

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TK IT) DARUTTAUHID  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

---

Semester / Minggu / Hari ke : 2 /13/ 2  
Hari, tanggal : Selasa, 13 April 2020  
Kelompok usia : 4-5 Tahun  
Tema / subtema : Tanaman / Buah  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-1.2, 2.1, 2.5, 2.12, 3.1, 3.3 - 4.3, 3.12- 4.12, 3.15-4.15  
Alokasi waktu : 210 menit

Materi Kegiatan : - Macam-macam tanaman buah  
- Pengenalan nama-nama buah  
- Dapat bekerja kelompok  
- Mengenal huruf pada nama buah  
- Bertanggungjawab atas tugas yang diberikan  
- Merapikan mainan sesudah selesai digunakan  
- Sabar menunggu giliran  
- Sikap percaya diri

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan  
- Mengucapkan salam masuk  
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan  
- Mencuci tangan dengan benar  
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : Gambar buah, kartu baca buah, huruf abjad, biji-bijian, dadu, pion, kartu angka, papan abjad

Tujuan : - Dapat menyebutkan macam buah-buahan  
- Dapat menyebutkan manfaat dan kandungan buah bagi tubuh manusia  
- Dapat menghitung jumlah buah dengan benar  
- Dapat menyebutkan dan mengelompokkan huruf awal dari nama buah  
- Dapat menyusun huruf sesuai dengan nama buah  
- Dapat membuat huruf awal nama buah dengan menggunakan biji-bijian  
- Dapat mengelompokkan nama buah sesuai dengan huruf awalnya

Strategi Pembelajaran : Pemecahan masalah, diskusi

#### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Mengucapkan salam.
2. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
3. Menanyakan kabar, dan melakukan presensi.
4. Sholat berjama'ah (sholat dhuha) dan pengenalan huruf-huruf hijaiyah.
5. Berdiskusi tentang macam-macam buah.
6. Berdiskusi tentang manfaat dan kandungan yang terdapat pada buah bagi tubuh.
7. Bernyanyi lagu buah dan tepuk pola.
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Yuk cari teman yang sama, mengelompokkan nama buah sesuai dengan huruf depannya.
2. Yuk berhitung, menghitung jumlah buah.
3. Yuk cari namaku, menyusun huruf sesuai dengan nama buah.
4. Yuk berkreasi, membuat huruf depan pada nama buah dengan menggunakan biji-bijian.

#### **C. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
2. Diskusi 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.
6. Persiapan makan, cuci tangan, dan doa.

#### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi 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. Doa sesudah belajar, salam.

Kepala sekolah

Pandanharum, 13 Juni 2020

Guru kelompok

(Eti Rohayati, S.Pd)

(.....)

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Observasi
2. Catatan anekdot
3. Hasil karya
4. Percakapan
5. Portofolio

**F. PENILAIAN PERKEMBANGAN**

LINGKUP PERKEMBANGAN	KI/KD	PENILAIAN			
		Nama anak			
		BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1-1.2 berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan 3.1 Malaksanakan ibadah sesuai dengan aturannya				
FISIK MOTORIK	2.1 Mencuci tangan dengan benar 3.3-4.3 Tepuk pola				
KOGNITIF	3.12-4.12Menjumlahkan gambar buah-buahan				
BAHASA	3.12-4.12 • Mengelompokkan huruf awal yang sama pada nama buah • Memasangkan dan menyebutkan huruf yang terdapat pada nama buah				
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 Memiliki perilaku sikap percaya diri. 2.7 Sabar menunggu giliran 2.12 Bertanggungjawab atas tugas yang diberikan				
SENI	3.15-4.15 Berkreasi membuat huruf awal buah-buahan dengan menggunakan biji-bijian				

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Eti Rohayati, S.Pd**

Guru Kelompok

(.....)

Gambar kegiatan untuk pengenalan huruf dan angka



Anak mengambil kartu buah dan membentuk huruf awal dengan menggunakan biji-bijian



Anak mencari dan Menyusun huruf sesuai dengan nama buah



Anak melempar dadu, lalu menghitung jumlah lingkaran yang ada di dalam dadu, lalu menjalankan pion sesuai dengan jumlah. Misalkan pionnya jatuh di huruf "C" maka anak-anak mengambil kartu buah sesuai dengan huruf awalnya.



Anak menghitung jumlah gambar setelah mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah