

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

**Tema / subtema : Binatang / Binatang yang Bisa Terbang /
Burung pipit**

Oleh : Carini,S.Pd.I

Kober Al-Irsyad Putraco

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KOBER AL-IRSYAD PUTRACO TAHUN AJARAN 2021-2022

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 13 / 1
Hari, tanggal	:,
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema	: Binatang / Binatang yang Bisa Terbang / Burung pipit
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.4 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6– 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15

Materi Kegiatan : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- menirukan gerakan binatang
- permainan dengan aturan
- mendengarkan cerita
- konsep bilangan, ukuran besar kecil
- menyayi dan membuat hasil karya

Materi Pembiasaan :

1. Mengucap salam (penyambutan dan penjemputan)
2. Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
3. Mengetahui aturan main
4. Mencuci tangan dengan sabun dan memeriksa kuku

Alat dan bahan : kertas lipat, hvs, lem, gunting, pensil, majalah, buku cerita

A. KEGIATAN PEMBUKA, ± 30 menit

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang anggota tubuh burung
4. Menirukan suara dan gerakan burung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI, ± 90 menit

1. Bercerita tentang burung yang cerdas
2. Menghitung jumlah anggota tubuh burung pipit
3. Melipat, menggunting dan menempel pola burung
4. Menyusun huruf dengan tutup botol huruf b-u-r-u-n-g
5. Membuat kendang burung

C. RECALLING, ± 30 menit

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. KEGIATAN PENUTUP, ± 30 menit

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. Mengucapkan terimakasih bersyukur kepada Allah
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis burung
 - b. Dapat mengurutkan perkembangbiakan burung
 - c. Dapat menirukan gerakan burung
 - d. Dapat melipat mengunting pola burung
 - e. Dapat Menyusun huruf b-u-r-u-n-g
 - f. Dapat menghitung anggota tubuh burung

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Carini, S.Pd.I

peserta CGP



Carini, S.Pd.I

Checklist Penilaian Perkembangan Anak
Usia 5-6 tahun

Nama :

tema: Binatang (burung)

No	Aspek Perkembangan	KD/Indikator	Pencapaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Nilai Agama dan Moral	1.1, 3.8 • Binatang ciptaan Allah				
		• Menyanyagi ciptaan Allah				
2.	Fisik Motorik	2.1, 3.3, 4.3 • Terbiasa melakukan kebersihan diri				
		• Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol dan lincah				
3	Kognitif	3.6-4.6 • Mampu mengenal konsep ukuran, tinggi rendah, berat, ringan, besar kecil.				
		• Mampu mengenal lingkungan alam hewan tanaman dll				
4.	Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 3.12 • Mampu menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi				
		• Mampu mengikuti perintah 1-3				
		• Keaksaraan mengenal huruf awal.				
5.	Sosial emosional	2.7, 3.2, 4.2 • Mampu bersikap peduli				

		<ul style="list-style-type: none"> • Dapat bersikap sabar 				
6.	Seni	3.15, 4.15 ➤ Membuat hasil karya sesuai kreativitasnya				

Mengetahui,

Pengelola/Kepala Paud

CGP

Carini, S.Pd.I

Penyusun/Peserta

Carini, S.Pd.I

Nama Carini, S.Pd.I

1. RANCANGAN KEGIATAN KBM

WAKTU	KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN/ KETERANGAN
7.00 - 7.15	Persiapan penataan raga main	Gunting, hvs, pencil, lem, tutup botol, lembar huruf, majalah, pazle steropong lego dan golongan benang
7.15 - 7.30	Penyambutan anak	Di gerbang sekolah
7.30 - 8.00	Mengaji iqro	Buku iqro
8.00 - 8.30	Berbaris doa masuk kelas	Di halaman sekolah
8.30 - 9.00	Pembukaan berdoa sebelum belajar absensi hafalan doa , surat dan mahfudhot jurnal pagi aturan main sub tema	Klasikal dikelas
9.00 - 10.00	Kegiatan inti Bercerita burung yang cerdas Membanca gambar Menghitung jumlah burung Menggunting dan menempel Menyusun huruf	Tambur Gunting, hvs, pencil, lem, tutup botol, lembar huruf, majalah, pazle steropong lego dan golongan benang

	Membuat kandang burung	
10.00 - 10.30	Istirahat Makan Bersama Bermain APE luar	Cuci tangan air mengalir dengan memakai sabun (SOP) Perosotan ayunan korsi putar
10.30 - 10.50	Recalling	
10.50 - 11.00	Berdoa sebelum pulang	
11.00 - 11.30	Pendokumenan rekaman hasil kbm	
11.30 - 12.00	Penilaian	Ceklis, hasil karya dan anekdot

Setting Lingkungan Raga Main

1	<p>Ruang bermain</p> <p>Dalam 1 kelas 9 anak setiap kegiatan anak di bagi 3 masing meja 3 anak</p>	
2	<p>Kegiatan inti 1</p> <p>Melipat menggunting dan Menempel bentuk burung</p>	
3	<p>Kegiatan inti 2</p> <p>Menyusun huruf b-u-r-u-n-g dengan media tutup botol</p>	

<p>4</p>	<p>Kegiatan inti 3</p> <p>Membuat kendang burung dari pazle steropong</p>	
<p>5</p>	<p>Sudut pengaman</p> <p>Pilihan bermain bagi anak</p> <p>Bermain lego dan membuat menara dari bekas golongan benang</p>	
<p>6</p>	<p>Kegiatan klasikal</p> <p>Ssebelum belajar anak berdoa Bersama bernyanyi dan bercerita diskusi, absen dan aturan main, sebelum anak memilih pilihannya dalam kegiatan inti</p>	