

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN HIKMAH**

- Semester/Minggu ke/Hari ke : 1/11/1
Hari /tgl : Kamis, 12 November 2020
Kelompok usia : A
Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan (kucing)
KD : 1.1 - 3.3 . 4-3 . 10-3 . 6-4 . 6.3 . 15-4 . 15.
Materi :
 - Macam – macam binatang peliharaan
 - anggota tubuh binatang (kucing)
 - Gerak / jalannya binatang
 - Tidak menyakiti binatang
 - Suara – suara binatang
 - lagu " kucingku "
 - Tertarik pada aktifitas seni
- Tujuan :
 - Anak mengenal kucing sebagai ciptaan Tuhan
 - Anak mampu melakukan gerakan merangkak seperti kucing
 - Anak dapat menyelesaikan pekerjaan tanpa bantuan orang lain
 - Anak dapat melakukan Tanya jawab tentang anggota tubuh kucing
 - Anak dapat menggolongkan gambar
 - Anak dapat menghias gambar kucing dengan kapas
- Alat dan bahan :
 - gambar kucing
 - kapas
 - Lem
- Karakter : Peduli lingkungan
- Proses kegiatan**
- A. PEMBUKAAN:**
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang binatang peliharaan
 3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
 4. Menirukan suara kucing
 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- B. INTI**
1. Melakukan gerakan merangkak seperti kucing
 2. Menyebutkan anggota tubuh kucing
 3. Menggolongkan gambar anggota kucing
 4. Menghias gambar kucing dengan menggunakan kapas
- C. RECALLING:**
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

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. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang peliharaan
 - b. Dapat menyebutkan anggota tubuh kucing
 - c. Dapat melakukan gerakan merangkak seperti kucing
 - d. Dapat mengelompokkan gambar anggota tubuh kucing
 - e. Dapat menghias gambar kucing dengan kapas


Mengetahui,
Kepala KB HIKMAH



Sandrawati Buratta S.Pd



Guru Kelas



Nurhasni S.Pd