

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

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

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku /Identitas Diri (Nama)
KD : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3 – 3.12- 4.12
Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Menyayangi diri sendiri
- Berani tampil di depan umum
- Mengurus diri sendiri
- Menyanyi lagu Aku
- Fungsi identitas diri
- Menggerakkan jari-jari tangan
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar anak laki-laki dan anak perempuan
- Kertas,kartu nama,pensil
- Kertas gambar,krayon
Karakter : Religius, Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Mengamati seorang anak
5. Berdiskusi tentang identitas anak yang ada di depan
6. Berdiskusi cara menyayangi diri sendiri
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar anak laki-laki / perempuan
2. Menghitung teman yang laki-laki dan yang perempuan lalu ditulis sesuai angka
3. Meniru menulis namanya sendiri sesuai kartu nama
4. Menggambar bebas dengan krayon

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. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menunjukkan diri anak
 - b. Menyebutkan identitas diri dengan lengkap
 - c. Dapat menyayangi dirinya sendiri
 - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - e. Dapat menghitung teman sesuai jenis kelamin
 - f. Dapat menggambar anak sesuai jenis kelamin
 - g. Dapat meniru menulis namanya sendiri

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke /Hari Ke : 1 / 1 / 2
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku /Identitas Diri (Jenis Kelamin)
KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.10 -4.310– 3.12- 4.12
Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Menyayangi diri sendiri
- Menjaga kebersihan diri
- Mengurus diri sendiri
- Menyanyi lagu Aku
- Identitas diri dengan lengkap
- Menggerakkan jari-jari tangan
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar anak laki-laki dan anak perempuan
- Kertas,kartu kata,pensil
- Kertas gambar,krayon, Plastisin
Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Mengamati seorang anak
5. Berdiskusi tentang ciri-ciri anak yang ada di depan
6. Berdiskusi cara menyayangi diri sendiri
7. Berdiskusi cara mengurus diri sendiri
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan gambar anak sesuai jenis kelamin
2. Memberi tanda pada gambar perbedaan anak laki-laki dan perempuan
3. Membuat bentuk orang dengan plastisin
4. Menebali suku kata awal sama dari nama temannya

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. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Menunjukkan diri anak
 2. Menyebutkan identitas diri dengan lengkap
 3. Dapat membedakan anak laki-laki dan anak perempuan
 4. Dapat membentuk dengan plstisin
 5. Dapat menebali suku kata awal sama dari nama temanya
 6. Dapat mengelompokkan gambar sesuai jenis kelamin
 7. Dapat meniru menulis nama temannya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke /Hari ke: 1 / 1 / 3
Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku/Identitas Diri (Mengurus diri sendiri)
KD : 1.1 – 2.1 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.3 -4.3– 3.12- 4.12 – 3.14 -4.13.
Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan diri
- Berani tampil di depan umum
- Memberi dan membalas salam
- Fungsi identitas diri
- Hobyku
- Menggerakkan jari-jari tangan
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar anak laki-laki dan anak perempuan
- Gambar
- Gunting
- Pensil
Karakter : Peduli Sosial, Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu mandi
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan diri
5. Berdiskusi memberi dan membalas salam
6. Berdiskusi tentang hobyku
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang cara mengurus diri sendiri
2. Menggunting gambar mainan kesukaan
3. Membuat urutan bilangan pada gambar mainan kesukaan
4. Membiasakan anak memberi dan membalas salam yang baik

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
 - b. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - c. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Berani tampil di depan temannya
 2. Menyebutkan identitas diri dengan lengkap
 3. Dapat memberi dan membalas salam yang baik
 4. Dapat menggunting gambar dengan rapi
 5. Dapat menceritakan dan mengurutkan cara mandi yang benar
 6. Dapat membuat urutan bilangan dengan benar

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/ Hari ke: I / 1 / 4

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku /Identitas Diri (Usia)
KD : 1.1 – 1.2 – 2.5 – 3.3 – 4.3 – 3.11 -4.11– 3.12 -14.12 -3.14 -4.14
Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Menyayangi diri sendiri
- Berani tampil di depan umum
- Fungsi identitas diri
- Pengenalan ekspresi wajah
- Hobyku
- Menggerakkan jari-jari tangan
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Kue ulang tahun kecil
- Pensil,buku tulis
- Benda-benda
Karakter : Toleransi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu ulang tahun
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang identitas anak dengan lengkap (usia anak)
5. Berdiskusi memberi dan membalas salam
6. Berdiskusi tentang hobyku
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghiasi kue ulang tahun
2. Bercerita tentang kata ganti aku
3. Memasangkan gambar sesuai pasangannya
4. Menulis angka sesuai usia anak

C. RECALLING:

5. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
6. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
7. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
8. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
9. 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. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Berani tampil di depan temannya
 2. Menyebutkan usia anak
 3. Dapat memberi dan mambalas salam
 4. Dapat memasangkan gambar sesuai pasangannya
 5. Dapat menghiasi kue ulang tahun
 6. Dapat menulis angka sesuai usianya sendiri

Mengetahui,

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 1 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku /Identitas diri (alamat)

KD : 1.1 – 2.1 – 2.5 – 3.3 – 4.3 – 3.11 -4.11– 3.12 -14.12 -3.14 -4.14

Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan diri
- Berani tampil di depan umum
- Fungsi identitas diri
- Pengenalan ekspresi wajah
- Hobyku
- Menggerakkan jari-jari tangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Pensil, kertas, gunting
- Buku gambar
- Kursi

Karakter : Peduli Sosial

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang identitas anak (alamat rumah)
5. Berdiskusi memberi dan membalas salam
5. Berdiskusi tentang hobyku
6. Melompat dari kursi
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat coretan bentuk jalan dari rumah menuju ke sekolah
2. Menyebutkan alamat rumah di depan temannya
3. Mengelompokkan huruf vokal dari alamat rumah anak
4. Membuat kartu nama

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. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 1. Berani tampil menyebutkan alamat rumahnya di depan temannya
 2. Menyebutkan alamat rumah dengan lengkap
 3. Dapat menyebutkan huruf vokal
 4. Dapat membuat coretan jalan dari rumah menuju sekolah
 5. Dapat membuat bentuk papan nama alamat rumah
 6. Dapat melompat dari kursi

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 1 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku /Identitas diri (Nama ayah dan ibu)

KD : 1.1 – 2.1 – 2.5 – 3.3 – 4.3 – 3.11 -4.11– 3.12 -14.12 -3.14 -4.14

Materi : - Aku ciptaan Tuhan
- Mengurus diri sendiri
- Menyanyi lagu
- Fungsi identitas diri
- Pengenalan ekspresi wajah
- Menggerakkan jari-jari tangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Pensil, kertas
- Bola

Karakter : Jujur

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu” Mama Papa”
3. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang identitas anak (nama ayah dan ibu)
5. Berdiskusi tentang hoby
6. Bermain sepak bola
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak
2. Menulis panggilan nama ayah dan nama ibu
3. Mengurutkan bilangan
4. Membuat hadiah untuk ibu (meronce kalung)

C. RECALLING:

- a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e. 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. Mensyukuri bahwa aku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menulis nama panggilan ayah dan ibu
 - b. Menyanyi lagu mama dan papa
 - c. Menyebutkan identitas anak dengan lengkap
 - d. Dapat membuat hadiah untuk ibu (meronce kalung)
 - e. Dapat mengurutkan bilangan
 - f. Dapat bermain sepak bola

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 2 / 1

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (anggota tubuh)
KD : 1.1 – 1.2 – 3.1 – 4.1 – 3.3 -4.3– 3.12 -14.12.
Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Menyayangi anggota tubuh
- Menyanyi lagu
- Anggota tubuhku
- Nama-nama anggota tubuh

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Pensil, kertas
- Bola
- Kepingan geometri
Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh
6. Berjalan di atas papan titian
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan anggota tubuhnya
 - b. Menulis nama-nama anggota tubuh
 - c. Mengurutkan bilangan dengan benar

- d. Membuat bentuk orang dengan kepingan geometri
- e. Dapat berjalan di atas papan titian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 2 / 2

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (ciri-ciri tubuh)
KD : 1.1 – 2.1 – 3.2 – 4.2 – 3.6 -4.6– 3.10 -14.10.
Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan tubuh
- Memberi dan membalas salam
- Perbedaan tubuh anak(anak kecil & orang dewasa)
- Ciri-ciri tubuh

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar anak dari ukuran kecil-besar
- Kertas, pensil, krayon

Karakter : Menghargai Prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang ciri-ciri tubuh
5. Berjalan dengan satu kaki
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. INTI

1. Membedakan ukuran tubuh anak dengan temannya
2. Mengurutkan gambar anak dari ukuran kecil -besar
3. Menggambar bentuk orang
4. Menirukan 2-3 urutan kata

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Membedakan ciri-ciri tubuh dengan temannya
 - c. Menggambar bentuk orang dengan lengkap

- d. Dapat mengurutkan gambar anak dari ukuran kecil-besar
- e. Dapat berjalan dengan satu kaki
- f. Menirukan 2-3 urutan kata dengan benar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 2 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (ciri-ciri tubuh)

KD : 1.1 – 2.1 – 2.5 -2.12 -3.3 – 4.3 – 3.6 -4.6– 3.11 -14.11.

Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan tubuh
- Berani tampil di depan umum
- Mau memberi dan memohon maaf
- Kegunaan anggota tubuh
- Pengenalan ekspresi wajah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak dari ukuran kecil-besar
- Kertas, pensil, krayon

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan anggota tubuh (kuku)
4. Bertepuk tangan dengan pola
6. Berdiskusi tentang kegunaan anggota tubuh (tangan)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membersihkan / memotong kuku
2. Menghitung jumlah jari-jari tangan (menulis angka)
3. Menjiplak jari-jari tangan
4. Memberi tanda pada gambar anak yang mau memberi maaf & tidak

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya

- b. Dapat membedakan ciri-ciri tubuh dengan temannya
- c. Dapat menjiplak jari – jari tangannya sendiri
- d. Dapat membedakan perilaku benar dan salah
- e. Dapat membersihkan kukunya sendiri

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 2 / 4

Hari /tgl :
 Kelompok usia : B
 Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (ciri-ciri tubuh)
 KD : 1.1 – 2.1 – 2.5 -2.12 -3.3 – 4.3 – 3.6 -4.6– 3.11 -14.11.
 Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
 - Berani tampil di depan umum
 - Mengurus diri sendiri
 - Anggota tubuhku
 - Menyisir rambut

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan : - Sisir
 - Kain perca, gambar pita
 - Urutan pola

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
3. Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
4. Berdiskusi tentang cara menyisir rambutnya
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyisir rambutnya sendiri
2. Kolase gambar baju dengan kain perca
3. Menghubungkan gambar dengan tulisan
4. Meneruskan pola : pita, sisir, bando

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat menyisir rambutnya sendiri
 - c. Dapat membuat gambar dengan tehnik kolase
 - d. Dapat meneruskan pola sesuai gambar
 - e. Dapat menghubungkan gambar dengan tulisan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 2 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (kaki)

KD : 1.1 – 2.5 – 2.8. – 2 .12. – 3 .12 – 4.12 – 3.14 – 14

Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Berani tampil di depan umum
- Mengurus diri sendiri
- Nama-nama anggota tubuh
- Memakai sepatu sendiri

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gunting
- Gambar sandal / sepatu
- Bola

Karakter : Kerja keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
3. Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
4. Berdiskusi tentang cara memakai sepatu
5. Menendang bola masuk gawang
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melakukan 3-4 perintah
2. Menggunting gambar sandal /sepatu
3. Melengkapi suku kata pada gambar
4. Menghitung dan memberi angka pada sandal / sepatu

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat memakai sepatu sendiri
 - c. Dapat menggunting gambar sepatu
 - d. Dapat menghitung sandal / sepatu
 - e. Dapat melengkapi suku kata dengan benar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 2 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku/Tubuhku (Badanku)

KD : 1. 1 – 2. 5 – 2. 8. – 3 .12 – 4.12 – 3. 14 – 14. 14

Materi : - Tubuhku ciptaan Tuhan
- Berani tampil di depan umum
- Mengurus diri sendiri
- Mengerakkan jari- jari tangan
- Memakai sepatu sendiri

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat cocok
- Gambar
- Kertas , gunting

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
3. Berdiskusi tentang cara mengurus diri sendiri
4. Menjawab pertanyaan tentang cara merawat tubuh
5. Menyanyi sambil bersenandung
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengurutkan bilangan dengan benda benda
2. Membuat topi dari kertas
3. Bercerita tentang gambar yang disediakan guru
4. Mencocok bentuk topi

