

**RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN HARIAN RPPH
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK
SIMULASI MENGAJAR DAN WAWANCARA**

TOPIC : AKU SAYANG BINATANG, TANAMAN,DAN MAKHLUK CIPTAAN TUHAN

**OLEH
NALGIS DAMOPOLII S.Pd**



**TAMAN KANAK – KANAK NEGERI PULAU NENAS KOTABUNAN
KEC. KOTABUNAN. KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW TIMUR
2021**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Topik Simulasi : Aku sayang binatang, Tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan

Satuan Pendidikan	: TKNEGERI PULAU NENAS KOTABUNAN
Hari / Tanggal	: Kamis/ 11 November 2021
Kelompok	: B (Usia 5-6 Tahun)
Tema / Sub Tema	: Binatang / Makanan, Guna dan bahaya binatang
Alokasi Waktu	: ± 30 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak Terbiasa Mengucap syukur kepada Tuhan Yang maha Esa (NAM)
- Anak melompat seperti binatang kelinci (FMK)
- Anak Meniru urutan kata “ Ayam makan Biji Jagung, Kuda makan rumput (B)
- ANak dapat menebalkan Kata Ayam (FMH)
- Anak dapat Mengisi pola segi tiga segi empat dan lingkaran (K)
- Anak dapat Dapat Mewarnai Gambar ayam makan jagung (S)
- Anak senang melakukan kegiatan dengan Orang lain (SE)

➤ **Media/sumber belajar**

- **Gambar ayam, Milu, Pola Segi tiga segi empat lingkaran, Lem, crayon.**

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Kegiatan Pembukaan (±5 Menit)

1. Salam, Berdoa sebelum belajar, bernyanyi
2. Absensi
3. Praktek langsung melompat seperti binatang kelinci
4. Mengenalkan tema dan sub tema
5. Diskusi tentang tema dan sub tema
6. Menirukan kata Ayam makan biji – bijian, Kuda makan rumput,

II. Kegiatan Inti (±20 Menit)

1. Mengamati : Anak mengamati Gambar Ayam making biji jagung, kuda makan rumput
2. Menanya : guru bertanya binatang apa yang yang suka makan rumput, biji bijian,
3. Mengumpul informasi mengkomunikasikan :
 - a. **Kegiatan 1** : Anak menebalkan kata ayam (FMH)
Anak menunjukkan hasil menebalkan kata Ayam (FMH)
 - b. **Kegiatan 2** : Mengisi Pola Segi tiga segi empat dan lingkaran dengan biji Jagung (K)
Anak mengisi polasegi tiga, segi empat, dan lingkaran dengan biji jagung
- Kegiatan 3** : Mewarnai gambar ayam makan jagung ayam (S)
Anak menunjukkan hasil mewarnai

III. Istirahat (- Menit)

1. Cuci tangan
2. Doa Makan
3. Bermain diluar kelas

1V. Kegiatan Penutup (±5 Menit)

1. Guru menanyakan kegiatan anak dalam sehari
2. Berdiskusi tentang apa saja yang dimainkan anak dalam sehari
3. Bernyanyi, Doa, Salam Pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	NAMA ANAK									
			aye	jihan	aisyah	ifi	zana	dafi	kira	idi	cia	aisyah
Nilai Agama dan Moral	1.1	Terbiasa mengucakan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan										
Motorik	3.3 – 4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah.										
Bahasa	3.10-4.10	Mengulang kalimat yang lebih kompleks										
Kognitif	3.6-4.6	Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru										
Seni	3.15-4.15	Menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk										
Sosial Emosional	2.10	Senang mengajak temannya untuk berkomunikasi bereaksi dengan positif kepada semua temannya										

2. Teknik Penilaian

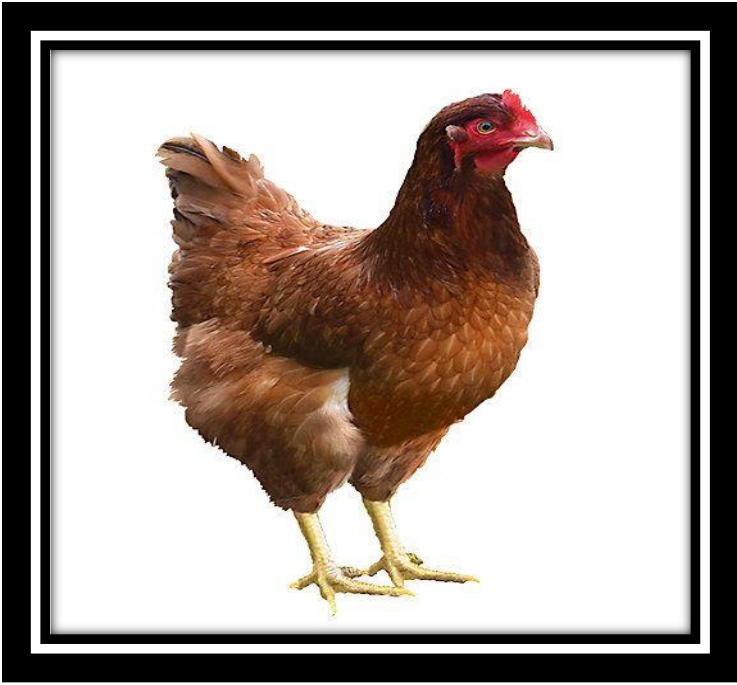
- Hasil karya/Portofolio
- Catatan anekdot
- Percakapan

Mengetahui
Kepala sekolah
TK Negeri Pulau Nenas

Nalgis Damopolii,S.Pd
Nip.19810225 200501 2013

Guru

Nalgis Damopolii,S.Pd
Nip.19810225 200501



AYAM MAKAN JAGUNG



1333066455

KUDA MAKAN RUMPUT



MENGISIH POLA
SEGI TIGA, SEGI EMPAT DAN LINGKARAN DENGAN BIJI JAGUNG

