

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : Tk Alfatah Robayan
Hari/Tanggal : Jumat , 20 Nov 2020
Kelompok/ Usia : A / 4-5 Th
Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang peliharaan (sapi)
Judul Kegiatan Belajar : manfaat binatang sapi
A. Kompetensi Inti (KI) : 1.1–2.6–3.2-4.2-3.3-4.3-3.8–4.8–3.11–4.11–3.15–4.15.

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 – 3.2-4.2	Mengenal perilaku baik dan santun (Menyayangi binatang)
Fisik-Motorik,	3.3 dan 4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif,	3.8 dan 4.8	Mengenal lingkungan alam(hewan, tanaman, cuaca,dll)
Bahasa,	3.11 dan 4.11	Menceritakan apa yang dilihat
Sosial-Emosional	2.6	Mengantri sesuai urutan
Seni	3.15 dan 4.15	Berkreasi menggunakan berbagai media

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dalam kegiatan
- Anak mampu membedakan dan menyebutkan binatang berkaki 4
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
- Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya
- Anak mampu memiliki sikap taat terhadap aturan seperti antre

D. Materi Pembelajaran :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Membedakan binatang peliharaan dan binatang liar
- Memberi warna merah pada binatang berkaki 4
- Bernyanyi pak tani punya kandang
- Melihat video Memerah susu di peternakan
- Minum susu sapi bersama

E. Sumber dan Media Belajar :

- LK
- Pensil
- Krayon
- video

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Penerapan SOP pembukaan2. Berbagi pengalaman dengan bercerita3. Bercakap-cakap tentang binatang ber kaki 44. bernyanyi “ pak tani punya kandang ”5. Mengenalkan aturan saat bermain	15 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none">• Berdiskusi tentang binatang peliharaan dan binatang liar	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	
A. Kegiatan Inti		
	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati video petani memerah susu sapi2. Membedakan binatang peliharaan dan binatang liar3. Memberi warna merah pada binatang berkaki 4	40 menit

C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab 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 	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap 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. Berdoa setelah belajar 	15menit

G. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan anekdot/kelas

Mengetahui,

Roabaya ,November 2020

Kepala TK AL FATAH ROBAYAN

Gurukelas

Dwikorawati, S.Pd

NIP.19640810 1986012002

Maria ulfah, S.Pd