



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

SELEKSI SIMULASI MENGAJAR

DURASI 10 MENIT CALON SEKOLAH PENGGERAK

**TOPIK : NO. 01. AKU SAYANG BINATANG, TANAMAN,
DAN MAHLUK CIPTAAN TUHAN**

Oleh :

Nama : Khairina AS, S.Pd, AUD

Email : Khairinaas2@gmail.com

TK NEGERI PEMBINA HAMPANG

Jl.Poros Hampang KM 13 Desa Lalapin RT 04/01

KECAMATAN HAMPANG KABUPATEN KOTABARU

KALIMANTAN SELATAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Pembuat Rencana Pembelajaran : Khairina AS, S.Pd.AUD
Nama Sekolah : TK Negeri Pembina Hampang
Alamat Email : khairinaas2@gmail.com
Semester/Minggu ke/ Hari : 1/12/2
Hari/ Tanggal : Selasa, 16 November 2021
Kelompok : TK B
Tema/ Sub Tema : Binatang / Binatang yang dipelihara (Kelinci)
Alokasi waktu kegiatan : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mempunyai sikap menyayangi binatang kelinci sebagai makhluk ciptaan Tuhan
2. Anak mempunyai sikap kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan
3. Anak mampu memahami penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan
4. Anak mampu memecahkan masalah sederhana melalui menghitung jumlah kaki kelinci
5. Anak mampu mengembangkan motorik kasar dan halus melalui kegiatan kolase gambar kelinci
6. Anak mampu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni melalui kegiatan bermain kolase pada gambar kelinci

Alat dan Bahan : Gambar Kelinci, lem, biji Jagung , biji kacang hijau,beras hitam,tusuk gigi,cotton bad

B.KEGIATAN PEMBELAJARAN

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
<p>A. PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Penerapan SOP Pembukaan: Menyanyikan lagu Indonesia Raya, Pancasila, Memberi Salam dan Doa mulai belajar2. Mengamati tentang gambar kelinci3. Guru membangun pengetahuan melalui materi yang di kembangkan sesuai dengan sub tema Binatang Kelinci4. Mengenalkan kegiatan main dan aturan bermain
<p>B. INTI</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak anak mengamati dan menanya alat dan bahan yang disediakan2. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini<ol style="list-style-type: none">1. Membuat kolase dari biji-bijian pada gambar Kelinci.

C. KEGIATAN PENGAMAN

Bermain Kartu gambar Binatang yang dipelihara

1. Merapikan alat yang telah digunakan
2. Mengungkapkan perasaan senang setelah selesai mengerjakan tugas
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

(Doa sebelum makan, Cuci tangan, Makan bekal, Doa sesudah makan, bermain di dalam atau di luar ruangan)

D. PENUTUP

1. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk besok dan pesan-pesan ibu guru
3. Penerapan SOP Penutup

E. RENCANA PENILAIAN:

<u>PENGEMBANGAN</u>	<u>KD</u>	<u>INDIKATOR</u>
1. NAM	1.2	- Mempunyai sikap menyayangi binatang kelinci Sebagai makhluk ciptaan Tuhan
2. SOSEM	2.8	- Anak mempunyai sikap kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan
3. BAHASA	3.11/4.11	- Anak mampu memahami penjelasan guru tentang Kegiatan yang akan dilakukan
4. KOGNITIF	3.5/4.5	- Anak mampu memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menghitung jumlah kaki Kelinci
5. FISIK MOTORIK	3.3/4.3	- Anak mengembangkan motorik kasar dan halus Melalui kegiatan kolase pada gambar kelinci
6. SENI	3.15/4.15	- Anak mampu mengenal berbagai karya dan Aktivitas seni melalui kegiatan bermain kolase dengan biji-bijian pada gambar kelinci

