

**C. RECALLING:**

1. Merapikan Alat alat yang telah di pakai
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, mainan apa saja yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a setelah selesai kegiatan
6. Menyanyi, salam , pulang

**E. RENCANA PENILAIAN**

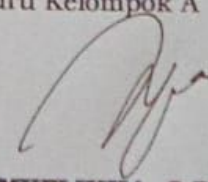
1. Sikap
  - a. Mensyukuri Ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat Meniru kata Burung
  - b. Dapat Menyanyi lagu Burung kutilang
  - c. Dapat menghitung gambar jumlah burung yang ada di kandang
  - d. Dapat menirukan gerakan burung
  - e. Dapat mewarnai gambar burung

Mengetahui,  
Kepala TK Roudhotul Jannah



**MUFLIKHA, S.Pd.**

Guru Kelompok A



**MUFLIKHA, S.Pd.**

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK ROUDHOTUL JANNAH**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke : I / / 1**

**Hari /tgl : Senin 15 November 2021**

**Kelompok usia : A**

**Tema/sub tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Binatang berkaki dua**

**KD : 1.1 - 2.3 - 2.4 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.11 - 14.11 - 3.15 - 4.15**

**Materi :**

- Makhluk ciptaan Tuhan
- Bercakap-cakap binatang peliharaan
- Tidak menyakiti binatang
- Menirukan suara burung
- Mengamati binatang burung
- Menghitung gambar burung di kandang
- Menirukan gerakan burung
- Mewarnai gambar burung
- Menyanyikan lagu Burung Kutilang

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak dapat mengenal makhluk ciptaan Tuhan dan anak dapat menyayangnya kepada sesama makhluk ciptaan Tuhan , mengenalkan anak macam-macam binatang peliharaan

**Alat dan bahan :**

- Pensil
- kertas
- Gambar
- biji2 an
- Krayon

**A. PEMBUKAAN:**

1. Berdo'a sebelum kegiatan dimulai
2. Menanyakan kabar tentang anak ( absen )
3. Menerangkan tentang binatang peliharaan
4. Berdiskusi tentang binatang peliharaan
5. Berdiskusi tentang makanan binatang burung
6. Menirukan suara binatang burung
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Menghitung gambar burung
2. Menebalkan tulisan Burung
3. Menirukan gerakan burung
4. Mewarnai gambar burung