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. Mensyukuri bahwa tubuhku sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan ciri-ciri tubuhnya
 - b. Dapat mengurutkan bilangan dengan benda- benda
 - c. Dapat mencocok gambar dengan rapi
 - d. Dapat menceritakan gambar dengan baik
 - e. Dapat membuat topi sendiri

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 3 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra (mata)

KD : 1. 1 – 1. 2 – 2 .5 – 3 .1 – 4.1 – 3. 11 – 14. 11 – 3 .12 – 4 .12 – 3 .14 – 4 .14

Materi : - Mata Ciptaan Tuhan
- Menyayangi diri sendiri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu panca indra
- Pengenalan ekspresi wajah
- Menggerakkan jari – jari tangan
- Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
- Pensil
- Karton , gunting

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Menyanyi lagu panca indra
4. Berdiskusi tentang cara merawat mata
5. Bermain petak umpet
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melengkapi gambar kaca mata
2. Menghitung jumlah mata
3. Memasangkan gambar sesuai pasangannya
4. Membuat topeng kaca mata dengan karton

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. Mensyukuri bahwa mata sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna mata
 - b. Dapat menceritakan cara merawat mata
 - c. Dapat melengkapi gambar kaca mata
 - d. Dapat membuat topeng kaca mata dari karton
 - e. Dapat menghitung jumlah mata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 3 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra (hidung)

KD : 1. 1 – 2. 1 – 2.5 – 3 .1 – 4.1 – 3. 11 – 14. 11 – 3.12 – 4 .12 – 3 .14 – 4 .14

Materi : - Hidung Ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan diri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu panca indra
- Pengenalan ekspresi wajah
- Menggerakkan jari – jari tangan
- Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
- Minyak wangi, minyak kayu putih, bunga dll
- Gambar botol minyak wangi
- Alat cocok

Karakter : Rasa Ingin Tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan hidung
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Bermain tebak-tebakan (bau)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghidu benda - benda
2. Memberi tanda pada gambar yang disukai anak (bau sedap/wangi)
3. Menghitung hasil penjumlahan dengan benda (mis:botol minyak wangi,bunga dll)
4. Mencocok gambar botol minyak wangi

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. Mensyukuri bahwa hidung sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna hidung
 - b. Dapat menceritakan cara membersihkan hidung
 - c. Dapat membedakan bau
 - d. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda
 - e. Dapat mencocok gambar botol minyak wangi dengan rapi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 3 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra (telinga)

KD : 1. 1 – 2. 5 – 2.8 – 2.12. – 3. 1 – 4.1 – 3. 3 – 3. 11 – 14. 11 – 3.12 – 4

.12 – 3.14 – 4. 14.

Materi : - Telingaku Ciptaan Tuhan
 - Berani tampil di depan umum
 - Mengurus diri sendiri
 - Memohon dan memberi maaf
 - Menyanyi lagu panca indra
 - Macam-macam suara
 - Menggerakkan jari – jari tangan
 - Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
 - Terompet
 - Kertas , lem , gunting
 - Pensil

Karakter : Bersahabat komunikatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga telinga
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Bermain bisik berantai
6. Mendengarkan teman yang memohon maaf

7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain terompet
2. Mengelompokkan gambar benda yang mempunyai suara nyaring
3. Membuat terompet dari kertas
4. Menebali huruf di bawah gambar terompet

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. Mensyukuri bahwa telinga sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna telinga
 - b. Dapat menceritakan cara merawat telinga
 - c. Dapat membedakan macam –macam suara
 - d. Dapat membuat bentuk terompet dari kertas
 - e. Dapat menebali huruf di bawah gambar terompet

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 3 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra (lidah)

KD : 1. 1 – 1. 2 – 2 .5. – 3 . 1 – 4. 1 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 .3 – 4 .3 – 3 .12 – 4 .12
– 3 .14 – .4. 14

Materi : - Lidahku Ciptaan Tuhan
- Menyayangi diri sendiri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu “Jagalah”
- Memberi dan membalas salam
- Macam-macam rasa
- Menggerakkan jari – jari tangan
- Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
- Gula,garam,cabe,kunyit,asam,dll
- Gambar cabe
- Alat cocok

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menyayangi diri
4. Menyanyi lagu Jagalah tanganmu

5. Merasakan macam –macam makanan (asin ,pedas, pahit ,manis dll)
6. Memberi salam yang baik
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar yang berasa manis
2. Mencocok gambar cabe
3. Membilang gambar makanan kesukaan
4. Memilih makanan yang disukai

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. Mensyukuri bahwa lidah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna lidah
 - b. Dapat membedakan macam-macam rasa
 - c. Dapat memilih makanan yang disukai
 - d. Dapat membilang gambar makanan kesukaan
 - e. Dapat mencocok gambar cabe dengan rapi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 3 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra (kulit)

KD : 1. 1 – 2. 1 – 2 .5. – 3 . 1 – 4. 1 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 .3 – 4 .3 – 3 .12 – 4 .12
– 3 .14 – .4. 14

Materi : - Kulit Ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan diri
- Berani tampil di depan umum
- Menyanyi lagu panca indra
- Perabaan
- Menggerakkan jari – jari tangan
- Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
- Benda – benda
- Buku , pensil
- Sapu tangan

Karakter : Tanggung jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan diri
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Meraba benda - benda
6. Permainan fisik
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membedakan benda berdasarkan kasar – halus
2. Bercerita tentang gambar yang dibuatnya
3. Mengelompokkan benda – benda berdasarkan kasar -halus
4. Melipat sapu tangan

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. Mensyukuri bahwa kulit sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna tangan / kulit
 - b. Dapat membedakan kasar – halus
 - c. Dapat mengelompokkan benda
 - d. Dapat menceritakan gambar yang dibuatnya
 - e. Dapat melipat sapu tangan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 3 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Diriku / Panca Indra

KD : 1. 1 – 2. 1 – 2.5. – 3. 1 – 4. 1 – 3. 6 – 4. 6 – 3.3 – 4.3 – 3.12 – 4.12
– 3.14 – 4. 14

Materi : - Panca indra Ciptaan Tuhan
- Menjaga kebersihan diri
- Menyanyi lagu panca indra
- Perabaan
- Macam – macam panca indra
- Menggerakkan jari – jari tangan
- Hobyku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anak
- Gambar anak menggosok gigi
- Buku , pensil
- Krayon

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang panca indra
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kebersihan diri
4. Menyanyi lagu panca indra
5. Permainan fisik
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar anak menggosok gigi
2. Bercerita tentang pengalaman
3. Membilang jumlah panca indra
4. Memasangkan gambar panca indra sesuai pasangannya

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. Mensyukuri bahwa panca indra sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna panca indra
 - b. Dapat membilang jumlah indranya
 - c. Dapat bercerita tentang pengalaman
 - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 4 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga

KD : 1. 1 – 2. 1 – 2. 3. – 2. 9 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 7 – 4. 7 – 3. 15
– 4. 15

Materi : - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Tuhan
- Kebersihan lingkungan
- Berkreasi dengan berbagai media
- Gotong royong / tolong menolong
- Menyanyi lagu Kasih Ibu
- Pengenalan konsep bilangan
- Pengenalan nama anggota keluarga
- Gerakan senam

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar anggota keluarga
- Gambar selendang ibu
- Gambar / benda- benda
- Krayon

Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang anggota keluarga
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan lingkungan (keluarga)
4. Berdiskusi tentang gotongroyong membersihkan rumah
4. Menyanyi lagu kasih ibu
5. Senam
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan nama ibu
2. Mewarnai gambar selendang untuk ibu
3. Mengelompokkan gambar / benda yang biasa dipakai ibu
4. Mengurutkan bilangan

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama ibu)
 - b. Dapat menyanyi lagu kasih ibu
 - c. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - d. Dapat melakukan gerakan senam
 - e. Dapat mengelompokkan benda-benda yang biasa dipakai ibu
 - f. Dapat mengurutkan bilangan dengan benar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 4 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga

KD : 1. 1 – 1. 2 – 2.3 – 2. 6 – 3.1 – 4. 1 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3.7 –.4. 7

Materi : - Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Tuhan
- Kelestarian lingkungan
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah
- Menyanyi lagu Satu satu sayang ibu
- Membuang sampah pada tempatnya
- Pengenalan nama anggota keluarga

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar anggota keluarga
- Gambar kopyah ayah
- Krayon, pensil
Karakter : Peduli Sosial

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
4. Menyanyi lagu satu –satu sayang ibu
5. Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan nama ayah
2. Menghitung gambar kopyah ayah
3. Melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga
4. Memasangkan gambar sesuai pasangannya

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan anggota keluarga (nama ayah)
 - b. Dapat menyanyi satu- satu sayang ibu
 - c. Dapat menghitung gambar kopyah ayah
 - d. Dapat menceritakan tentang membuang sampah ketika dirumah
 - e. Dapat memasangkan gambar sesuai pasangannya
 - f. Dapat melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga (nama ayah)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 4 / 3

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga
KD : 2. 4 – 2. 3 – 2 .10 – 2 . 14 – 3 .2 – 4. 2 – 3 . 9 – 4 . 9.
Materi : - Penataan lingkungan keluarga
- Mau bermain dengan teman
- Berkreasi dengan berbagai media
- Memperhatikan orang tua bicara

- Bersikap sopan pada orang tua
- Pengenalan alat – alat rumah tangga

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- Alat dan bahan : - Dakon
- Gambar koper
 - Alat cocok
 - Krayon, pensil

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang bicara sopan pada ayah & ibu
3. Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
4. Bercerita tentang membersihkan rumah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain dakon
2. Menggambar sesuai angka yang tersedia
3. Mencocok gambar koper ayah
4. Memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat bermain bersama teman
 - b. Dapat menggambar sesuai angka
 - c. Dapat mencocok gambar dengan rapi
 - d. Dapat bercerita tentang membantu membersihkan rumah
 - e. Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
 - f. Dapat bicara sopan dengan ayah & ibu

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 4 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga

KD : 1. 2 – 2. 3 – 2.11 – 3. 1 – 4. 1 – 3 .6 – 4. 6 – 3. 9 – 4. 9. – 3.15 – 4.

15.

Materi	: - Kelestarian lingkungan - Menyesuaikan diri dengan lingkungan - Berkreasi dengan berbagai media - Menyanyi lagu tentang adik - Pengenalan konsep bilangan - Pengenalan alat – alat dalam keluarga - Menari
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar dot adik - Gunting , krayon - Pensil
Karakter	: Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib dalam keluarga
3. Berdiskusi tentang tugas ibu (menyusui adik)
4. Menari
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggunting bentuk dot susu
2. Memberi angka pada bentuk dot susu
3. Mewarnai gambar adik sedang minum susu
4. Bercerita tentang punya adik baru

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tugas ibu
 - b. Dapat menari sesuai irama musik
 - c. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - d. Dapat bercerita tentang punya adik baru
 - e. Dapat menggunting dengan rapi
 - f. Dapat memberi angka yang tepat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 4 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga
KD : 2.1 – 2.4 – 2.11 – 3.1 – 4.1 – 3.5 – 4.5 – 3.9 – 4.9
Materi : - Kebersihan lingkungan
- Penataan lingkungan keluarga
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyanyi lagu kucingku telu
- Mencari jejak
- Pengenalan alat – alat dalam keluarga

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Maze
- Plastisin
- Pensil
- Buku / kertas
Karakter : Cinta Damai

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang membantu membesihkan rumah
3. Berdiskusi tentang binatang piaraan
4. Menyanyi lagu kucingku telu
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak gambar binatang piaraan
2. Mengurutkan bilangan
3. Membuat bentuk setrika dari plastisin
4. Menebali suku kata awal sama

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegiatan di rumah
 - b. Dapat menceritakan tentang binatang piaraan di rumah
 - c. Dapat mencari jejak gambar binatang piaraan
 - d. Dapat membuat bentuk dengan plastisin
 - e. Dapat menebali suku kata awal sama

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 4 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Keluarga

KD : 1. 1 – 2. 3 – 2. 9 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 7 – 4. 7 – 3. 9 – 4. 9

Materi : - Menjaga dan melestarikan lingkungan (keluarga)
- Tolong menolong dalam keluarga
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyanyi lagu

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Maze
- Plastisin
- Pensil
- Buku / kertas

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tugas dan fungsi anggota keluarga
3. Bercerita tentang kebiasaan di rumah
4. Menyanyi lagu
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar anggota keluarga
2. Menyebutkan nama-nama anggota keluarga
3. Melipat selimut
4. Menyebutkan konsep waktu (Bangun tidur., makan , mandi, tidur)

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. Menghargai kasih sayang orang tua
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang kegiatan di rumah
 - b. Dapat menyebutkan nama anggota keluarga
 - c. Dapat menceritakan kebiasaan bangun tidur
 - d. Dapat disiplin waktu
 - e. Dapat menyebutkan tugas dan fungsi anggota keluarga

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 1

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (bagian bagian rumah)
KD : 1. 1 – 2. 1 – 2.3 – 3. 1 – 4. 1 – 3. 9 – 4. 9
Materi : - Menjaga keamanan rumah
- Kebersihan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyanyi lagu rumahku
- Pengenalan bagian – bagian rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok
- Buku gambar
- Kertas
- Pensil , krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat rumah dari balok - balok
2. Menggambar bebas bentuk rumah
3. Mengelompokkan kata – kata sejenis tentang bagian – bagian rumah
4. Menghitung jumlah jendela , pintu (menulis angka)

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. Memahami fungsi bagian bagian rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna rumah
 - b. Dapat menceritakan bagian – bagian rumah
 - c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
 - d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok - balok
 - e. Dapat menggambar bebas bentuk rumah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (ruangan –ruangan)

KD : 1. 2 – 2. 3 – 2. 4 – 2. 9 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 9 – 4. 9 – 3. 15 – 4. 15.

