

# TK DWP 1 PONCOKUSUMO

SEMESTER / MINGGU : I / 15

KELOMPOK : B

TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB : BINATANG / BINATANG DARAT / KAMBING

ALOKASI WAKTU : 5 JPL



## RPPH

### Metode Pembelajaran

1. Demonstrasi
2. Praktik langsung
3. Bercakap-cakap
4. Tanya jawab

### KEGIATAN AWAL (30 menit)

1. Anak berbaris meniru guru melakukan gerakan senam sederhana
2. Berbaris rapi, melakukan doa bersama guru
3. Anak berbagi cerita tentang binatang pemakan rumput
4. Guru menjelaskan tema hari ini dan menetapkan aturan main dalam kegiatan hari ini dan menyepakati bersama

### KD YANG DICAPAI

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-ciptaanNya
- 1.2 Memberi makanan binatang
- 2.12 Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai permainan
- 3.6 Memahami lambang bilangan 1- 10
- 4.6 Menunjukkan lambang bilangan 1-10
- 3.3 Mengenal anggota tubuh
- 4.3 Menirukan gerakan senam
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 Menunjukkan hasil karya dan aktivitas seni

### MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Melihat video berbagai macam binatang darat
- 2. Memberi makan kambing
- 3. Bekerja sama membuat kandang kambing
- 4. Mengenal huruf dari kata kambing
- 5. Menyusun huruf menjadi kata kambing dari berbagai media loosepart dan kartu huruf
- 6. Mengenal angka 1- 10
- 7. Menunjukkan angka 1-10 dengan membilang benda-benda di sekitarnya
- 8. Menirukan gerakan senam
- 9. Membuat kandang kambing dengan berbagai media

### TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Melalui kegiatan mengamati video anak dapat menyebutkan 3 jenis binatang darat
- 2. Melalui kegiatan memberi makan kambing anak-anak dapat mengetahui cara menyayangi binatang
- 3. Melalui kegiatan membuat kandang kambing anak-anak dapat bekerjasama dengan baik
- 4. Melalui media loosepart dan kartu huruf anak-anak dapat menyusun kata kambing
- 5. Melalui media loosepart dan kartu huruf anak-anak dapat menunjukkan huruf dari kata kambing dengan tepat
- 6. Melalui kegiatan bermain bilangan anak dapat mengenal angka 1-10
- 7. Melalui kegiatan bermain bilangan anak dapat menunjukkan angka 1-10 dengan benda di sekitar anak
- 8. Melalui kegiatan senam anak dapat menggunakan anggota tubuhnya dengan baik
- 9. Melalui kegiatan Senam anak dapat melakukan gerakan motorik kasar dengan baik

## KEGIATAN MAIN DI KEGIATAN INTI DAN ALAT BAHAN

KEGIATAN MAIN	ALAT BAHAN
1. Menyusun huruf menjadi kata kambing dari berbagai media loosepart dan kartu huruf (Kalimat Invitasi : (YUK MEMBUAT TULISAN KAMBING))	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar kambing</li> <li>• lego,</li> <li>• krayon,</li> <li>• bebatuan,</li> <li>• kartu huruf,</li> <li>• guntingan</li> <li>• spidol,</li> <li>• sedotan,</li> <li>• penjepit</li> <li>• mainan plastik</li> <li>• jemuran,</li> <li>• manik-manik</li> </ul>
2. Bermain menunjukkan angka 1-10 dengan membilang benda-benda di sekitarnya (Kalimat Invitasi : (AYO BERMAIN ANGKA-ANGKA))	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lembar angka 1-10,</li> <li>• kartu angka,</li> <li>• dedaunan,</li> <li>• manik-manik,</li> <li>• spidol,</li> <li>• bebatuan,</li> <li>• bunga pinus,</li> <li>• gelas plastik</li> <li>• stik es krim,</li> </ul>
3. Bermain membuat kandang kambing dengan berbagai media (Kalimat invitasi : KOKOHNYA KANDANG KAMBING BUATANKU)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gambar kandang kambing,</li> <li>• balok kayu,</li> <li>• lego,</li> <li>• stik eskrim</li> </ul>

## RENCANA PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	K D	INDIKATOR
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-ciptaanNya
	1.2	Memberi makanan binatang
FISMOT	3.3	Mengenal anggota tubuh
	4.3	Menirukan gerakan senam
SOSEM	2.12	Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas
KOGNITIF	3.6	Memahami lambang bilangan 1- 10
	4.6	Menunjukkan lambang bilangan 1-10
BAHASA	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai permainan
SENI	3.15	Menghenal berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	4.15 Menunjukkan hasil karya dan aktivitas seni

## TEKNIK PENILAIAN YANG AKAN DIGUNAKAN

- Catatan Hasil Karya
- Catatan Anekdote
- Skala Capaian Perkembangan Anak

Mengetahui,  
Kepala TK Dharma Wanita  
Persatuan 1 Poncokusumo

Poncokusumo, November 2021

Guru Kelas

RIZKI RAHAYUNINGSIH, S.Pd

IHDINA BINNUR, S.Pd



## KEGIATAN INTI (60 Menit)

1. Mengamati video binatang pemakan rumput

(link video : <https://youtu.be/uvVF0r1mMpY>)

2. Anak diberi kesempatan untuk menyebutkan 3 hewan pemakan rumput

3. Guru memberikan dukungan dan pertanyaan pemantik pada kegiatan anak

## ISTIRAHAT (30 Menit)

1. Cuci Tangan

2. Berdoa

sebelum makan

3. Makan

2. Bermain

## KEGIATAN PENUTUP (30 Menit)

1. Recalling memberikan kesempatan anak menyampaikan pengalaman bermain

2. Do'a

3. Penutup