

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Satuan Pendidikan : TK IT Nurul Falah Mendana
Kelas/Semester : Kelompok B/Semester 1
Tema/Sub Tema : Binatang Peliharaan/Ayamku
Pembelajaran ke : Minggu ke 14
Alokasi Waktu : 10 menit
Alat dan Bahan : anak ayam, kartu proses 05, Card Holder, balok, biji jagung, lem, kertas
- A. KI/KD :
KI.1: 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya
KI.2: 2.6 Memiliki Prilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
KI.3-KI4: 3.2-4.2 Mengenal prilaku baik sebagai cerminan ahlak mulia
3.3-4.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik halus
3.6-4.6 mengenal benda-benda di sekitarnya sesuai bentuk dan ukuran
3.10-4.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
3.15-4.15 mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktifitas seni
- B. Indicator :
- Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya
 - Melakukan kegiatan sampai selesai
 - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran
 - melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang di sampaikan
 - melakukan kegiatan yang dapat menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus dan gerakan kasar yang terkontrol
 - dapat mengurutkan 5 kartu proses dengan benar
 - bisa mengerjakan secara berkelompok
- C. Tujuan Pembelajaran
- a. Anak dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan (NAM)
 - b. Anak dapat mengenal lambang dan jumlah bilangan
 - c. Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau bentuk
 - d. Anak dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang di sampaikan
- D. Kegiatan Pembelajaran
- A. Kegiatan Awal**
1. Berdoa bersama untuk mengawali belajar
 2. Tanya jawab tentang binatang peliharaan (Ayam)
 3. Memberi apersepsi dengan bernyanyi lagu "anak ayam"
- Anak ayam anak ayam
Kecil serba bundar
Senang berputr-putar
sambil berkelakar
anak ayam anak
sungguh lucu dirimu
ingin aku mendengar kotek 3x
ko ko ko kotek-kotek 3x*
4. Mengkenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain
- B. INTI**
1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan dalam kegiatan bermain
 2. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya:
 - a. Membuat kandang ayam dari balok kayu
 - b. Menempel biji jagung sesuai jumlah bilangan
 - c. Bermain mengurutkan proses pertumbuhan ayam
 3. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- C. 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

Metode Pembelajaran

1. **Bercakap-cakap**
2. **Demonstrasi**
3. **Proyek**
4. **Pemberian tugas**

A. Kegiatan penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengenal binatang sebagai ciptaan Allah
	3.2-4.2	Mengenal perilaku baik dan buruk
Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah
SOSEM	2.6	Terbiasa mengikuti aturan
Kognitif	3.6-4.6	Mengenal konsep bilangan banyak sedikit Mengurutkan 5 seriasi berdasarkan bentuk/ukuran (kecil –besar, rendah-tinggi)
Bahasa	3.10-4.10	Melaksanakan perintah yg lebih kompleks dalam aturan bermain
Seni	3.15-4.15	Menampilkan hasil karya dengan berbagai media (balok)

2. Teknik penilaian
 - a. Checklist
 - b. Catatan anekdot
 - c. Hasil karya

Mengetahui,
Kepala TKIT Nurul Falah

Guru Kelompok

(.....)

(.....)