

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK BERMAIN PERMATA HATI

DESA SUNGAI KUNING KECAMATAN SINGINGI

SEMESTER/BULAN/MINGGU: 1/X/3

TEMA/SUBTEMA/SUBSUBTEMA: Binatang/Binatang Peliharaan/ikan, ayam, kelinci, kambing, kucing

KD: NAM 1.1; FM 3.3-4.3; KOG 3.6-4.6; BHS 3.12-4.12; SOSEM 2.5; SN3.15-4.15

MATERI

Bersyukur binatang ciptaan Tuhan, jenis binatang, macam-macam binatang peliharaan, lambang bilangan, mengelompokkan binatang peliharaan yang sama, Menghargai hasil karya seni

Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus manfaat binatang peliharaan,

Alat Bahan

Senin, tanggal', 18 Okt 2021	Selasa, tgl 19 Okt 2021	Rabu, tanggal 20 Okt 2021	Kamis, tanggal 21 Okt 2021	Jumat, tanggal 22 Okt 2021	Sabtu, tanggal 23 Okt 2021
<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam ikan • pensil. • krayon. • Puzzle ikan, • Potongan kertas segi empat dan segitiga • Lem • Kertas gambar • buku cerita, 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar ayam betina, • Gambar ayam jago • Buku gambar, • pensil, • pensil warna, • krayon • pewarna, • buku cerita, 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar kandang ayam balok, • pensil, • pensil warna, • krayon sobekan kertas kertas gambar lem • lem buku cerita, 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelinci, • Gambar kelinci • cotton bud, • gunting daun kering • kertas cerita, • lem • kartu huruf. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar kambing, • pensil, • pewarna, • lego susu kambing, • penci, • gelas, • irus • buku cerita, 	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar kucing, • Puzzle • Kepingan geometri • buku cerita, • kartu huruf.

3. Kegiatan Motorik kasar, (jam 08.00-08.10)

Dilakukan dengan kegiatan senam/merangkak berbagai variasi. (dipilih sesuai dengan kondisi lembaga)

4. Kegiatan Pembukaan , (jam08.10-08.25)

Kegiatan pembukaan meliputi: Berdoa, bernyanyi tentang binatang peliharaan, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan

kompetensi Dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.

5. Kegiatan Inti (08.25-09.00)

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut:

- Menebalkan garis lengkung dan mewarnai gambar ikan (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " hal. 1)
 - Menyusun puzzle bentuk ikan
 - Menyusun potongan bentuk geometri segi empat dan segitiga menjadi bentuk ikan
 - Melengkari gambar yang paling kecil dan mewarnai gambar yang paling besar (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " hal. 2)
 - Menggambar telur ayam
 - Mencap gambar ayam jago dengan jari jempol
- Menebalkan tulisan bergaris putus-putus dan mewarnai gambarnya (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " hal. 3)
 - Menempel sobekan kertas pada gambar telur (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " halaman 4)
 - Menempel guntingan daun kering pada gambar kelinci

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yakni anak mengamati,

mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut:

- Menebalkan tulisan bergaris putus-putus dan mewarnai gambar yang paling besar (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " hal. 3)
- Menempel sobekan kertas pada gambar telur (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " halaman 4)
- Menempel guntingan daun kering pada gambar kelinci

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yakni anak mengamati,

mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut:

- Menebalkan tulisan bergaris putus-putus dan mewarnai gambar yang paling besar (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " hal. 3)
- Menempel sobekan kertas pada gambar telur (Seri Asyik Belajar Tematik " Binatang " halaman 4)
- Menempel guntingan daun kering pada gambar kelinci

7. Istirahat (09.00-09.45) Meliputi bermain bebas dan makan bekal bersama

8. Kegiatan Penutup (09.45-10.00), meliputi:

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang disukai
- Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni mengamati lingkungannya, binatang peliharaan apa saja yang dilihatnya, apa namanya, siapa yang memiliki bagaimana cara berjalanannya.
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar.

9. Rencana Penilaian

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak	Alya	Audi	Aqqila	Afka	Abid	Alvian	Arka	Adri	Cinta	Fatan	Mukti	Mikhaela	Shaula	Queen
Nilai Agama dan Moral	1.1	Percaya ciptaan-ciptaan Tuhan		BB	BSH	BB	BSH	BB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Melakukan gerakan merangkak berbagai variasi		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Kognitif	3.6-4.6	Mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelom-poktan		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BB	BSH	BSH	BSH	BSH
Bahasa	3.12-4.12	Mampu menceritakan binatang peliharaan		MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
Sosial	2.5	Menunjukkan rasa percaya dengan karya diri		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
Seni	3.15, 4.15	Mampu menenempel, mewarnai, menggambar		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH

Kepala Sekolah



Guru Kelas

(SUNENGSIH, S.Pd.I)