu memahami aturan dan cara bermain permainan si bolang
2. Anak mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti berlari zigzag, melompat melewati simpai, meniti papan titian, berlari mengambil harta karun secara percaya diri.

Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">a. Salam pembukab. Doa bersamac. Apersepsi tentang pengetahuan anak-anak mengenai permainan si bolang, dengan cara mengadakan tanya jawab tentang permainan si bolang yang mereka tahu sebelumnya
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru mengenalkan permainan si bolang yang didesain ulang dan cara bermainnya.b. Anak mencoba permainan si bolang secara berkompetisi, melakukan rintangan seperti berlari zig zag melewati cone/balok, melompat dengan simpai, berjalan di atas papan titian, dan berlari mengambil "harta karun".c. Guru mendampingi anak, memberikan contoh, membimbing, dan memastikan keamanan saat anak melakukan permainan
Penutup	<ol style="list-style-type: none">a. Evaluasi: refleksi bersama, beri apresiasi atas usaha anak.

Alat dan Media :

1. Cone, balok
2. Simpai, papan titian
3. Kotak harta karun
4. Kursi

Penilain (Observasi) :

1. Anak mampu berlari zig zag cepat, langkah mantap dan seimbang.
2. Anak mampu melompat ke simpai dengan cepat, tepat dan seimbang.
3. Anak mampu meniti papan titian dengan percaya diri, seimbang dan tanpa bantuan.
4. Anak berlari dengan kuat, cepat, dan konsisten hingga akhir lintasan.