

PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TOPIK: AKU SAYANG BINATANG, TUMBUHAN DAN MAHLUK  
CIPTAAN TUHAN

Dipersiapkan Oleh:

Rini budiarti, S.Pd.

TKIT AL-I, ANAH PERUM METRO GRAND CENDANA N21 N0 1  
KECAMATAN PURWAKARTA KOTA CILEGON

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Topik Simulasi : Aku sayang binatang,tumbuhan,dan mahluk ciptaan tuhan

Nama : Rini budiarti, S.Pd.

Satuan Pendidikan : TKIT Al-I'annah

Kelompok : B (5-6 Tahun)

Semester : I

Tema : Tumbuhan

Sub-Tema : Tanaman sayur

Sub-sub Tema : Sawi

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.1, 4.1 --- 3.2, 4.2 --- 2.1,4.3, ---3.6, 3.5, 4.5 ---  
3.11, 4.11 --- 2.8, 3.15, 4.15

- K I.1 = Sikap Spiritual
- K I. 2 = Sikap Sosial
- K I. 3 = Sikap Pengetahuan
- K I. 4 = Sikap Keterampilan

Alat dan Bahan : Gambar perbuatn baik dan tidak baik, pewarna makanan ,air,botol bekas,sayuran,stick huruf,kardus bekas,lem ,lembar kerja,sticker emosi. Lembar kerja.

Metode Pembelajaran: Tanya-jawab

Diskusi

Pemberian Tugas

A. Tujuan Pembelajaran:

- Anak mampu mengenal dan menyebutkan ciptaan Allah
- Anak dapat mengucapkan do'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Membiasakan anak untuk menyayangi ciptaan Allah
- Anak mampu membedakan perbuatan baik dan tidak baik
- Anak mengetahui macam-macam sayuran dan manfaatnya
- Anak mampu mengenal warna dan huruf
- Anak mampu mengenal konsep bilangan dan keaksaraan awal
- Anak mampu mengkoordinasi mata dan tangan secara baik
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus

B. Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan Awal;

- Berbaris di depan kelas mengucapkan ikrar,doa dipagi hari ;
- Berdoa sebelum belaja dan murojaah hafalan surat pendek dan haditsr;
- Mengucapkan Salam;
- Tanya-jawab bertanya kabar,absensi,menjelaskan aturan dalam bermain dan penjelasan tema tanaman sayur

2. Kegiatan Inti;

Guru mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan gambar-gambar sesuai tema tanaman sayur.

Gelaran-I :

Melihat gambar perbuatan baik dan tidak baik pada makhluk ciptaan Allah SWT dan anak menempel sticker emosi tersenyum untuk perbuatan baik dan cemberut untuk perbuatan tidak baik(pada lembar kegiatan yang sudah disediakan

Gelaran- 2 :

Menyusun kata sawi dan bayam .

Gelaran – 3 :

Eksperimen bahwa tumbuhan dapat menyerap air

3. Istirahat;

- Bermain
- Makan dan Minum

4. Penutup;

- Recalling kegiatan hari ini;
- Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
- Murojaah hafalan dan menyampaikan pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa akhir pertemuan dan janji pulang sekolah

GELARAN 1 Memasang sticker emosi pada perbuatan baik dan perbuatan tidak baik



GELARAN 2 Menyusun kata Bayam & Sawi



GELARAN 3 Eksperimen Tumbuhan yang dapat menyerap air



### Format Penilaian Pembelajaran

No. KD	Kegiatan Main	Penilaian		Indikator Pencapaian Perkembangan
		Teknik	Alat	
Nilai Agama dan Moral 3.1.4.1.1,	Berdiri sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Unjuk Kerja	Ceklist Catatan Aneknot	Anak terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar.
Sosial Emosional 2.8	Memasang stiker emosi pada gambar perbuatan baik dan tidak baik	Penugasan	Ceklist Hasil Kerja	Anak mampu melaksanakan tugas memasang stiker emosi pada perbuatan baik dengan stiker senyum dan perbuatan tidak baik dengan cemberut.
Fisik Motorik 3 2.4	Meyusun kata bayam dan sawi dengan stik huruf yang disediakan	penugasan	Ceklist Hasil kerja	Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan secara baik hati
Kognitif 3.5.43.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan bereksperimen.</li> <li>• Mengenal macam-macam warna, bentuk dan ukuran</li> </ul>	Penugasan	Ceklist Hasil Kerja	Anak mampu bersikap yang baik saat berkumpul bersama teman saling bekerjasama dalam bermain dan bereksperimen

Bahasa 3.11.3.11	Tanya jawab / diskusi Anak dapat mengetahui mahluk ciptaan Allah dan cara bersikap yang baik dengan mahluk ciptaan Allah.	Observasi	Ceklist	Anak mampu bersikap yang baik pada binatang dan tumbuhan mahluk ciptaan Allah dan mampu membedakan perbuatan baik dan tidak baik pada mahluk ciptaan Allah
Seni 3.15.4.15	Menunjukkan karya yang dihasilkan dari bereksperimen	Observasi	Ceklist Catatan Anekdote	Anak bangga dan mau menunjukkan hasil karya yang dibuatnya.

## Format Penilaian Cheklist

No. KD	Kegiatan Main	Indikator Pencampuran Perkembangan	Nama Anak			
			Aluna	Adly	Sulthan	Adib
3.1,4.1,	Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.	Anak terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar.				
3.2,4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memasang dan menempel sticker emosi pada gambar perbuatan baik dan tidak baik</li> <li>• Bersikap baik pada semua makhluk ciptaan Allah binatang &amp; tumbuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu melaksanakan tugas memasang sticker emosi</li> <li>• Anak mampu mencerminkan Adab/sikap yang baik pada semua makhluk ciptaan Allah dan santun kepada orang tua dan teman.</li> </ul>				
3.5,3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal macam-macam warna.</li> <li>• Mengenal macam sayur seperti sawi dan bayam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu Bereksperimen tumbuhan dapat menyerap air dan mengenal warna</li> </ul>				



3.11,4.11	Tanya jawab / diskusi bersikap yang baik kepada semua makhluk ciptaan Allah	Anak mampu bersikap yang baik saat berkumpul bersama keluarga,teman,dan memahami cara bersikap kepada semua makhluk ciptaan Allah				