Materi : - Menjaga kelestarian lingkungan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Penataan ruang tamu
- Gotong royong membuat rumah
- Konsep bilangan
- Pengenalan ruangan – ruangan rumah
- Gerakan tari

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok
- Buku gambar
- Kertas
- Pensil , krayon

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Bergerak bebas sesuai irama musik
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melipat kertas menjadi bentuk rumah
2. Menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di rumah
3. Penjumlahan dengan gambar - gambar
4. Melengkapi kata di bawah gambar rumah

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. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan ruangan – ruangan yang ada di dalam rumah
 - b. Dapat melipat kertas menjadi bentuk rumah
 - c. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda - benda
 - d. Dapat melengkapi tulisan di bawah gambar
 - e. Dapat menceritakan cara menjaga kelestarian rumah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 3

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (Perkakas rumah)
KD : 1. 1 – 2. 3 – 2.4 – 2. 10 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 9 – 4. 9.
Materi : - Menjaga keamanan rumah rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Penataan ruang tamu
- Mau bermain dengan teman
- Konsep bilangan
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Gambar kursi
- Gunting
- Batang korek api
- Pensil

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Berdiskusi tentang tempat untuk bermain dengan teman di rumah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggunting bentuk kursi
2. Menghitung kursi (mengurutkan angka)
3. Menyusun batang korek api pada gambar kursi
4. Mengelompokkan gambar perkakas rumah

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. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
 - b. Dapat membuat bentuk kursi dari batang korek api
 - c. Dapat mengurutkan angka pada kursi
 - d. Dapat mengelompokkan perkakas dalam rumah
 - e. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (Perkakas rumah)

KD : 1. 2 – 2. 3 – 2. 6 – 2. 14 – 3. 5 – 4. 5 – 3. 9 – 4. 9 – 3. 15 – 4. 15.

Materi : - Kelestarian lingkungan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah minta ijin orang tua
- Mematuhi nasehat orang tua
- Mencari jejak menuju rumah
- Pengenalan perkakas dalam rumah
- Gerak dan lagu

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar almari , guling / bantal

- Alat cocok
- Lidi - lidi
- Pensil

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang jalan menuju rumah
3. Berdiskusi tentang minta ijin bila hendak pergi
4. Gerak dan lagu (lagu anak budiman)
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat coretan jalan menuju ke rumah
2. Mencocok bentuk almari
3. Memberi angka pada gambar bantal / guling
4. Membuat bentuk tempat tidur dengan lidi - lidi

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. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan perkakas rumah
 - b. Dapat membuat bentuk tempat tidur dari lidi - lidi
 - c. Dapat memberi angka pada gambar bantal
 - d. Dapat mencocok dengan rapi
 - e. Dapat menceritakan jalan menuju rumahnya sendiri

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (jenis – jenis rumah)

KD : 1.2 – 2.3 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9.

Materi : - Kelestarian lingkungan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Gotong royong
- Bersikap sopan pada orang tua
- Rumah tempat ibadah
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar rumah ibadah
- Pensil
- Krayon
- Kertas

Karakter : Religius

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang rumah tempat ibadah
3. Berdiskusi tentang sopan pada orang tua
4. Mengunjungi tempat ibadah terdekat
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghubungkan gambar rumah ibadah sesuai agama
2. Mewarnai gambar masjid
3. Melengkapi kalimat
4. Membuat gambar sesuai angka

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. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan rumah tempat ibadah
 - b. Dapat mewarnai gambar masjid dengan rapi
 - c. Dapat melengkapi kalimat dengan benar
 - d. Dapat membuat gambar sesuai angka

e. Dapat menceritakan tempat ibadah terdekat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 5 / 6

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Rumahku (jenis – jenis rumah)
KD : 1. 2 – 2. 1 – 2.3 – 2. 11 – 3 . 4 – 4. 4 – 3 . 9 – 4 . 9.
Materi : - Kelestarian lingkungan rumah
- Kebersihan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyesuaikan diri dengan lingkungan
- Membuang sampah pada tempatnya
- Pengenalan perkakas dalam rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kardus bekas
- Gunting , lem
- Pensil
- Kertas

Karakter : Peduli Sosial

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan rumah
3. Berdiskusi tentang tetangga
4. Bercerita tentang teman bermain di rumah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membersihkan rumah (kelas)
2. Membuat rumah dari kardus bekas
3. Pengurangan dengan benda - benda
4. Menirukan 3 – 4 urutan kata

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. Menjaga kebersihan dan keamanan rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat membuat bentuk rumah dengan kardus bekas

- b. Dapat membersihkan rumah (kelas)
- c. Dapat menirukan 3 – 4 urutan kata dengan benar
- d. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan benda - benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 6 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Sekolahku

KD : 1.1 – 2.3 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.5 – 4.5.

Materi : - Menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah tepat waktu
- Menyanyi lagu Taman yang paling indah
- Mencari jejak sekolahku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kertas gambar
- Krayon
- Pensil

Karakter : Bertanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah
4. Berdiskusi tentang berangkat sekolah tepat waktu
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyanyi lagu Taman yang paling indah
2. Mencari jejak menuju sekolah
3. Menggambar bebas sekolahku
4. Menirukan 3 – 4 urutan kata

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. Memahami akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sekolah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan guna sekolah
 - b. Dapat menyanyi lagu taman yng paling indah

- c. Dapat menirukan 3 – 4 urutan kata
- d. Dapat menggambar bebas sekolahku
- e. Dapat mencari jalan menuju sekolah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 6 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Sekolahku

KD : 2.1 – 2.3 – 2.6 – 2.9 – 3.1 – 4.1 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Kebersihan lingkungan sekolah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Memakai seragam sekolah
- Tolong menolong dengan teman
- Menyanyi lagu Taman yang paling indah
- Gerakan senam

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar baju seragam
- Topi dan dasi
- Pensil
- Krayon

Karakter : Peduli Lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang seragam sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kebersihan sekolah
4. Berdiskusi tentang saling tolong menolong dengan teman
5. Gerak dan lagu
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Kerja bakti membersihkan kelas
2. Mewarnai gambar baju seragam
3. Menghitung dasi / topi
4. Menebali kata di bawah gambar sekolahku

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. Mampu bekerja sama dan tolong menolong dengan teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menyebutkan seragam yang dipakai untuk sekolah
 - b. Dapat menjaga kebersihan sekolah
 - c. Dapat mewarnai baju seragam dengan rapi
 - d. Dapat menebali kata di bawah gambar
 - e. Dapat menghitung benda dengan benar

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 6 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkungan / Sekolahku (alat – alat sekolah)

KD : 1. 2 – 2 . 3 – 2 . 4 – 2 . 11 – 3 . 9 – 4 . 9 – 3 . 12 – 4 . 12.

Materi : - Kelestarian alat – alat sekolah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Penataan lingkungan kelas
- Tidak mengganggu teman
- Pengenalan alat – alat sekolah
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat – alat sekolah (buku,pensil,tas,krayon,penghapus dll)
- Gambar buku
- Pensil
- Krayon

Karakter : Kerja keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat – alat sekolah
3. Berdiskusi tentang menjaga kelestarian alat sekolah
4. Berdiskusi tentang tidak mengganggu teman
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan alat – alat untuk sekolah
2. Mengurutkan pola alat – alat sekolah
3. Mencocok gambar buku
4. Menyebutkan huruf vokal dan konsonan alat – alat sekolah

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. Tidak mengganggu teman
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat –alat sekolah
 - b. Dapat menjaga kelestarian alat –alat sekolah
 - c. Dapat mengelompokkan alat – alat sekolah
 - d. Dapat mengurutkan pola alat – alat sekolah
 - e. Dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dari kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 6 / 4

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Sekolahku (alat – alat permainan)
KD : 1.2 – 2.3 – 2.10 – 3.4 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9.
Materi : - Kelestarian alat – alat sekolah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Merapikan mainan bersama - sama
- Membuang sampah pada tempatnya
- Pengenalan konsep bilangan
- Pengenalan alat – alat sekolah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Manik - manik
- Balok - balok
- Pensil
- Krayon

Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat –alat permainan di dalam kelas
3. Berdiskusi tentang menjaga dan merawat mainan di sekolah
4. Merapikan mainan bersama - sama
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Meronce sesuai pola dengan manik - manik
2. Mengurutkan bilangan
3. Bermain balok - balok
4. Mengelompokkan kata –kata sejenis (alat – alat permainan di dalam kelas)

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. Menjaga dan merawat mainan di dalam kelas
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat merapikan mainan
 - b. Dapat meronce sesuai pola
 - c. Dapat mengelompokkan alat –alat permainan di dalam kelas
 - d. Dapat bermain balok - balok
 - e. Dapat membuat urutan bilangan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 6 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Lingkunganku / Sekolahku (alat – alat permainan)

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 9 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 9 – 4 . 9.

Materi : - Menjaga dan melestarikan alat permainan di luar kelas
 - Berkreasi dengan berbagai media
 - Tolong menolong dengan teman
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Bersikap sopan pada orang tua
 - Pengenalan alat – alat sekolah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Tangga
 - Gambar ayunan
 - Gunting
 - Krayon
 - Pensil

Karakter : Bersahabat dan komunikatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang alat –alat permainan di luar kelas
3. Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya
4. Memanjat bergantung dan berayun
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggantung gambar ayunan
2. Bermain di halaman
3. Menggambar alat – alat permainan di luar kelas
4. Menirukan 2 – 3 urutan kata

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. Menjaga dan merawat mainan di luar kelas
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat bermain bersama teman
 - b. Dapat menggunting gambar ayunan dengan rapi
 - c. Dapat menggambar alat permainan di luar kelas
 - d. Dapat menirukan 2 – 3 urutan kata
 - e. Dapat memanjat , bergantung dan berayun di tangga majemuk

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 6 / 6

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Lingkunganku / Sekolahku (alat – alat permainan)
KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 9 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 9 – 4 . 9.
Materi : - Menjaga dan melestarikan alat permainan di luar kelas
- Berkreasi dengan berbagai media
- Memperhatikan guru / orang tua bicara
- Bersikap sopan pada pendidik
- Pengenalan warga sekolah
- Huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Tangga
- Gambar ayunan
- Gunting
- Krayon
- Pensil

Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang warga sekolah
3. Berdiskusi tentang sopan pada pendidik /guru
4. Gerak dan lagu ke sekolah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menulis huruf vokal dan konsonan nama guru
2. Meronce dengan merjan
3. Memberi tanda permainan di luar kelas
4. Bermain Balok

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. Menjaga dan merawat mainan di luar kelas
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat bermain bersama teman
 - b. Dapat meronce sesuai dengan pola yang rapi
 - c. Dapat memberi tanda alat permainan di luar kelas
 - d. Dapat bermain balok
 - e. Dapat mengekspresikan gerak dan lagu ke sekolah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (sumber / asal makanan)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.6 – 2.13 – 3.4 – 3.12 – 4.12

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan pokok)
- Gerakan sederhana
- Mentaati tata tertib makan
- Tidak mengambil barang miliknya
- Makanan yang bergizi
- Huruf awal sama nama makanan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Beras , jagung , ketela
- Gambar bakul nasi
- Alat cocok
- Krayon
- Pensil

Karakter : Rasa Ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang makanan pokok
4. Menirukan gerakan menumbuk padi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencicipi nasi
2. Mengelompokkan makanan pokok
3. Meniru menulis nama – nama makanan pokok
4. Mencocok gambar bakul nasi

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 mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber – sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat mencocok gambar bakul nasi
 - d. Dapat meniru menulis nama – nama makanan pokok
 - e. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (alat – alat memasak)

KD : 1. 1 – 2 . 2 – 2 . 4– 2 . 13 – 3 . 5 – 4 . 5 – 3 . 9 – 4 . 9 .

