



SEKOLAH KHARISMA

Jl. Baji Ateka No.19 Bontorannu, Kec. Makassar,
Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90126

[\(0411\) 851333](tel:0411851333)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL KELOMPOK SEKOLAH KHARISMA SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/ JANUARI/

| | |
|----------------------------|----------------------------------|
| Kelompok /Usia | : A / 4 – 5 Tahun |
| Semester / Minggu | : I / |
| Tema / Sub Tema | : Binatang / Binatang di darat |
| Cakupan sub / Sub-sub Tema | : Kucing Peliharaan |
| Hari / Tanggal | : Senin / 11 Januari 2022 |
| Alokasi Waktu | : 180 menit, Simulasi (10 menit) |

Kompetensi Inti (KI) / Kompetensi Dasar (KD) :

1.1, 2.2, 2.6, 3.1-4.1 (1), 3.2-4.2 (1), 3.3-4.3 (8)(9), 3.6-4.6 (2)(5), 3.11-4.11 (1), 3.12-4.12 (1), 3.15-4.15 (2)

Materi Pembiasaan:

1. Berbaris
2. Pemeriksaan kuku
3. Bernyanyi dan bertepuk
4. Melafalkan asmaul husna, nama-nama nabi, nama-nama malaikat dan nama-nama hari
5. Melafalkan surah AL-Fatihah, Al-Ikhlash, Al- Falaq, AL- Nass, AL- Lahab, AL, Kaafirun, Al- Ma'un, Al-Ashr, AL- Kautsar, dan AL-Fill
6. Melafalkan doa sebelum belajar
7. Menyanyikan Sholawat Nabi Muhammad SAW
8. Melafalkan zikir (Subhanallah, Alhamdulillah, Wala Ilaha illallah, Allahu Akbar)
9. Bercerita Tentang Akhlak

Materi Kegiatan :

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
2. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap teliti
4. Mengucapkan doa sebelum memulai kegiatan
5. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih)
6. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
7. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruangan
8. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.
9. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal meronce)
10. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasang benda dengan pasangannya.
11. Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru
12. Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain

Media / Alat dan Bahan sumber belajar :

1. Gambar kucing
2. Krayon, pensil
3. LK



SEKOLAH KHARISMA

Jl. Baji Ateka No.19 Bontorannu, Kec. Makassar,
Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90126
[\(0411\) 851333](tel:0411851333)

Langkah kegiatan :

1. Kegiatan Awal (30 menit) Simulasi (2menit)

- ✓ Bernyanyi, berdoa, dan absen
- ✓ Berdoa sebelum belajar
- ✓ Mengenalkan aturan bermain

Bercerita/TJ/Bercakap cakup sesuai tema/sub tema/ cakupan sub tema hari ini :

- ✓ Menceritakan kembali tentang kucing yang pernah dilihat dan dari cerita guru

Praktek Langsung Melakukan Motorik Kasar :

- ✓ Anak bermain di luar kelas kucing mengejar burung. Guru menunjuk satu anak menjadi kucing dan anak yang lain menjadi burung. Burung terbang menggepakkan sayapnya. Burung dikejar kucing. Bila tertangkap bergantian menjadi kucing dan burung.

II. Kegiatan Inti (120 menit) Simulasi (6 menit)

SAINTIFIK :

a. *Mengamati :*

Anak mengamati gambar tentang kucing

b. *Menanya :*

Guru hanya sebagai motivator dan fasilitator agar anak dapat bertanya sebanyak mungkin tentang kucing

c. *Mengumpulkan informasi:*

Guru memberi dukungan dengan cara membacakan buku

d. *Menalar*

Anak menggunakan cerita dalam buku untuk mengetahui tentang kucing

e. *Mengkomunikasikan tentang proses mengamati dan menanya sebelumnya :*

Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak dengan kegiatan bermain :

Kegiatan Pemberian Tugas

- 1) Mengenal konsep sama dan tidak sama dari gambar kucing
- 2) Membuat garis putus-putus pada gambar yang sama dengan menggunakan krayon sesuka hati anak sesuai warna kucing yang diketahuinya
- 3) Mengenal makanan kucing dengan melingkari gambarnya
- 4) Menebalkan tulisan “kucing lucu” dengan menggunakan pensil.

