

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013

Nama Lembaga : TKM NU 16 MAYOR DAMAR
Kelompok/Usia : B / 5 – 6 Tahun
Semester / Minggu / Hari ke : I / 16 / 1
Hari, Tanggal : Senin, 08 November 2021
Alokasi waktu : 07.30 – 10.00
Tema/Subtema/Sub subtema : Binatang / Binatang Berkaki 2 / Ayam
Model Pembelajaran : *KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMANAN*
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1; 3.3-4.3; 3.8-4.8; 2.9; 3.12-4.12; 3.15-4.15

Materi Kegiatan	: - Ayam : - Bagian-bagian tubuh ayam - Lambang bilangan - Lambang Huruf “ayam” - Kreasi mainan berbentuk ayam - Berinteraksi dengan ayam
Materi Pembiasaan	- Mengucapkan salam - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Menyayangi binatang - Mencuci tangan
Metode	: Demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas
Media	: Ayam, gambar bagian-bagian tubuh ayam
Alat dan Bahan	: APE bagian tubuh ayam dan lambang bilangan, biji-bijian kertas lipat, lem, stik es krim, papan tulis, kapur
Alat Penilaian	: Ceklist/Penilaian Harian, Penilaian hasil karya, Catatan anekdot

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak mampu mengenal Allah melalui ciptaanNya (NAM 1.1.2)
2. Anak mampu mengkoordinasikan tangannya untuk memegang dan mengelus ayam (FM 3.3.4-4.3.4)
3. Anak mampu memahami bagian tubuh ayam (KOG 3.8.2-4.8.2)
4. Anak terbiasa menyayangi binatang (SE 2.9.2)
5. Anak mampu menyusun lambang huruf (BHS 3.12.6-4.12.6)
6. Anak mampu berkreasi dengan berbagai media (SENI 3.15.1-4.15.1)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. SOP Pembukaan
2. Bercakap-cakap tentang “ayam”
3. Anak-anak berinteraksi dengan ayam
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Bermain menghubungkan gambar bagian tubuh ayam dengan lambang bilangannya
2. Menyusun lambang huruf dari biji-bijian “menjadi kata “ayam”
3. Membuat kreasi berbentuk ayam

C. ISTIRAHAT

1. Cuci tangan, berdoa sblm makan, makan, minum
2. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Recalling kegiatan yang telah dilakukan hari ini mereview pengetahuan yang didapat
2. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
3. Menanyakan perasaannya selama hari ini
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Membaca doa sesudah belajar
7. Salam

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Berdoa dengan baik sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
 - b. Mampu mengucapkan dan membalas salam
 - c. Terbiasa menyayangi binatang
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Mampu mengenal Allah melalui ciptaanNya
 - b. Mampu mengkoordinasikan tangannya untuk memegang dan mengelus ayam
 - c. Mampu memahami bagian tubuh ayam
 - d. Mampu menyusun lambang huruf menjadi kata “ayam”
 - e. Mampu berkreasi membuat mainan

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :

1. Penyambutan (15 Menit)

- Anak disambut guru di depan pintu gerbang dengan senyum ramah
- Anak meletakkan sepatu dan tas di tempat yang telah disediakan
- Bermain di halaman
- Berbaris
- Masuk kelas

2. Kegiatan Pembuka (30 Menit)

- Anak-anak duduk melingkar (circle time)
- Bernyanyi bersama lagu pengantar berdoa
Tangan kanan di atas kiri di bawah
Lung digulung digulung digulung
Ular melingkar di sangkar bundar
Kanan kiri atas bawah sikap berdoa
- Berdoa sebelum belajar
- Mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak
- Guru melakukan presensi
- Anak diajak *mengamati* anak ayam
- Bercakap-cakap* tentang ayam (*menanya*)
- Anak dirangsang untuk menyebutkan ayam adalah ciptaan Allah yang harus disayangi dan dirawat
- Anak-anak berinteraksi dengan ayam, bergantian memegang dan mengelus ayam (*mengumpulkan informasi*)
- Untuk menguatkan pengetahuan anak, anak diajak menyanyi : (*menalar dan mengkomunikasikan*)