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan pokok)
- Gerakan sederhana
- Memasak nasi
- Tidak mengambil barang milik orang lain
- Pusel
- Pengenalan alat untuk memasak

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat untuk memasak mainan
- Pusel gambar panci
- Buku gambar
- Krayon
- Pensil

Karakter : kerja Keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang alat untuk memasak
4. Menirukan gerakan memasak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyusun puzzle gambar panci (alat memasak)

2. Menghubungkan gambar alat memasak dengan kata
3. Menggambar alat – alat untuk memasak
4. Mencoba memasak nasi

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 mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk memasak
 - b. Dapat menceritakan cara memasak
 - c. Dapat menyusun puzzle gambar panci
 - d. Dapat menghubungkan gambar dengan kata
 - e. Dapat menggambar peralatan memasak

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (peralatan makan)

KD : 1.1 – 2.6 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 3.6 – 3.12 – 4.12.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
 - Tata tertib makan
 - Makan dengan tangan kanan
 - Meneruskan pola peralatan makan
 - Pengenalan alat untuk makan
 - Huruf awal sama

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Peralatan makan
 - Serbet
 - Kertas
 - Pensil
 - Kartu angka

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan makan
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan peralatan makan setelah digunakan
4. Bermain bawa kelereng dengan sendok

5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Meneruskan pola gambar peralatan makan
2. Menghitung sendok sesuai angka
3. Melipat serbet makan
4. Mengelompokkan kata – kata sejenis (peralatan makan)

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 mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk makan
 - b. Dapat menceritakan cara mencuci piring
 - c. Dapat menghitung sendok sesuai angka
 - d. Dapat melipat serbet makan
 - e. Dapat mengurutkan pola gambar peralatan makan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (tata tertib makan)

KD : 1. 1 – 2 . 6 – 2 . 7 – 3 . 3 – 4 . 3 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 9 – 4 . 9.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
- Tata tertib makan
- Cuci tangan sebelum makan
- Makan dengan tangan kanan
- Pengenalan alat untuk makan
- Makan yang teratur

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat cuci tangan
- Gambar makanan di meja makan
- Kertas
- Pensil
- Kartu angka

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Berdiskusi tentang antri cuci tangan sebelum makan
4. Cuci tangan yang benar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menata meja makan
2. Memberi tanda gambar makan yang benar
3. Menyebutkan posisi benda
4. Membuat gambar jam (menunjukkan waktu makan)

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 mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tata tertib makan
 - b. Dapat mencuci tangan yang benar
 - c. Dapat menceritakan cara makan yang benar
 - d. Dapat menata meja makan
 - e. Dapat menyebutkan waktu makan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (makanan sehat)

KD : 1.1 – 2.6 – 2.7 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.10 – 4.10.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
 - Memasak nasi
 - Kebiasaan mengucapkan terimakasih
 - Makan yang teratur
 - Percakapan dengan teman
 - Makanan kesukaanku

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar makanan kesukaan
 - Kertas
 - Pensil

Karakter : Peduli Sosial

Proses kegiatan
A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makan yang teratur
3. Berdiskusi tentang mengucapkan terimakasih
4. Menjawab pertanyaan tentang makanan kesukaan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menunjukkan makanan kesukaan
2. Memilih makanan yang sehat (sebab akibat)
3. Membuat gambar makanan sesuai angka
4. Membuat sajak

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 mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan makanan yang sehat dan bergizi
 - b. Dapat memilih makanan yang sehat
 - c. Dapat membuat gambar sesuai angka
 - d. Dapat membuat sajak tentang makanan
 - e. Dapat menunjukkan makanan kesukaannya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 7 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Makanan (menyajikan makanan)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.14 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
 - Gerakan sederhana
 - Kebiasaan mengucapkan terimakasih
 - Makanan yang bergizi
 - Pola makanan 4 sehat 5 sempurna
 - Huruf awal sama

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar makanan kesukaan
 - Kertas
 - Pensil

Karakter : Menghargai Prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makanan 4 sehat 5 sempurna
3. Berdiskusi tentang cara menyajikan makanan
4. Membawa beban di atas kepala
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar anak membawa beban di atas kepala
2. Melengkapi gambar makanan 4 sehat 5 sempurna
3. Mengisi pola gambar pisang dengan kertas
4. Menyajikan makanan (nasi, sayur, lauk, buah, susu /teh)

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 mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan makanan 4 sehat 5 sempurna
 - b. Dapat melengkapi gambar makanan 4 sehat 5 sempurna
 - c. Dapat mengisi pola gambar pisang dengan kertas
 - d. Dapat menyajikan makanan 4 sehat 5 sempurna
 - e. Dapat mengelompokkan kata – kata sejenis makanan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 8 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (jenis / asal minuman)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.12 – 4.12.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (minuman)
- Gerakan sederhana
- Mentaati tata tertib minum
- Berdoa sebelum dan sesudah minum
- Minuman yang sehat
- Huruf awal sama

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Minuman
- Gelas

- Air
- Kertas
- Pensil

Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya minuman bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang asal minuman
4. Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Memperagakan gerakan minum (dengan gelas, botol dll)
2. Mengelompokkan jenis – jenis minuman
3. Menghubungkan gambar dengan kartu kata
4. Mencari perbedaan dua benda (jenis minuman)

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 mensyukuri nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan asal minuman
 - b. Dapat menunjukkan gerakan minum
 - c. Dapat berjalan sambil membawa gelas berisi air dan tidak tumpah
 - d. Dapat mengelompokkan jenis – jenis minuman
 - e. Dapat mencari perbedaan dari minuman

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 8 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (manfaat minuman)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 7 – 2 . 13 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 6 – 4 . 6.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
 - Gerakan sederhana
 - Antri mengambil minuman
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Minuman yang sehat
 - Konsep bilangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gelas / botol aqua
- Gunting
- Gambar galon
- Kertas / buku
- Pensil

Karakter : Jujur

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat minuman bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang cara membuat minuman
4. Mengambil minuman dengan antri
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghitung gelas aqua
2. Menebali suku kata awal sama nama minuman
3. Penjumlahan dengan gelas / botol aqua (menulis angka)
4. Membuat mainan dari gelas aqua (mis;bentuk bunga)

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 mensyukuri nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat minuman bagi kita
 - b. Dapat sabar menunggu giliran
 - c. Dapat menghitung benda
 - d. Dapat membuat mainan dari gelas aqua bekas
 - e. Dapat menyebutkan suku kata awal nama minuman

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 8 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (peralatan minuman)

KD : 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.4 - 4.4 - 3.6 - 4.6.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
- Gerakan sederhana
- Mentaati tata tertib minum
- Tidak mengambil barang bukan miliknya
- Minum dengan tangan kanan
- Puzel

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Botol
- Air
- Gambar teko
- Kertas / buku
- Pensil
Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan minum
3. Berdiskusi tentang cara menggunakan peralatan minum
4. Menirukan gerakan sederhana
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyusun puzzle gambar botol minuman
2. Mengisi botol dengan air
3. Menghiasi gambar teko
4. Memasangkan benda sesuai pasangannya (memasang tutup botol)

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 milik orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk minum
 - b. Dapat mengisi botol dengan air
 - c. Dapat memasangkan benda sesuai pasangannya
 - d. Dapat menghiasi gambar teko
 - e. Dapat menirukan gerakan sederhana

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 8 / 4

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (peralatan minuman)
KD : 1.1 – 2.4 – 2.6 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.10 – 4.10.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
- Gerakan sederhana
- Mentaati tata tertib minum
- Minum dengan tangan kanan

- Pengenalan alat – alat minum
- Menirukan 3 – 4 urutan kata

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan : - Botol
 - Air
 - Gambar teko
 - Kertas / buku
 - Pensil
 Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang peralatan minum
3. Berdiskusi tentang kebersihan peralatan minum
4. Minum dengan tangan kanan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menirukan 3 – 4 urutan kata
2. Menggunting bentuk cangkir
3. Bermain plastisin
4. Menyusun benda dari besar – kecil (teko , botol , gelas , cangkir dll)

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 milik orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk minum
 - b. Dapat membuat bentuk dengan plastisin
 - c. Dapat menggunting gambar cangkir
 - d. Dapat menyusun benda dari besar - kecil
 - e. Dapat menirukan 3 – 4 urutan kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 8 / 5

Hari /tgl :
 Kelompok usia : B
 Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (cara membuat minuman)
 KD : 1. 1 – 2 . 2 – 2 . 6 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 6 – 4 . 6.
 Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)

- Mencoba membuat minuman
- Mentaati tata tertib minum
- Minuman sehat
- Meneruskan pola

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Air

- Gula
- Teh
- Teko , cangkir
- Kertas / buku
- Pensil

Karakter : Rasa Ingin Tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang minuman sehat
3. Berdiskusi tentang cara membuat minuman
4. Bermain membawa botol berdiri di atas alas (karton)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat teh / susu
2. Meneruskan 3 pola peralatan minum
3. Mengurutkan cara membuat teh
4. Bercerita tentang pengalaman

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 milik orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mencertakan cara membuat teh
 - b. Dapat membuat teh bersama – sama
 - c. Dapat meruskan pola gambar peralatan minum
 - d. Dapat menceritakan pengalamannya
 - e. Dapat menyebutkan minuman yang sehat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 8 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Minuman (cara menyajikan minuman)

KD : 1. 1 – 2 . 2 – 2 . 6 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 6 – 4 . 6.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (rmakanan)
- Gerakan sederhana
- Minuman sehat
- Huruf awal sama
- Konsep bilangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Baki

- Cangkir
- Tataan cangkir & tutup
- Botol bekas minum
- Pensil

Karakter : Kerja keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara menyajikan minuman
3. Berdiskusi tentang minuman kaleng
4. Menirukan gerakan sederhana
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menata / menyajikan minuman untuk tamu
2. Mengurutkan bilangan
3. Bermain alat perkusi dari botol bekas minum
4. Melengkapi suku kata awal sama (mis ; teko – termos dll)

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 orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyajikan minuman untuk tamu (pakai baki)
 - b. Dapat meceritakan fungsi / bahaya minuman kaleng (kadaluwarsa)
 - c. Dapat bermain alat perkusi dari bekas botol minum
 - d. Dapat meneruskan suku kata awal yang sudah dimulai guru
 - e. Dapat menyebutkan minuman yang sehat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Pakaian (Manfaat)
KD : 1. 1 – 2 . 6 – 2 . 14 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 4 – 4 . 4.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
- Tata cara berpakaian yang rapi dan sopan
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Doa memakai baju (bercermin)
- Berpakaian sesuai kebutuhan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Baju untuk laki – laki dan untuk perempuan
- Pola baju warna - warni
- Pensil
- Kertas

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang manfaat pakaian
3. Berdiskusi tentang bahan pakaian
4. Merapikan baju yang dipakainya
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Memilih dan menunjukkan baju untuk anak laki –laki dan untuk anak perempuan
2. Menjiplak pola baju
3. Menyusun pola – pola baju sesuai warna (merah,kuning,hijau dll)
4. Mencari kata yang mempunyai suku kata awal sama (mis:baju – baru – basah – bawah dll)

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat baju
 - b. Dapat menyebutkan jenis – jenis pakaian
 - c. Dapat merapikan baju yang dipakainya
 - d. Dapat meniru pola baju
 - e. Dapat menyusun pola baju sesuai warna

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 9 / 2

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Jenis Pakaian (seragam sekolah)
KD : 1.1 – 2.4 – 2.7 – 2.14 – 3.3 – 4.3 – 3.5 – 4.5.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
- Gerakan sederhana
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Budaya antri
- Memakai baju sesuai ukuran
- Puzel

