



# YAYASAN PENDIDIKAN KOSGORO

Alamat : Jalan POS Koba Kec. Koba Kab. Bangka Tengah

Telp/HP : 081292914052

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN PELAJARAN 2021/2022



<b>Semester/bulan/Minggu ke</b>	<b>: I/November /X</b>
<b>Tema</b>	<b>: Binatang/Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: Binatang</b>
<b>Materi Pembahasan</b>	<b>: Binatang Kuda</b>
<b>Usia</b>	<b>: B / 5-6 tahun</b>
<b>Hari / Tanggal</b>	<b>: Selasa 23 November 2021</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 180 menit</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 2.8, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15</b>

### I. Tujuan Pembelajaran :

1. Nilai Agama dan Moral (KD.3.1-4.1)
  - Anak mampu mengenal kegiatan beribadah sehari-hari dengan baik melalui kegiatan berdoa. Nilai Karakter: Religius
2. Sosial Emosional dan Kemandirian (KD. 2.8)
  - Anak mampu berperilaku yang mencerminkan kemandirian dengan baik melalui kegiatan mencuci tangan. Nilai Karakter: Mandiri
3. Fisik Motorik (KD. 3.3-4.3)
  - Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dengan baik melalui kegiatan gerak dan lagu. Nilai

Karakter: Kekuatan

4. Bahasa (KD.3.11-4.11) dan (KD. 3.12-4.12)

- Anak mampu memahami bahasa ekspresif dengan baik melalui kegiatan bercerita tentang rekreasi ke Bangka Botanikal Garden (BBG). Nilai Karakter: Kreatif

- Anak mampu mengenal keaksaraan awal dengan baik melalui kegiatan menulis kata. Nilai Karakter : Kreatif

5. Kognitif (KD. 3.6-4.6)

- Anak mampu mengenal benda-benda disekitarnya berdasarkan nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya dengan baik melalui kegiatan :

a. Melingkari angka sesuai banyak benda. Nilai Karakter: Kreatif

b. Menempel warna pada gambar binatang kesukaan Nilai Karakter : Kreatif

6. Seni (KD. 3.15-4.15)

- Anak mampu mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan baik melalui kegiatan membuat ekor kuda. Nilai karakter: Kreatif

## II. Strategi Pembelajaran

A. Model pembelajaran : Sentra/Sentra Persiapan

B. Metode pembelajaran : pemberian tugas, demonstrasi, wawancara, proyek

NO	Indikator	Metode
1.	Dapat melakukan kegiatan dengan mandiri (KD 2.8)	Pemberian tugas
2.	Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya (KD 3.1-4.1)	Demonstrasi

3.	Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian) (KD 3.3-4.3)	Demonstrasi
4.	Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa (KD 3.11-4.11)	Wawancara
	Mengenal huruf awal (KD 3.12-4.12)	Pemberian Tugas
5.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (KD 3.6-4.6)	Pemberian Tugas
6.	Menampilkan hasil karya seni sederhana di depan anak atau orang lain (KD 3.15-4.15)	Proyek

**C. Pendekatan : Saintifik**

**III. Media, Sumber Belajar, Alat dan Bahan :**

1. Media Pembelajaran : Butem (Buku Tema), laptop dan infokus
2. Sumber Belajar : Video edukasi tentang Bangka Botanical Garden (BBG)
3. Alat dan Bahan :
  - Pensil, pensil warna, krayon, LKA, sisir, gunting, lem, garpu, lidi tusuk sate, daun kelapa, daun pisang, rambut jagung, sabut kelapa, tali raphia, kertas origami

**IV. Langkah-langkah pembelajaran :**

**A. Kegiatan Penyambutan (±30 menit) : Penerapan SOP Penyambutan**

**B. Kegiatan Pembukaan (±30 menit)**

1. Mengucapkan salam, bertanya kabar
2. Guru memperkenalkan nama hari, tanggal, bulan, dan tahun saat ini
3. Kegiatan absensi
4. Kegiatan Gerak dan lagu (Tebak Binatang)
5. Bercakap-cakap tentang binatang dan tanaman yang ada di Bangka Botanical Garden (BBG)

6. Menyebutkan apa saja yang dijumpai pada saat rekreasi ke Bangka Botanikal Garden (BBG)
7. Tanya jawab tentang rekreasi ke Bangka Botanikal Garden (BBG)
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

### C. Kegiatan Pembukaan (±30 menit)

#### 1. Mengamati

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Guru memperlihatkan video edukasi tentang Bangka Botanikal Garden (BBG) dan meminta anak untuk menyebutkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk bermain

#### 2. Menanya

- Guru menanyakan kepada anak binatang dan tanaman apa saja yang ada di Bangka Botanikal Garden (BBG) Mengumpulkan Informasi
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pengetahuannya tentang macam-macam dan ciri-ciri binatang dan tanaman

#### 3. Mengasosiasi/Menalar

- Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya
  - a. Ayo melingkari angka sesuai banyak gambar
  - b. Ayo menempel warna sesuai dengan binatang kesukaanmu
  - c. Berapa banyak kata "kuda" yang akan kamu tulis
  - d. Ekor kuda seperti apa yang akan kamu buat dengan bahan yang tersedia
- Guru berdiskusi dengan anak tentang apa yang sudah dikerjakan dan mengajak anak untuk menceritakan pengetahuan yang sudah diperoleh anak dan menceritakan hasil karyanya
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri dan saling membantu
- Memantau perkembangan belajar anak, memotivasi dan memberikan bimbingan sesuai Kebutuhan Melakukan penilaian



terhadap proses dan hasil belajar memakai alat penilaian yang sudah dipersiapkan

**D. Recalling:**

1. Merapikan peralatan dan bahan main
2. Tanya jawab tentang 4 (empat) kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menguatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak terkait pengalaman yang telah dilakukan anak
4. Memberikan apresiasi terhadap sikap dan perilaku yang baik dan semua hasil belajar yang dicapai anak
5. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

**E. Istirahat (± 30 Menit)**

1. Penerapan SOP istirahat
2. Makan bersama (cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan) penerapan tata tertib makan dilanjutkan bermain bebas di dalam atau di luar ruangan

**F. Penutup (± 30 Menit)**

1. Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Berdoa sebelum pulang
4. Bernyanyi
5. Salam

**G. Rencana Evaluasi**

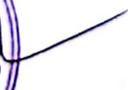
**1. Indikator Capaian**

<b>Program pengembangan</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak mengenal tanaman ciptaan Tuhan

Sosial Emosional	2.5	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
Fisik Motorik	2.1	Anak terbiasa berperilaku hidup sehat
Bahasa	3.10-4.10 3.11-4.11	Anak memahami Bahasa reseptif Anak memahami Bahasa ekspresif
Kognitif	2.2 3.6-4.6 3.7-4.7	Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu Anak mengenal benda-benda disekitar melalui hasil karya Anak mengenal lingkungan sosial
Seni	3.15-4.15	Anak dapat merumuskan berbagai kegiatan karya

## 2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Catatan anekdot, dan
- c. Skala capaian perkembangan (*rating scale/Cek List*)

Mengetahui,  
Ketua Yayasan Kosgoro,  
  
( NOVARDI, ST )

