

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
KB PAUD BANI ADAM**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1 / 16 / 1  
Hari /tgl : Senin, 15 November 2021  
Kelompok usia : A (4-5 Tahun )  
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
- Mengucap 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. Menulis huruf
3. Menghitung 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 ( NAM 1.1 - 2.2)
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya ( NAM 3.2 – 4.2 )
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan manfaat tanaman bayam ( BAHASA 3.10 – 4.10 )
  - b. Dapat menceritakan cara menanam bayam ( BAHASA 3.11-4.11)
  - c. Dapat menghitung jumlah daun bayam ( KOGNITIF 3.6 – 4.6 )
  - f. Dapat mengelompokkan tanaman jenis sayuran ( KOGNITIF 3.6 – 4.6 )
  - g. Dapat mencoba dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah (meniru angka) ( KOGNITIF 3.5 – 4.5)