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Puzel
- Baju , topi ,dasi
- Gambar baju
- Kertas

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna pakaian
3. Berdiskusi tentang jenis –jenis pakaian
4. Lomba memakai baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan baju seragam untuk sekolah (baju ,topi , dasi ,kaos kaki)
2. Mewarnai gambar baju seragam sekolah
3. Menghitung baju
4. Menyusun puzel bentuk baju

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mengelompokkan pakaia untuk sekolah
 - b. Dapat mewarnai gambar baju seragam sekolah
 - c. Dapat menghitung baju dengan benar
 - d. Dapat mengikuti perlombaan secara sportif
 - e. Dapat menyusun puzel

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 9 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Pakaian (cara membuat baju)

KD : 1. 1 – 2 . 2 – 2 . 7 – 2 . 14 – 3 . 3 – 4 . 3 – 3 . 6 – 4 . 6.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
- Mencoba menjahit baju sederhana
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Budaya antri
- Memakai baju sesuai ukuran
- Konsep bilangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kain perca
- Meteran
- Gunting
- Jarum , benang
- Pensil

Karakter : Tanggung jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara membuat baju
3. Berdiskusi tentang cara mengukur lingkar badan
4. Menirukan gerakan menjahit baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menunjukkan alat – alat untuk membuat baju
2. Memotong pola baju dari kain perca
3. Mengukur lingkar badan temannya
4. Menjahit pola baju dari kain perca

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan cara membuat baju
 - b. Dapat menyebutkan alat – alat untuk menjahit
 - c. Dapat memotong pola baju
 - d. Dapat menjahit pola baju
 - e. Dapat mengukur lingkar badan temannya dengan meteran

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 9 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Pakaian (perlatan menjahit)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.7 – 2.13 – 3.9 – 4.9 – 3.10 – 4.10 – 3.14 – 4.14.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
- Gerakan sederhana
- Tidak mengambil barang bukan miliknya
- Budaya antri
- Pengenalan alat – alat menjahit
- Menirukan 3 – 4 urutan kata
- Pakaian kesukaan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Sisir
- Sumba
- Gunting
- Kertas
- Pensil
- Krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara menjahitkan baju
3. Berdiskusi tentang budaya antri
4. Tepuk dengan berbagai pola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Memercik dengan sisir (pola gunting)
2. Mengurutkan cara membuat baju
3. Menirukan 4 urutan kata (baju baru dijahit ibu)
4. Menggambar baju sesuai warna kesukaan

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mengurutkan cara membuat / manjahitkan baju
 - b. Dapat menyebutkan alat – alat untuk menjahit
 - c. Dapat menggunakan peralatan untuk menjahit
 - d. Dapat membuat gambar dengan tehnik memercik
 - e. Dapat menggambar baju dengan warna kesukaan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 9 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Pakaian (perawatan pakaian)

KD : 1.1 - 2.4 - 2.7 - 2.13 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10 - 3.14 - 4.14.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
- Gerakan sederhana
- Tidak mengambil barang bukan miliknya
- Berpakaian rapi
- Pengenalan alat – alat perawatan pakaian
- Konsep penjumlahan
- Pakaian kesukaan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Baju
- Setelika
- Gunting
- Kertas
- Pensil

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Menirukan gerakan mencuci baju
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Melipat baju dengan rapi
2. Menceritakan cara mencuci baju
3. Menggunting gambar setelika
4. Menjumlahkan benda - benda

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan cara merawat pakaian
 - b. Dapat melipat baju dengan rapi
 - c. Dapat menjumlahkan benda - benda
 - d. Dapat menggunting gambar setelika
 - e. Dapat berpakaian rapi

Mengetahui,

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 9 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Pakaian (perawatan pakaian)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.7 – 2.13 – 3.9 – 4.9 – 3.10 – 4.10 – 3.14 – 4.14.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (pakaian)
 - Gerakan sederhana
 - Tidak mengambil barang bukan miliknya
 - Berpakaian rapi
 - Pengenalan alat – alat perawatan pakaian
 - Konsep penjumlahan
 - Pakaian kesukaan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Baju
 - Setelika
 - Gunting
 - Kertas
 - Pensil

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat pakaian
3. Berdiskusi tentang berpakaian rapi
4. Menghafal doa sebelum berpakaian
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyanyi lagu baju baru
2. Mambatik bentuk baju
3. Mengelompokkan bentuk – bentuk geometri pada gambar baju
4. Menghitung hasil penjumlahan gambar dasi

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 hasil karya orang lain (baju)
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan cara merawat pakaian
 - b. Dapat menghafal doa berpakaian
 - c. Dapat menyanyi lagu baju baru
 - d. Dapat mambatik bentuk baju
 - e. Dapat mengelompokkan bentuk geometri

f. Dapat menghitung benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 10 / 1

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Kebersihan
KD : 1.1 – 2.4 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.14 – 3.14.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (menjaga kebersihan badan)
- Gerakan sederhana
- Tata cara mandi ,menggosok gigi
- Pengenalan alat – alat untuk mandi
- Huruf awal sama

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Peralatan mandi
- Bekas bungkus sabun
- Kertas
- Pensil

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kebersihan badan
3. Berdiskusi tentang cara membersihkan badan
4. Menirukan gerakan mandi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menceritakan urutan cara mandi
2. Mengelompokkan alat – alat untuk mandi
3. Menghubungkan gambar dengan kata (alat –alat untuk mandi)
4. Membuat mainan dengan bekas bungkus sabun mandi (tempat pensil)

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 kebersihan diri sendiri
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tata cara mandi
 - b. Dapat menyebutkan dan mengelompokkan peralatan untuk mandi
 - c. Dapat menirukan gerakan mandi
 - d. Dapat memanfaatkan bungkus sabun bekas
 - e. Dapat bercerita akibat tidak mandi

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 10 / 2

Hari /tgl :
Kelompok usia : B
Tema/sub tema : Kebutuhanku / Kebersihan Badan
KD : 1.1 – 2.4 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.14 – 3.14.
Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (menjaga kebersihan badan)
- Gerakan sederhana
- Tata cara mandi ,menggosok gigi
- Pengenalan alat – alat untuk menggosok gigi
- Huruf awal sama

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Peralatan menggosok gigi

- Sikat
- Kertas
- Pensil

Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kebersihan gigi
3. Berdiskusi tentang cara menggosok gigi
4. Menirukan gerakan menggosok gigi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggosok gigi
2. Membuat sikat , pasta gigi ,siwur dengan plasisin
3. Membuat gambar dengan menjiplak sikat gigi
4. Menghitung jumlah sikat lalu menuliskan angkanya

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 kebersihan diri sendiri
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan tata cara menggosok gigi
 - b. Dapat menyebutkan dan mengelompokkan peralatan menggosok gigi
 - c. Dapat menggosok gigi dengan benar

- d. Dapat menghitung jumlah sikat
- e. Dapat bercerita akibat tidak menggosok gigi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 10 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Kesehatan

KD : 1. 1 – 2 . 6 – 2 . 14 – 3 . 1 – 4 . 1 – 3 . 9 – 4 . 9 – 3 . 14 – 4 . 14.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- Tata cara minum obat
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Berdoa sebelum minum obat
- Pengenalan obat – obatan yang berbahaya
- Senang berolah raga

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Gambar obat obatan
- Macam – macam obat
- Timbangan
- Pensil

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kesehatan tubuh
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kesehatan
4. Senam anak indonesia
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Montase gambar obat - obatan
2. Mengelompokkan macam – macam obat
3. Bercerita tentang anak yang tidak menjaga kesehatan
4. Menimbang berat badan

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 hidup sehat
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menceritakan cara menjaga kesehatan
- b. Dapat menyebutkan obat – obatan yang berbahaya
- c. Dapat menceritakan akibat hidup tidak sehat
- d. Dapat menimbang berat badan
- e. Dapat membuat mainan dengan tehnik montase

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 10 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Kesehatan

KD : 1.1 – 2.6 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- Mencoba membuat jamu dari kunyit
- Antri mengambil resep / obat
- Tata cara buang air besar yang benar
- Menyusun puzzle bentuk botol obat
- Menirukan 3 – 4 urutan kata

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kunyit
- Parut
- Saringan
- Pensil

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kesehatan tubuh
3. Berdiskusi tentang cara buang air besar yang benar
4. Bermain lompat tali
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menirukan 4 urutan kata
2. Melengkapi kata pada gambar alat – alat kebersihan
3. Membuat jamu jawa dari kunyit
4. Bermain puzzle

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 hidup sehat
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
- a. Dapat menceritakan cara menjaga kesehatan
 - b. Dapat menceritakan cara buang air besar yang benar
 - c. Dapat membuat jamu jawa dari kunyit
 - d. Dapat menyebutkan alat – alat kebersihan
 - e. Dapat melengkapi kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 10 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Keamanan

KD : 1. 1 – 2 . 13 – 2 . 14 – 3 . 4 – 4 . 4 – 3 . 9 – 4 . 9.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan
- Tidak mengambil milik orang lain
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Tata cara menjaga keamanan diri
- Pengenalan benda – benda berbahaya

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Bola
- Benda - benda
- Kertas
- Pensil

Karakter : Tanggung Jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Bermain bola
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan benda yang membahayakan diri anak (benda- benda tajam,makanan kadaluwarsa dll)
2. Membedakan perbuatan benar dan salah (kebiasaan mengucapkan terimakasih)
3. Menggambar benda – benda yang berbahaya
4. Bercerita tentang pengalaman (mis:sewaktu kena benda tajam)

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 pentingnya keselamatan diri
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan cara menghindari benda – benda berbahaya
 - b. Dapat melindungi diri dari tindak kekerasan
 - c. Dapat membedakan perbuatan benar dan salah
 - d. Dapat menceritakan pengalamannya
 - e. Dapat menjaga keamanan diri dalam bermain

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 10 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Kebutuhanku / Keamanan

KD : 1.1 – 2.13 – 2.14 – 3.4 – 4.4 – 3.5 – 4.5 – 3.9 – 4.9 – 3.12 – 4.12.

Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan
- Tidak mengambil milik orang lain
- Kebiasaan mengucapkan terimakasih
- Tata cara menjaga keamanan diri
- Konsep penjumlahan
- Pengenalan benda – benda berbahaya
- Huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat cocok
- gambar jaket
- buku cerita
- lem

Karakter : Cinta Damai

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya keamanan diri
3. Berdiskusi tentang cara menjaga keamanan diri
4. Senam fantasi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencocok gambar jaket
2. Menghitung benda
3. Story Reading {membaca cerita}
4. Bermain Peran

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 pentingnya keselamatan diri
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mengetahui pentingnya melindungi diri sendiri
 - b. Dapat mencocok gambar jaket
 - c. Dapat menghitung benda
 - d. Dapat memerankan tokoh
 - e. Dapat menceritakan kembali

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 –
4 . 15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
- Gambar – gambar binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Tidak menyakiti binatang
- Suara – suara binatang
- Syair ayamku
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ayam
- Maze
- Kertas
- Pensil

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki 2)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak gambar kandang ayam
2. Menghitung bentuk – bentuk geometri pada gambar ayam
3. Menggambar bentuk ayam
4. Bersyair ayamku

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 yang hidup di darat
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
 - c. Dapat mengucap syair dengan baik
 - d. Dapat mencari jalan menuju kandang ayam
 - e. Dapat menggambar bentuk ayam

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 11 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)

KD : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
 - Gambar – gambar binatang hidup di darat
 - Tidak menyakiti binatang
 - Suara – suara binatang
 - Gerak lagu
 - Perkembangbiakan binatang
 - Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ayam
 - Gambar seri
 - Kertas
 - Pensil
 - Bulu ayam
 - Jagung

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Gerak lagu ayam trondol
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati seekor ayam
2. Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam

3. Melukis dengan bulu ayam
4. Memberi makan ayam

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 yang hidup di darat
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
 - c. Dapat melukis dengan bulu ayam
 - d. Dapat menyebutkan makanan ayam
 - e. Dapat memberi makanan ayam

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 11 / 3

Hari / tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)

KD : 1. 1 - 2 . 3 - 2 . 4 - 3 . 2 - 4 . 2 - 3 . 6 - 4 . 6 - 3 . 7 - 4 . 7 - 3 . 8 - 4 .
8 - 3 . 15 - 4 . 15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
- Gambar – gambar binatang hidup di darat
- Tidak menyakiti binatang
- Suara – suara binatang
- Gerak lagu
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Telur
- Kertas
- Pensil
- Kertas
-

