

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK TIARA MADANI

SEMESTER/MINGGU

: I / I

TANGGAL

: 1 September 2020

KELAS/USIA

: TK / 5 tahun

TEMA/SUB TEMA/SUB - SUB TEMA

: Binatang / Serangga / Semut

**KD : NAM : 1.1, 1.2FM : 3.3-4.3 KOG : 3.8-4.8 SOS : 2.8, 2.12 BHS : 3.12-4.12  
SENI : 2.4 , 3.15-4.15**

**Materi :** Mengenal binatang semut ciptaan Tuhan, mensyukuri hidup ciptaan Tuhan, pengembangan motorik kasar dan halus, mengenal lingkungan alam (binatang serangga), mandiri, bersikap tanggung jawab, mengenal keaksaraan awal melalui bermain, memiliki sikap estetis, mengenal dan menunjukkan hasil karya dengan berbagai bentuk

**Metode :** Tanya jawab, bercerita, demonstrasi, pemberian tugas

**Muatan Pembelajaran : STEAM**

**Loose parts**

- Ranting, kayu, bambu, daun, batu alam, batu karang, kerang, bunga pinus
- Pipa, bombik, tutup botol, bola plastik, sedotan, gulungan tisu, benang, sendok plastik, balok plastik, balok kayu, gelas, plastisin, dll

Kegiatan penyambutan jam 07.00 - 07.30 : Guru melakukan penyambutan di depan gerbang pintu sekolah.

Kegiatan pembukaan jam 07.30 - 07.45 : Pengembangan motorik kasar senam lagu semut, berdoa membaca surat Al- Fathah, membaca dua kalimat syahadat, berdoa sebelum belajar, bermain tepuk semut, absensi.

Pengenalan topik pembelajaran : 07.45 - 08.00 "Semut"

Kegiatan inti jam 08.00 - 09.00 : menstimulasi anak dengan pendekatan saintifik antara lain, mengamati semut, menanya tentang semut, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan antara lain:

1. Seindah apa sarang semutmu ?
2. Yuk kita hitung jumlah semut yang ada disarangnya
3. Bagaimana bentuk semutmu?
4. Tahukah kamu, huruf apakah aku?

Istirahat jam 09.00 - 09.30 : cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain di halaman sekolah

Penutup jam 09.30 - 10.00 :

Guru bercerita dengan buku cerita bergambar

Anak-anak berbagi pengalaman tentang kegiatan sehari

Guru menginformasikan kegiatan untuk besok

Guru memberikan pesan - pesan kepada anak

Berdoa bersama dan pulang

Kepala Sekolah TK Tiara Madani

Guru Kelas

SAYEM, S.Pd.AUD

SRI WAHYUNI, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK TIARA MADANI  
Kelas / Semester : B/2  
Tema : BINATANG  
Sub Tema : SERANGGA  
Pembelajaran ke : 3  
Alokasi waktu : 90 MENIT

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak mampu :

1. Mengenal binatang semut ciptaan Tuhan
2. mensyukuri hidup ciptaan Tuhan,
3. pengembangan motorik kasar dan halus,
4. mengenal lingkungan alam( binatang serangga ),
5. mandiri, bersikap tanggung jawab,
6. mengenal keaksaraan awal melalui bermain,
7. memiliki sikap estetis,
8. mengenal dan menunjukkan hasil karya dengan berbagai bentuk

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan penyambutan jam 07.00 - 07.30 : Guru melakukan penyambutan di depan gerbang pintu sekolah.
Kegiatan pembukaan jam 07.30 - 07.45 : Pengembangan motorik kasar senam lagu semut, berdoa membaca surat Al- Fathah, membaca dua kalimat syahadat, berdoa sebelum belajar, bermain tepuk semut, absensi.
Pengenalan topik pembelajaran : 07.45 - 08.00 "Semut"
Kegiatan inti jam 08.00 - 09.00 : menstimulasi anak dengan pendekatan saintifik antara lain, mengamati semut, menanya tentang semut, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan antara lain:
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Seindah apa sarang semutmu ?</li><li>2. Yuk kita hitung jumlah semut yang ada disarangnya</li><li>3. Bagaimana bentuk semutmu?</li><li>4. Tahukah kamu, huruf apakah aku?</li></ol>
Istirahat jam 09.00 - 09.30 : cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain di halaman sekolah
Penutup jam 09.30 - 10.00 : Guru bercerita dengan buku cerita bergambar Anak-anak berbagi pengalaman tentang kegiatan sehari Guru menginformasikan kegiatan untuk besok Guru memberikan pesan - pesan kepada anak Berdoa bersama dan pulang

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	Indikator penilaian	Ismail	Nabila	Ines	Yaya	Fadil
1.	Mengenal binatang semut ciptaan tuhan (1.1)					
2.	Pengembangan motorik halus dan kasar (3.3/4.3)					
3.	Mengenal lingkungan alam binatang semut (3.8/4.8)					
4.	Bersikap tanggung jawab (2.12)					
5.	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (3.12/4.12)					
6.	Mengenal dan menunjukan hasil karya dengan berbagai bentuk (3.15/4.15)					

PENILAIAN HASIL KARYA dan ANEKDOT sesuai format dan dilakukan selama proses pembelajaran