Mengetahui,

Kepala Sekolah TKN Pembina Hampang

Guru Kelompok B

Khairina AS, S.Pd AUD
NIP/197701022008012014

Khairina AS, S.Pd AUD
NIP/197701022008012014

TEMA : BINATANG

PENILAIAN HARIAN ANAK

KELOMPOK : TK B

SEM/MINGGU : 1/12

HARI/TANGGAL : Selasa /16 Nop 21

No	KD	NAM				SOSEM				BAHASA				KOGNITIF				FISIK MOTORIK				SENI			
		1.2				2.8				3.11/4.11				3.5/4.5				3.3/4.3				3.15/4.15			
		Anak mempunyai sikap menyayangi binatang Kelinci sebagai makhluk ciptaan Tuhan				Anak mempunyai sikap kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan				Anak mampu Memahami penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan				Anak mampu memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menghitung jumlah kaki kelinci				Anak mampu menggunakan motorik kasar dan halus melalui kegiatan kolase pada gambar kelinci				Anak mampu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni melalui bermain kolase dengan biji-bijian pada gambar kelinci			
	Nama anak	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Adam																								
2	Alya																								
3	Liana																								
4	Julia																								
5	Della																								
6	Ketut																								

Keterangan: BB= Belum Berkembang

MB= Mulai Berkembang

BSH= Berkembang sesuai harapan BSB=

Berkembang sangat baik

INSTRUMEN PENILAIAN

1. Ceklis/ Daftar cek

NO	Indikator/ nama anak	Adam				Alya				Liana				Julia				Della				Ketut			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	1.2 Anak mempunyai sikap menyayangi binatang Kelinci sebagai makhluk ciptaan Tuhan																								
2	2.8 Anak mempunyai sikap kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa Bantuan																								
3	3.11/4.11 Anak mampu Memahami penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan																								
4	3.5/4.5 Anak mampu memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan menghitung jumlah kaki kelinci																								
5	3.3/4.3 Anak mampu menggunakan motorik kasar dan halus melalui kegiatan kolase pada gambar kelinci																								
6	3.15/4.15 Anak mampu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni melalui bermain kolase dengan biji-bijian pada gambar kelinci																								

Keterangan:

1/BB = Belum Berkembang 2/MB =

Mulai Berkembang

3/BSH = Berkembang sesuai harapan 4/BSB = Berkembang sangat baik

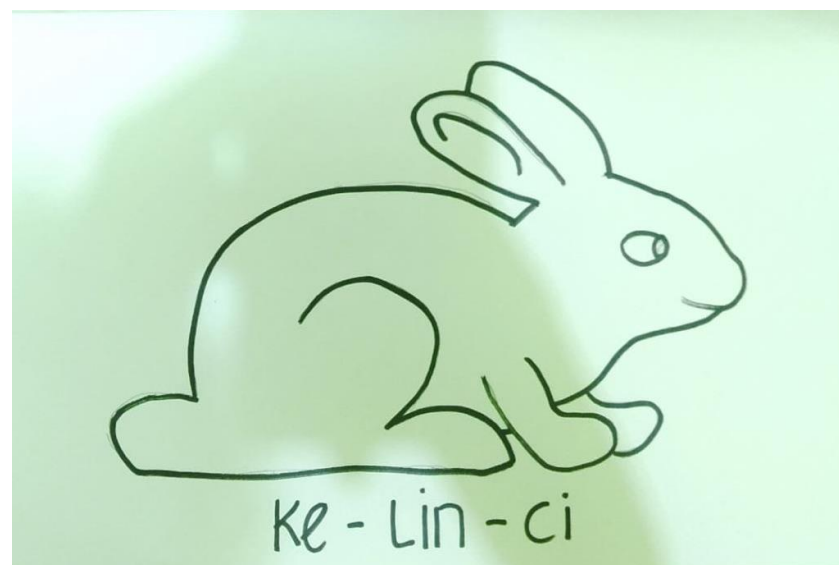
2. Hasil Karya

NO	Nama	Hasil Karya	Hasil Pengamatan
1	Adam		
2	Alya		
3	Liana		
4	Julia		
5	Della		
6	Ketut		

Media Pembelajaran



Alat dan Bahan Ajar



Lembar kerja