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Senam fantasi menirukan jalannya bebek
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggoreng / makan telur
2. Melengkapi kalimat yang dimulai duru (aku suka makan telur asin)
3. Membuat mainan dari cangkang telur
4. Membuat gambar telur sesuai angka

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 berkaki 2 yang hidup di darat
 - b. Dapat membuat mainan dari cangkang telur
 - c. Dapat menceritakan cara menggoreng telur
 - d. Dapat membuat gambar sesuai angka
 - e. Dapat menyebutkan gizi dalam telur

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 11 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1.1 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.8 – 4.8 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
- Cerita pengalaman
- Tidak menyakiti binatang
- Melompat seperti binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Syair
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kelinci
- Wortel
- Pensil
- Kertas
-

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4

3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Melompat seperti kelinci
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati kelinci
2. Memilih makanan kelinci
3. Menebali garis pada gambar kelinci
4. Melanjutkan syair kelinci

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
 - b. Dapat menyebutkan makanan kelinci
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan kelinci
 - d. Dapat menebali gambar kelinci
 - e. Dapat menceritakan tentang ciri – ciri kelinci

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.6 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
 - Gerak / jalannya binatang
 - Sportif dalam permainan
 - Cerita bergambar tentang tolong menolong
 - Suara – suara binatang
 - Perkembangbiakan binatang
 - Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok
 - Buku cerita bergambar
 - Pensil
 - Kertas
 -

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan
A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara – suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membedakan suara – suara binatang darat
2. Cerita bergambar
3. Memasangkan makanan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok - balok

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
 - b. Dapat membedakan suara – suara binatang
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
 - d. Dapat memasangkan makanan binatang
 - e. Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 6 – 2 . 9 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
 - Gerak / jalannya binatang
 - Sportif dalam permainan
 - Cerita bergambar tentang tolong menolong
 - Suara – suara binatang
 - Perkembangbiakan binatang
 - Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok
 - Buku cerita bergambar
 - Pensil
 - Kertas
 -

Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara – suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membedakan suara – suara binatang darat
2. Cerita bergambar
3. Memasangkan makanan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok - balok

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
 - b. Dapat membedakan suara – suara binatang
 - c. Dapat menceritakan perkembangan binatang
 - d. Dapat memasangkan makanan binatang
 - e. Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (melata)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.6 – 2.9 – 3.7 – 4.7 – 3.10 – 4.10 – 3.13 – 4.13
– 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Sportif dalam permainan
- Permainan ular naga
- Suku kata akhir sama
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ular mainan
- Buku gambar
- Pensil

- Kertas
- Krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang melata
3. Berdiskusi tentang bahaya binatang
4. Permainan ular naga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan macam binatang melata
2. Meniru menulis nama – nama binatang melata
3. Membuat bentuk ular dari kertas
4. Menggambar bebas

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam binatang melata
 - b. Dapat menyebutkan ciri – ciri binatang melata
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
 - d. Dapat membuat bentuk ular dari kertas
 - e. Dapat bersikap sportif dalam permainan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di air (jenisnya)

KD : 1.1 – 2.3 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di air
 - Gambar binatang yang hidup di air
 - Cerita pengalaman anak
 - Tidak menyakiti binatang
 - Konsep bilangan
 - Mau bermain dengan teman
 - Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok
- Buku gambar
- Gunting
- Kertas
- Krayon

Karakter : Rasa Ingin Tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis binatang yang hidup di air
3. Berdiskusi tentang ciri – ciri binatang yang hidup di air
4. Menyanyi lagu ikanku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pengalaman anak (ikan piraannya)
2. Membuat berbagai bentuk ikan
3. Membuat aquarium dari balok - balok
4. Mencari jejak menuju aquarium

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis - jenis ikan
 - b. Dapat menyebutkan ciri – ciri binatang yang hidup di air
 - c. Dapat menceritakan binatang piaraannya
 - d. Dapat membuat bentuk ikan dari berbagai media
 - e. Dapat membuat bentuk dari balok – balok

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 12 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di air (Ikan)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.5 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.7 – 4.7 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di air
- Gerakan / jalannya binatang
- Cerita pengalaman anak
- Memberi makan ikan
- Konsep bilangan
- Berenang seperti ikan

- Permainan menjaring ikan
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan : - Kertas
 - Pensil
 - Kertas lipat
 - Krayon

Karakter : Peduli sosial

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis ikan
3. Berdiskusi tentang ciri – ciri ikan
4. Permainan menjaring ikan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Memberi makan ikan
2. Mengurutkan gambar ikan dari ukuran kecil - besar
3. Melipat kertas menjadi bentuk ikan
4. Menceritakan isi gambar yang telah dibuatnya

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam ikan
 - b. Dapat memberi makan ikan
 - c. Dapat menceritakan isi gambar yang telah dibuatnya
 - d. Dapat melipat berbagai bentuk ikan
 - e. Dapat sportif dalam permainan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di laut

KD : 1.1 – 2.5 – 2.6 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.10 – 4.10 – 3.15 – 4.15.

- Materi : - Macam – macam binatang hidup di laut
 - Cerita pengalaman anak
 - Mengembalikan mainan pada tempatnya
 - Cerita bergambar tentang tolong menolong

- Konsep bilangan
- Suku kata awal sama / suku kata akhir sama
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kerang
 - Gambar binatang laut
 - Pensil
 - Kertas
 - Krayon

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang laut
3. Berdiskusi tentang ciri – ciri binatang laut
4. Bermain memancing ikan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghitung kerang
2. Mengelompokkan jenis binatang laut
3. Mengisi pola gambar ikan dengan berbagai media (mis : pasir)
4. Melanjutkan suku kata awal sama nama – nama binatang laut

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam binatang laut
 - b. Dapat menceritakan cara menangkap ikan
 - c. Dapat mengelompokkan binatang laut
 - d. Dapat melanjutkan suku kata awal nama binatang laut
 - e. Dapat menyebutkan alat – alat untuk memancing ikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di laut

KD : 1. 1 – 2. 5 – 2. 6 – 2. 9 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 10 – 4. 10 – 3. 11 – 4. 11 – 3. 15 – 4. 15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di laut

- Cerita pengalaman anak
- Mengembalikan mainan pada tempatnya
- Cerita bergambar tentang tolong menolong
- Tidak menyakiti binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Mengulang kalimat yang sudah didengar
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Miniatur kura - kura
 - Ikan laut
 - Pensil
 - Kertas
 - Krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang laut
3. Berdiskusi tentang manfaat ikan laut
4. Menirukan jalannya kura – kura
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mewarnai gambar kura – kura
2. Makan makanan berprotein (ikan laut)
3. Mengulang kalimat yang sudah didengar
4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat ikan laut
 - b. Dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda
 - c. Dapat mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar
 - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema	: Binatang / Hidup di air tawar
KD	: 1.1 – 2.5 – 2.6 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15.
Materi	: - Macam – macam binatang hidup di air tawar - Cerita pengalaman anak - Mengembalikan mainan pada tempatnya - Cerita bergambar tentang tolong menolong - Tidak menyakiti binatang - Perkembangbiakan binatang - Konsep dan lambang bilangan - Tertarik pada aktifitas seni
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Ikan lele - Gambar - Pensil - Kertas - Krayon
Karakter	: Rasa ingin Tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di air tawar
3. Berdiskusi tentang ciri – ciri binatang hidup di air tawar
4. Mengamati ikan lele
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengurutkan bilangan pada gambar ikan
2. Memberikan keterangan / informasi
3. Kolase gambar ikan lele dengan kertas
4. Mengenal perbedaan kasar – halus (kulit / sisik ikan)

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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di air tawar
 - b. Dapat mengurutkan bilangan pada gambar
 - c. Dapat membedakan kasar – halus kulit / sisik ikan
 - d. Dapat membuat mainan dengan tehnik kolase
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman anak

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 12 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Amphibi

KD : 1.1 – 2.4 – 2.9 – 3.3 – 4.3 – 3.8 – 4.8 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Binatang amphibi
- Gerak / jalannya binatang
- Cerita bergambar (tolong menolong)
- Melompat seperti katak
- Perkembangbiakan binatang
- Syair
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Katak
- Gambar
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang amphibi
3. Berdiskusi tentang ciri –ciri binatang amphibi
4. Melompat seperti katak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengurutkan perkembang biakan katak
2. Mewarnai gambar katak
3. Melengkapi suku kata awal sama
4. Melanjutkan syair

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 amphibi
 - b. Dapat mengurutkan perkembangbiakan katak
 - c. Dapat mewarnai gambar dengan krayon
 - d. Dapat melanjutkan syair
 - e. Dapat menirukan gerakan katak

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (burung)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.12 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Memberi makan burung
- Terbang seperti burung
- Suara – suara burung
- Perkembangbiakan burung
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Burung
- Makanan burung (jagung)
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Komunikatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang ciri –ciri binatang yang bisa terbang
4. Memberi makan burung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Berdiri di atas satu kaki dengan seperti burung bangau
2. Menghitung jumlah telur burung bangau
3. Menceritakan perkembangbiakan burung
4. Mengisi pola dengan garis lengkung

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 jenis burung
 - b. Dapat mengurutkan perkembangbiakan burung
 - c. Dapat menirukan gerakan burung
 - d. Dapat mengisi pola pada gambar burung
 - e. Dapat menirukan kicauan burung

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 13 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (burung dara)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 12 – 3 . 5 – 4 . 5 – 3 . 6 – 4 . 6– 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Memberi makan burung
- Mencari jejak rumah burung
- Suara – suara burung
- Perkembangbiakan burung
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Burung
- Sedotan
- Gunting , lem
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Menirukan kicauan burung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak gambar rumah burung dara
2. Membuat sangkar burung dengan sedotan
3. Melengkapi kata di bawah gambar burung
4. Membaca buku cerita bergambar

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 jenis burung
 - b. Dapat membuat sangkar burung
 - c. Dapat mencari jejak rumah burung dara
 - d. Dapat melengkapi kata dengan benar
 - e. Dapat membaca buku cerita bergambar

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (kupu - kupu)

KD : 1.1 - 2.4 - 2.12 - 3.5 - 4.5 - 3.6 - 4.6 - 3.8 - 4.8 - 3.15 - 4.15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Berbuat baik pada binatang
- Permainan menjaring kupu - kupu
- Perkembangbiakan kupu - kupu
- Suku kata akhir sama
- Syair
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Burung
- Sedotan
- Gunting , lem
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Gemar membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Permainan menjaring kupu - kupu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menceritakan perkembangbiakan kupu - kupu
2. Menggambar bebas
3. Membuat sajak sederhana
4. Mengelompokkan kata yang mempunyai suku kata akhir sama

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 menceritakan perkembangbiakan kupu - kupu
 - b. Dapat membuat sajak sederhana
 - c. Dapat menggambar bebas
 - d. Dapat mengikuti permainan dengan sportif

e. Dapat mengelompokkan suku kata akhir sama

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (capung)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.5 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makhluk Tuhan
- Konsep penjumlahan dengan benda – benda
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Tinta
- Gambar / miniatur capung
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Bercerita tentang pengalaman anak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencetak dengan jari bentuk capung
2. Menghitung hasil penjumlahan dengan bentuk – bentuk capung
3. Menyebutkan posisi benda
4. Menceritakan perbedaan kupu – kupu dan capung

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 menceritakan tentang capung
 - b. Dapat membuat gambar dengan mencetak dengan jari
 - c. Dapat menyebutkan posisi benda

- d. Dapat menceritakan perbedaan kupu – kupu dengan capung
- e. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda - benda

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (lebah)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 5 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 13 – 4 . 13 – 3 . 15
– 4 . 15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makhluk Tuhan
- Suara – suara lebah
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kertas
- Gunting , lem
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Menirukan suara lebah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencocokkan bilangan dengan benda – benda
2. Menggunting dan menempel kertas menjadi bentuk lebah
3. Membuat bentuk sarang lebah
4. Menunjukkan gerakan – gerakan sederhana

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 menceritakan tentang manfaat dan bahaya lebah
- b. Dapat mencocokkan bilangan dengan benda
- c. Dapat membuat mainan dengan menggunting dan menempel
- d. Dapat membuat sarang lebah
- e. Dapat menirukan gerakan – gerakan sederhana

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (nyamuk & lalat)