“Bagian Tubuh Ayam”

Ini binatang apa? (ayam)

Ini namanya apa? (kepala)

Ini namanya apa? (jengger)

Ini namanya apa? (mata)

Ini namanya apa? (cucuk)

Ini namanya apa? (sayap)

Ini namanya apa? (kaki)

Kepalanya berapa? (1)

Jenggernya berapa? (1)

Matanya berapa? (2)

Cucuknya berapa? (2)

Sayapnya berapa? (2)

Kakinya berapa? (2)

- Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan dan aturan main di masing-masing densitas dengan sudut pengamanan beserta media dan bahan ajar yang digunakan

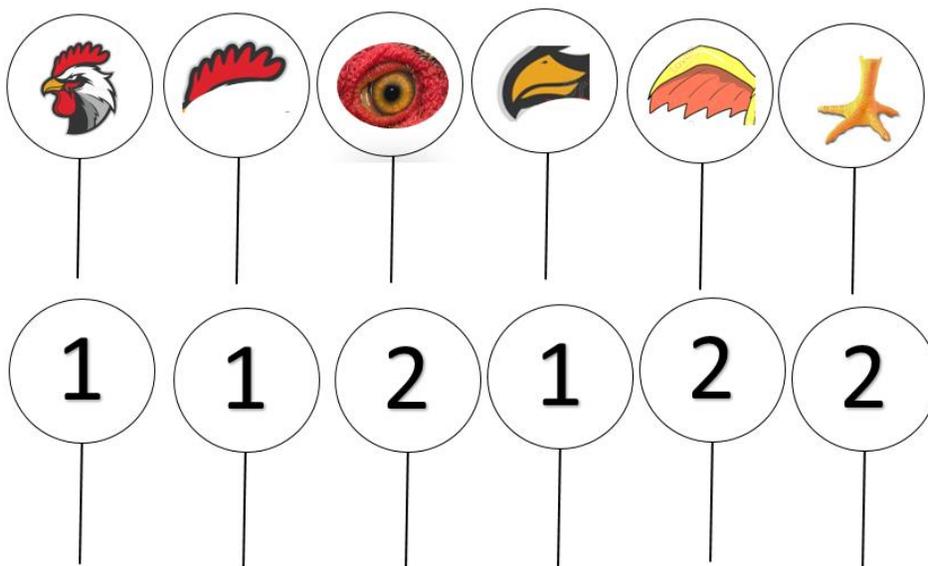
3. Kegiatan Inti (60 Menit)

- Anak diberi motivasi agar mandiri menyelesaikan kegiatan mainnya
- Anak boleh memilih kegiatan main
- Ada 3 kegiatan main

Kegiatan Main I :

Bermain menghubungkan gambar bagian tubuh ayam dengan lambang bilangannya

- Guru menyiapkan APE gambar bagian tubuh ayam dan gambar lambang bilangan
- Guru menjelaskan cara bermain
- Anak-anak memulai bermain



Kegiatan Main II :

Menyusun lambang huruf dari biji-bijian “menjadi kata “ayam”

- Guru menyiapkan biji-bijian
- Guru menjelaskan cara bermain
- Anak menyusun huruf dari biji-bijian “menjadi kata “ayam”



Kegiatan Main III :

Membuat kreasi berbentuk ayam

- Guru menyiapkan alat dan bahan
- Guru menjelaskan cara bermain
- Anak berkreasi membuat bentuk ayam dari kertas



Sudut Pengaman :

❖ *Anak yang telah selesai menyelesaikan tugas pada Kegiatan Main I – III boleh bermain di Sudut Pengaman “Menggambar ayam di papan tulis”*

4. Istirahat (15 Menit)

- a. Cuci tangan, berdoa sbkm makan, makan, minum
- b. Bermain

5. Kegiatan penutup (30”)

- a. Recalling kegiatan yang telah dilakukan hari ini mereview pengetahuan yang didapat
- b. Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
- c. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- d. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- e. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- f. Membaca doa sesudah belajar
- g. Salam

Kepala Sekolah

Mengetahui

Guru Kelompok B2

Tuamah, S.Pd

Rini Dwi Lukitoningsih, S.Pd