III. Istirahat (15 menit)

- ✓ Mencuci tangan,
- ✓ Doa sebelum makan, makan, dan doa sebelum makan

IV. Kegiatan Akhir (15 menit) Simulasi (2 menit)

- ✓ Menanyakan perasaan selama hari ini/evaluasi kegiatan satu hari
- ✓ Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- ✓ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- ✓ Doa setelah belajar surah Al-Ashr, doa kedua orang tua, dan doa pulang sekolah,
- ✓ Menyanyikan lagu pulang sekolah

Praktek Langsung

- ✓ Bernyanyi / bertepuk tangan dengan pola / syair/ TJ : tentang kucing

V. Penilaian

| Program Pengembangan | KD | Kode dan Isi Indikator | BB | MB | BSH | BSB |
|----------------------|---------|---|----|----|-----|-----|
| Nilai Agama & Moral | 1.1 | Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya | | | | |
| | 3.1-4.1 | (1) Anak dapat mengucapkan doa sebelum memulai kegiatan | | | | |
| | 3.2-4.2 | (1) Anak dapat berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan | | | | |



SEKOLAH KHARISMA

Jl. Baji Ateka No.19 Bontorannu, Kec. Makassar,
Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90126

[\(0411\) 851333](tel:0411851333)

| | | | | | | |
|------------------|-----------|---|--|--|--|--|
| | | perbuatan secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) | | | | |
| Sosial Emosional | 2.2 | Memiliki perilaku mencerminkan sikap ingin tahu | | | | |
| | 2.6 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap teliti | | | | |
| Bahasa | 3.11-4.11 | (1) Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. | | | | |
| | 3.12-4.12 | (1) Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru | | | | |
| Kognitif | 3.6-4.6 | (2) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya. (5) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan. | | | | |
| Motorik | 3.3-4.3 | (8) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruangan (9) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal meronce) | | | | |
| Seni | 3.15-4.15 | (2) Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain | | | | |

Makassar, 11 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah Kharisma

Guru

Musfaidah Dwi Zulfausi,S.Pd

Syarifah Amar,



SEKOLAH KHARISMA

Jl. Baji Ateka No.19 Bontorannu, Kec. Makassar,
Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90126

[\(0411\) 851333](tel:0411851333)

Tema : Binatang
Subtema : Binatang di darat
Subtema : *Kucing Peliharaan*

NAMA :

HARI/TGL : SENIN/ 11 JANUARI 2022

KELAS : A

Sikap: KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya, KD 2.2 Sikap ingin tahu, KD 2.6 Sikap teliti.

Kode Kegiatan Inti:

Pengetahuan dan Keterampilan: Kog KD 3.8-4.8 (3) Menceritakan perkembangan kucing dengan cara **Mh** KD 3.3-4.3 (4) Merobek pola gambar dengan rapi, kemudian **Mh** KD 3.3-4.3 (4) Menempelkan hasil robekan pola gambar tersebut sesuai urutannya, dan **Bhs** KD 3.12-4.12 (1) Mengenal simbol huruf "l" pada kata "kucingku lucu sekali", lalu menirukan tulisan huruf "l".



Yuk... kenali aku dari kecil.

k u c i n g k u l u c u s e k a l i





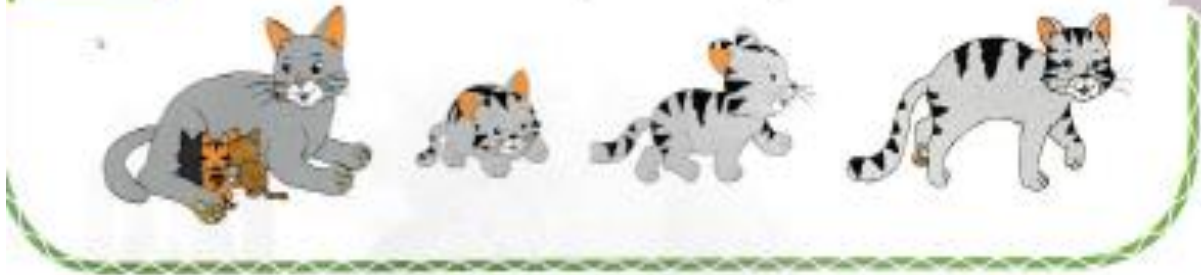
SEKOLAH KHARISMA

Jl. Baji Ateka No.19 Bontorannu, Kec. Makassar,
Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90126

[\(0411\) 851333](tel:0411851333)

Saintifik

Perkembangbiakan Kucing



Yuk... kenali aku dari kecil.

k u c i n g k u l u c u s e k a l i