KD : 1.1 – 2.3 – 2.5 – 2.6 – 3.6 – 4.6 – 3.13 – 4.13 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gambar binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Mengembalikan mainan setelah digunakan
- Suara – suara nyamuk
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kertas
- Karton
- Pensil
- Gunting
- Krayon

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang bahaya nyamuk & lalat
4. Merapikan mainan setelah digunakan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk
2. Menghafal nama lotion penolak nyamuk
3. Membuat tudung saji dari karton bekas
4. Menceritakan akibat makanan yang tidak ditutup / sampah yang membusuk

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 menceritakan tentang bahaya nyamuk / lalat
 - b. Dapat menyebutkan penutup makanan
 - c. Dapat menghafal nama – nama lotion penolak nyamuk
 - d. Dapat menceritakan akibat makanan tidak ditutupi
 - e. Dapat membuat tudung saji dari karton

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

KD : 1. 1 – 2. 3 – 2. 9 – 3. 2 – 4. 2 – 3. 3 – 4. 3 – 3. 11 – 4. 11 – 3. 15
– 4. 15

Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)
- Berkreasi dengan bahan alam
- Gotong royong
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok
- Daun angka
- Kartu kata
- Papan titian
- Krayon

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan di atas papan titian (dari kayu)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain dengan balok - balok
2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman
3. Membuat topi dari daun - daunan
4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
 - b. Dapat menyebutkan tanaman jenis pohon berkayu
 - c. Dapat membuat topi dari daun - daunan
 - d. Dapat bermain balok - balok
 - e. Dapat menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berkayu)

KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.12 – 4.12 – 3.15
– 4.15

Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Perbedaan warna

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Tempurung kelapa

- Daun kelapa
- Lidi - lidi
- Kertas
- Pensil
- Krayon

Karakter : Tanggung jawab

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Berjalan dengan tempurung kelapa
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menganyam bentuk keris dari daun kelapa
2. Menghitung lidi - lidi
3. Menggambar bentuk pohon kelapa
4. Membuat garis lengkung pada gambar pohon kelapa

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon kelapa
 - b. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman
 - c. Dapat berjalan dengan tempurung kelapa
 - d. Dapat membuat anyaman dari daun kelapa
 - e. Dapat menghitung lidi - lidi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berkayu)

KD : 1. 1 – 1. 2 – 2. 3 – 2. 4 – 2. 13 – 3. 8 – 4. 8 – 3. 11 – 4. 11.

Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengembalikan milik orang lain
- Pertumbuhan tanaman
- Mengulang kalimat

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Pelepah pisang
- Tinta

Karakter : Menghargai prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (tidak berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Senam fantasi menirukan gerakan tanaman tertiuip angin
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencetak dengan pelepah pisang
2. Membuat mainan dengan pelepah pisang
3. Mengurutkan pertumbuhan pohon pisang
4. Mengulang kalimat yang dimulai guru

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon pisang
 - b. Dapat menceritakan pertumbuhan pohon pisang
 - c. Dapat menirukan gerakan tanaman tertiuip angin
 - d. Dapat membuat mainan dari pelepah pohon pisang
 - e. Dapat menecetak gambar dengan pelepah pisang

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berkayu)

KD : 1. 1 – 1. 2 – 2. 3 – 2. 4 – 2. 10 – 3. 6 – 4. 6 – 3. 12 – 4. 12.

Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (berkayu dan tidak berkayu)

- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Pengenalan bentuk - bentuk
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- Alat dan bahan : - Pohon pepaya
- Daun pepaya
 - Buah pepaya
 - Pensil
 - Kertas

Karakter : Religius

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (tidak berkayu)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bagian – bagian tanaman
4. Melompat dengan rintangan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan daun berdasarkan bentuknya
2. Mengelompokkan huruf vokal dari suatu kata (mis : suka makan buah)

3. Makan buah pepaya
4. Menjilpak betuk daun pepaya

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menceritakan manfaat pohon pepaya
 - b. Dapat menyebutkan bentuk daun pepaya
 - c. Dapat mengelompokkan huruf vokal
 - d. Dapat menjiplak daun pepaya
 - e. Dapat menceritakan manfaat buah pepaya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 14 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (berbuah)

KD : 1.1 – 2.2 – 2.4 – 2.9 – 3.2 – 4.2 – 3.13 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.15 – 4.15

Materi : - Macam – macam tananam jenis pohon (berbuah)
 - Menyiram tanaman
 - Berkebun
 - Gotong royong
 - Mengucap terimakasih
 - Koordinasi motorik halus
 - Pengelanan bentuk – bentuk buah
 - Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Buah - buahan
 - Biji – bijian
 - Gambar pohon mangga
 - Pensil

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon (berbuah)
3. Berdiskusi tentang menyebutkan bentuk dan warna buah
4. Membawa beban di atas kepala
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan macam – macam buah sesuai bentuk / warna
2. Memindahkan biji – bijian ke dalam gelas
3. Mengurutkan pola bagian – bagian tanaman
4. Melengkapi gambar pohon mangga (memberi bentuk buah)

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat mengelompokkan macam – macam buah
 - b. Dapat mengurutkan pola bagian – bagian tanaman
 - c. Dapat memindahkan biji – bijian ke dalam wadah
 - d. Dapat melengkapi gambar pohon mangga
 - e. Dapat membawa beban di atas kepala tanpa jatuh

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 14 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / jenis pohon (tidak berbuah)

KD : 1.1 – 2.4 – 2.10 – 2.13 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.8 – 4.8
– 3.15 – 4.15

Materi : - Macam – macam tanaman jenis pohon (tidak berbuah)
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengembalikan milik orang lain
- Mengucapkan terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pertumbuhan tanaman
- Perbedaan bunyi

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kentongan
- Simpai
- Gambar
- Pensil

Karakter : Jujur

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang tanaman jenis pohon tidak berbuah (bambu)
3. Berdiskusi tentang pertumbuhan tanaman bambu
4. Bermain simpai
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membunyikan kentongan
2. Mengelompokkan kata – kata sejenis tanaman tak berbuah
3. Mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon
4. Memasangkan pohon sesuai daunnya

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan tanaman tak berbuah
 - b. Dapat menceritakan pertumbuhan bambu
 - c. Dapat mengurutkan bilangan sesuai jumlah pohon
 - d. Dapat bermain simpai
 - e. Dapat membunyikan kentongan
 - f. Dapat memasangkan pohon sesuai daunnya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Hias (Macamnya)

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11

Materi : - Macam – macam tanaman hias
 - Melestarikan tanaman
 - Menyiram bunga
 - Berkreasi dengan bahan alam
 - Berkebun
 - Mengucap terimakasih
 - Pengenalan bentuk – bentuk bunga
 - Mengulang kalimat sederhana

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Bunga
 - Kertas
 - Pensil

Karakter : Kerja keras

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nukmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang macam – macam bunga
4. Menyanyi lagu semua bunga
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan bagian – bagian bunga
2. Melipat kertas menjadi bentuk bunga
3. Meniru menulis nama – nama bunga
4. Menanam bunga

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam bunga
 - b. Dapat merawat tanaman bunga
 - d. Dapat menyebutkan bagian – bagian bunga
 - e. Dapat meniru menulis nama – nama bunga

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Hias (Manfaatnya)

KD : 1.1 – 1.2 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 –
3.12 – 4.12

Materi : - Macam – macam tananam hias
- Melestarikan tanaman
- Menyiram bunga
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Pengenalan bentuk – bentuk bunga
- Pertumbuhan tanaman
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Bunga
- Kertas

Karakter : - Pensil
: Komunikatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang manfaat bunga
4. Permainan fisik (bunga tertutup bunga terbuka)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyirami bunga
2. Mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna
3. Melengkapi huruf vokal nama – nama bunga
4. Meneruskan pola bagian – bagian bunga (tangkai , kelopak , putik , benang sari)

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam – macam bunga
 - b. Dapat menyebutkan huruf vokal nama – nama bunga
 - d. Dapat melakukan permainan fisik
 - e. Dapat meneruskan pola bagian – bagian bunga
 - f. Dapat mengelompokkan bunga berdasarkan bentuk / warna

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Hias (Manfaatnya)

KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 2.13 – 3.2 – 4.2 – 3.11 – 4.11.

Materi : - Macam – macam tanaman hias
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengembalikan milik orang lain
- Mengucapkan terimakasih
- Mengulang kalimat sederhana

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- Alat dan bahan : - Gunting , lem
- Kertas
- Pensil
- Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (bunga)
3. Berdiskusi tentang cara melestarikan tanaman
4. Gerak dan lagu lihat kebunku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat bunga dengan menggunting ,melipat , menempel
2. Menghitung gambar bunga dan daun
3. Meronce bunga
4. Bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat bunga
 - b. Dapat meronce bunga
 - c. Dapat bercerita tentang gambar yang dibuatnya
 - d. Dapat menjumlahkan bunga
 - e. Dapat membuat bunga dengan tehnik 3m

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Perdu (Cabe)

KD : 1.1 - 1.2 - 2.3 - 2.4 - 2.10 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.12
- 3.12 .

Materi : - Macam – macam tananam perdu
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengucap terimakasih

- Pengenalan bentuk – bentuk cabe
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Tanaman cabe
 - Cabe
 - Kartu huruf
 - Pensil

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (cabe)
3. Berdiskusi tentang manfaat tanaman cabe
4. Mengamati tanaman cabe
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menceritakan cara menanam cabe
2. Mencocok gambar cabe
3. Mengurutkan benda dari besar sampai kecil
4. Memasangkan huruf vokal / konsonan pada kata (kartu huruf)

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman cabe
 - b. Dapat menceritakan cara menanam cabe
 - d. Dapat menyebutkan rasa cabe
 - e. Dapat mengurutkan benda dari besar sampai kecil
 - f. Dapat memasang kartu huruf pada kata

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Perdu (Tomat)

KD : 1.1 – 1.2 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.15 – 4.15.

Materi : - Macam – macam tananam perdu
 - Melestarikan tanaman
 - Berkebun

- Dapat bekerja kelompok
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
 - Pengenalan bentuk – bentuk tomat
 - Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- Alat dan bahan : - Tanaman tomat
- Tomat
 - Timbangan
 - Plastisin
 - Pensil

Karakter : Komunikatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (tomat)
3. Berdiskusi tentang manfaat tanaman tomat
4. Perlombaan / permainan mengambil buah tomat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menceritakan cara menanam buah tomat
2. Menimbang tomat
3. Membuat bentuk tomat dengan plastisin
4. Membuat keranjang buah

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman tomat
 - b. Dapat mnceritakan cara menanam buah tomat
 - d. Dapat menimbang buah tomat
 - e. Dapat membuat bentuk tomat dengan plastisin
 - f. Dapat membuat bentuk keranjang buah

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Perdu (Terung)

KD : 1.1 – 2.9 – 2.13 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15

- 4 . 15

Materi : - Macam – macam tananam perdu
- Gotong royong
- Mengembalikan barang milik orang lain
- Koordinasi motorik halus
- Pengenalan bentuk – bentuk terung
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Terung
- Bola
- Tinta
- Tusuk sate
- Pensil

Karakter : Menghargai prestasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (terung)
3. Berdiskusi tentang manfaat tanaman terung
4. Bermain bola dengan terung
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencetak dengan jari tangan pada gambar terung
2. Membuat sate terung
3. Mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya
4. Mengulang kalimat yang sudah dimulai guru

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 mensyukuri tanaman sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman terung
 - b. Dapat mnceritakan cara menanam terung
 - d. Dapat bermain bola dengan terung
 - e. Dapat mencetak pada gambar terung
 - f. Dapat membuat sate dengan terung

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 16 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Tanaman / Jenis sayur
KD	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8.
Materi	: - Macam – macam tanaman jenis sayur - Melestarikan tanaman - Berkreasi dengan bahan alam - Berkebun - Mengucapkan terimakasih - Pengenalan bentuk – bentuk sayuran - Pertumbuhan tanaman
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Tanaman bayam - Sayuran - Pensil - Kertas
Karakter	: Demokrasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam sayuran
3. Berdiskusi tentang manfaat sayur bayam
4. Mengamati tanaman bayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan tanaman jenis sayuran
2. Menjiplak daun bayam
3. Bermain peran sebagai tukang sayur
4. Mengitung jumlah daun bayam

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 mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman bayam
 - b. Dapat menceritakan cara menanam bayam
 - c. Dapat bermain peran sebagai tukang sayur
 - d. Dapat menghitung jumlah daun bayam
 - e. Dapat mengelompokkan tanaman jenis sayuran
 - f. Dapat menjiplak daun bayam

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 16 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis sayur

KD : 1.1 – 1.2 – 2.9 – 2.4 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.11 – 4.11.

Materi : - Macam – macam tanaman jenis sayur
- Melestarikan tanaman
- Tenggang rasa
- Koordinasi motorik halus
- Pengenalan bentuk – bentuk sayuran
- Pertumbuhan tanaman
- Mengulang kalimat

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Bilah – bilah
- Sayuran
- Pensil
- Kertas

Karakter : Disilpin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam sayuran
3. Berdiskusi tentang manfaat sayur bayam
4. Menanam sayur bayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menceritakan cara menanam sayur bayam
2. Menganyam bentuk keranjang sayur
3. Mengulang kalimat (ibu memasak sayur bayam)
4. Mengenal konsep waktu (ibu memasak di pagi hari)

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 mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman bayam
 - b. Dapat menceritakan cara menanam bayam
 - c. Dapat menganyam bentuk keranjang sayur
 - d. Dapat mengulang kalimat sederhana
 - e. Dapat mengulang kalimat sederhana
 - f. Dapat mengenal konsep waktu

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 16 / 3

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis sayur

KD : 1.1 – 1.2 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.8 – 4.8 – 3.12 – 4.12 – 3.13
– 4.13..

Materi : - Macam – macam tanaman jenis sayur
- Melestarikan tanaman
- Tenggang rasa
- Koordinasi motorik halus
- Pertumbuhan tanaman
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Kerja kelompok

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Sayuran
- Jarum benang
- Pensil
- Kertas

Karakter : Gemar membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat tanaman
3. Berdiskusi tentang asupan gizi dari sayuran
4. Bersyair “ vitamin A”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Meronce dengan wortel
2. Mengelompokkan sayuran berdasarkan warna
3. Menebali huruf vokal dari nama – nama sayuran
4. Membuat urutan bilangan pada gambar wortel

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 mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat sayuran bagi tubuh kita
 - b. Dapat menceritakan asupan gizi yang terkandung pada sayuran
 - d. Dapat menyebutkan huruf vokal dari nama – nama sayuran
 - e. Dapat membuat urutan bilangan dengan angka dari kalender
 - f. Dapat meronce dengan bahan dari sayuran

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 16 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis sayur

KD : 1.1 - 1.2 - 2.13 - 3.2 - 4.2 - 3.3 - 4.3 - 3.12 - 4.12 - 3.13 - 4.13..

Materi : - Macam – macam tananam jenis sayur
- Melestarikan tanaman
- Mengembalikan milik orang lain
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Kerja kelompok

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Sayuran
- Batang kangkung
- Pisau / gunting
- Pensil
- Kertas

Karakter : Bersahabat

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat tanaman
3. Berdiskusi tentang asupan gizi dari sayuran
4. Berlari sambil melompat
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membeli sayur di pasar
2. Mencetak dengan batang kangkung
3. Memotong sayur kangkung
4. Menceritakan perbedaan sayur bayam dan sayur kangkung

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 mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat sayuran bagi tubuh kita
 - b. Dapat mnceritakan asupan gizi yang terkandung pada sayuran
 - d. Dapat menceritakan perbedaan sayur bayam dan kangkung
 - e. Dapat membeli sayur di pasar
 - f. Dapat menceritakan cara memotong sayuran
 - g. Dapat mencetak gambar dengan batang kangkung

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 16 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis sayur

KD : 1.1 - 2.2 - 2.13 - 3.2 - 4.2 - 3.3 - 4.3 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15..

Materi : - Macam – macam tananam jenis sayur
- Mencoba hal baru
- Mengembalikan milik orang lain
- Mengucap terimakasih
- Koordinasi motorik halus
- Mengulang kalimat
- Perbedaan warna sayuran

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Alat memasak sayur
- Mangkok
- Pensil
- Kertas

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara memasak sayuran
3. Berdiskusi tentang asupan gizi dari sayuran
4. Mengucap terimakasih setelah mendapat sesuatu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Memasak sayur bersama
2. Menceritakan cara memasak sayur
3. Mengisi mangkok dengan sayur
4. Meniru pola bentuk mangkok sayur

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 mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat sayuran bagi tubuh kita
 - b. Dapat mnceritakan cara memasak sayuran
 - c. Dapat menyajikan sayuran ke dalam mangkok
 - d. Dapat meniru pola bentuk mangkok sayur
 - e. Dapat meniru pola bentuk mangkok sayur
 - f. Dapat mengucap terimakasih jika memperoleh sesuatu

Mengetahui,

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 16 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Apotik hidup

KD : 1.1 - 2.2 - 2.13 - 3.3 - 4.3 - 3.11 - 4.11 - 3.13 - 4.13 - 3.15 - 4.15.

Materi : - Macam – macam tanaman apotik hidup
 - Mencoba hal baru
 - Mengembalikan milik orang lain
 - Koordinasi motorik halus
 - Mengulang kalimat
 - Kerja kelompok
 - Perbedaan warna (kunyit , lengkuas, kencur, dll)

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kencur
 - Kunyit
 - Pensil
 - Kertas

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tanaman apotik hidup
3. Berdiskusi tentang manfaat tanaman apotik hidup
4. Minum jjamu kencur
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan macam – macam bumbu
2. Menyebutkan perbedaan kunyit dan kencur
3. Mengulang kalimat sederhana
4. Mewarna dengan kunyit, daun pandan

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 mensyukuri tanaman apotik hidup sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman apotik hidup
 - b. Dapat membedakan benda - benda
 - d. Dapat menyukai minuman dari kencur
 - e. Dapat mewarna dengan kunyit , daun pandan

f. Dapat mengulang kalimat sederhana

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 1

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis buah

KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6.

Materi : - Macam – macam tanaman jenis buah
- Melesarkan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Dapat bekerja kelompok
- Mengucap terimakasih
- Pengenalan bentuk – bentuk buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Buah – buahan (miniatur / sungguhan)
- Pensil
- Kertas

Karakter : Peduli sosial

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam buah
3. Berdiskusi tentang manfaat buah bagi tubuh
4. Lomba mengelompokkan buah – buahan dari plastik
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengelompokkan buah yang berbentuk bulat
2. Meniru menulis nama – nama buah yang bentuknya bulat
3. Menceritakan cara menanam buah jeruk
4. Menghitung buah jeruk

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 mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam buah - buahan
 - b. Dapat menyebutkan bentuk buah - buahan

- d. Dapat menyebutkan manfaat buah bagi tubuh manusia
- e. Dapat menghitung jumlah buah dengan benar
- f. Dapat menulis nama – nama buah yang berbentuk bulat

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 2

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis buah

KD : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 2.10 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6.

Materi : - Macam – macam tanaman jenis buah
- Melesarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengucap terimakasih
- Pengenalan bentuk – bentuk buah
- Pertumbuhan tanaman buah
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Buah – buahan
- Pensil
- Kertas
- Timbangan mainan

Karakter : Cinta damai

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam buah
3. Berdiskusi tentang vitamin yang terkandung dalam buah
4. Berjalan ke samping pada garis lurus membawa beban di atas kepala
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengisi pola bentuk lingkaran pada gambar buah jambu
2. Menimbang buah mainan dengan timbangan buatan
3. Melengkapi huruf vokal nama buah - buahan
4. Menggambar buah - buahan

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 mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan

- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam buah - buahan
 - b. Dapat menyebutkan vitamin yang terkandung dalam buah
 - d. Dapat menggambar bentuk buah - buahan
 - e. Dapat berjalan ke samping membawa beban di atas kepala
 - f. Dapat melengkapi huruf vokal nama buah - buahan
 - g. Dapat menimbang buah dengan timbangan mainan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 3

Hari /tgl :
 Kelompok usia : B
 Tema/sub tema : Tanaman / Jenis buah
 KD : 1.1 - 2.2 - 2.9 - 2.10 - 3.6 - 4.6 - 3.8 - 4.8 - 3.11 - 4.11
 - 3.15 - 4.15

Materi : - Macam – macam tananam jenis buah
 - Mencoba hal baru
 - Tenggang rasa
 - Dapat bekerja kelompok
 - Pengenalan bentuk – bentuk buah
 - Pertumbuhan tanaman buah
 - Mengulan kalimat
 - Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan : - Buah – buahan
 - Pensil
 - Kertas
 - Alat membuat jus

Karakter : Demokrasi

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam buah
3. Berdiskusi tentang vitamin yang terkandung dalam buah
4. Melempar dan menangkap kantong biji
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat jus buah
2. Menceritakan cara makan buah yang benar
3. Montase bentuk buah
4. Membuat bentuk / gambar buah sesuai angka

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 mensyukuri tanaman buah sebagai ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan macam buah - buahan
- b. Dapat menceritakan cara makan buah yang benar
- d. Dapat menceritakan cara membuat jus buah
- e. Dapat bermain dengan menangkap dan melempar kantong bij
- f. Dapat membuat betuk buah sesuai angka

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 17 / 4

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis Umbi (ketela)

KD : 1.1 - 1.2 - 2.3 - 2.4 - 2.13 - 3.6 - 4.6 - 3.11 - 4.11 - 3.13 - 4.13

Materi : - Macam – macam tananam jenis umbi
- Melestarikan tanaman
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengembalikan milik orang lain
- Pengenalan bentuk tanaman umbi
- Mengulang kalimat
- Kerja kelompok

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ketela pohon
- Pensil
- Kertas
- Batang ketela, daun ketela

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam tanaman umbi
3. Berdiskusi tentang cara menanam ketela
4. Melompat dengan rintangan batang ketela
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membuat kalung dari tangkai daun ketela
2. Mengelompokkan makanan yang terbuat dari ketela
3. Mengurutkan cara menanam ketela (mengulang kalimat)
4. Memasangkan bagian – bagian tanaman umbi (ketela) dengan kata

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 mensyukuri tanaman umbi sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam tanaman jenis umbi
 - b. Dapat menceritakan cara menanam ketela pohon
 - d. Dapat menyebutkan makanan yang terbuat dari ketela
 - e. Dapat menyebutkan bagian – bagian tanaman ketela
 - f. Dapat membuat mainan dengan tangkai daun ketela

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK KANAK

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 17 / 5

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis Umbi (umbi jalar)

KD : 1.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.13 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.15

Materi : - Macam – macam tanaman jenis umbi
- Mencoba hal baru
- Berkreasi dengan bahan alam
- Berkebun
- Mengembalikan milik orang lain
- Pengenalan bentuk tanaman umbi
- Pengenalan huruf vokal dan konsonan
- Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ketela pohon
- Pensil
- Kertas
- Umbi jalar

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam tanaman umbi
3. Berdiskusi tentang cara menanam umbi jalar / ketela
4. Mengamati tanaman umbi jalar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencetak dengan umbi jalar
2. Menggoreng / makan makanan dari umbi jalar
3. Bercerita tentang pengalaman
4. Menyebutkan perbedaan ketela dan umbi jalar

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 mensyukuri tanaman umbi sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam tanaman jenis umbi
 - b. Dapat menceritakan cara menanam umbi jalar
 - d. Dapat menyebutkan makanan yang terbuat dari umbi jalar
 - e. Dapat membuat gambar dengan mencetak menggunakan umbi jalar
 - f. Dapat menggoreng / makan makanan dari umbi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 17 / 6

Hari /tgl :

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Tanaman / Jenis Umbi (bawang merah, bawang putih)

KD : 1.1 - 1.2 - 2.3 - 2.4 - 3.2 - 4.2 - 3.3 - 4.3 - 3.12 - 4.12 - 3.15 - 4.15

Materi : - Macam – macam tanaman jenis umbi
 - Melestarikan tanaman
 - Berkreasi dengan bahan alam
 - Berkebun
 - Mengucapkan terimakasih
 - Koordinasi motorik halus
 - Pengenalan huruf vokal dan konsonan
 - Perbedaan warna buah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Bawang
 - Pensil
 - Kertas
 - Kantong biji - bijian

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam – macam tanaman umbi
3. Berdiskusi tentang cara menanam bawang merah . putih
4. Melempar dan menangkap kantong biji
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan manfaat dari bawang
2. Menghitung jumlah bawang
3. Menggambar bentuk bawang
4. Mengupas bawang putih

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 mensyukuri tanaman umbi sebagai ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam tanaman jenis umbi
 - b. Dapat menceritakan cara menanam bawang
 - d. Dapat menyebutkan manfaat bawang
 - e. Dapat menghitung jumlah bawang
 - f. Dapat mengupas bawang

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok