

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## TK GAPURA CIPTA

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: 1/ 16
Tema/sub tema/sub-sub tema	: BINATANG/SERANGGA /KUPU-KUPU
Hari / tanggal	: SENIN, 24 nopember 2020

### KOMPETENSI DASAR (KD)

1.1, 1.2, 2.3, 2.4, 2.6, 2.7, 2.9, 2.19, 2.12, 2.13, 3.2-4.2, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.9-4.9, 3.15-4.15

### Alat dan bahan

Tape, recorder, CD/DVD. Karton, kertas origami, lem, daun, kartu huruf

### TUJUAN MATERI :

1. Menenal Ciptaan Tuhan
2. Menenal rasa Syukur Kepada Allah SWT
3. Menyanyangi Mahluk Hidup
4. Mengembangkan sikap Estetis
5. Mencerminkan sikap rasa ingin tahu
6. Mengembangkan percaya diri
7. Menjadikan kreatif dan imajinatif
8. Memiliki perilaku tanggung jawab

### I KEGIATAN PEMBUKAAN (2 menit)

- a. Sop pembukaan
- b. Guru mengecek kehadiran anak
- c. Guru bercakap – cakap tentang kembang biak kupu-kupu
- d. Tanya jawab macam-macam kupu-kupu
- e. Menyanyi lagu “kupu-kupu/ulat”

### II KEGIATAN INTI (6 menit)

- a. Mengamati
  - 1) Guru memperlihatkan media asli / gambar / puzzle perkembangbiakan kupu-kupu
  - 2) Anak mengamati bentuk wayang semut
- b. Menanya
  - 1) guru menstimulasi anak untuk mau bertanya tentang apa yang anak ketahui tentang kupu-kupu
  - c. mengumpulkan informasi
  - 1) guru memperlihatkan dan menjelaskan tentang perkembangbiakan kupu-kupu di kelas dengan sebuah permainan yang akan dikerjakan oleh anak

#### KELOMPOK 1 : MEMBUAT ULAT DENGAN BENTUK LINGKARAN (menghitung)”

- Anak mengamati bentuk lingkaran
- Anak membuat lingkaran dengan bentuk lingkaran dengan urutan 1-10
- Anak menempelkan urutannya sampai menjadi ulat
- Anak menceritakan hasil karyanya

#### KELOMPOK 2 : BERMAIN KARTU HURUF “KUPU-KUPU”

- Guru menjelaskan cara permainan kartu huruf
- Anak bermain kartu huruf mejadi kata “kupu-kupu”

#### KELOMPOK 3 : HASIL KARYA “BAHAN ALAM”

- Anak membawa bahan alam daun
- Anak-anak membuat kupu-kupu dari bahan alam

### KEGIATAN PENGAMANAN

Bermain Puzzle, Balok, Menjahit

### III. ISTIRAHAT ( 2 menit)

- Anak mencuci tangan , berdoa, makan bersama, bermain

#### IV. PENUTUP (2 menit)

- Menyanyi lagu “kupu-kupu/ulat”
- Membicarakan mengenal kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Berdoa ,salam

#### PENILAIAN

##### FORMAT PENILAIAN HARIA

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI YANG DI CAPAI	BB	MB	BSH	BSB
SIKAP SPRITUAL	Mengenal mahluk hidup ciptaan tuhan (.1.1)			Semua anak	
	Terbiasa mengucapkan rasa rasa syukur terhadap Tuhan YME (1.2)	aviah	Ahmad panani	dalisha	
	Menyanyangi mahluk hidup ( binatang ) (1.2)				
SIKAP SOSIAL	Berprilaku menyayangi ciptaan tuhan “binatang”			Semua anak	
	Mentaati aturan permainan	ridho	Firash, melani	Shifa. dalisha	
	Memiliki perilaku tanggung jawab (2.12)			Syahira,	
	Percaya diri (2.5)		s	Emua anak	
PENGETAHUAN	Mengenal bentuk geometri (4.6)		aviah	Fanani, yusuf, dalisha,	
	Menyebutkan lambang bilangan 1 s.d 10 (3.6)		Aviah,rania	Semua anak	
	Mencerminkan sikap rasa ingin tahu (2.2)	Aviah, ranis	Arka, melani	Firas, syahira, shifa, ahmad,	Dalisha, dava
	Mengenal keaksaraan awal (3.12)	Aviah, raniaa			Dalisha, shifa,
	Tanya jawab		Viah, rania	Semua anak	
	Mengenal sebab -akibat (bagaimana cara berkembangbiak kupu-kupu)			Semua anak	

	Berperilaku bahasa ekspresif (4.11)				
KETERAMPILAN	Menyanyikan lagu “kupu-kupu / ulat”			Semua anak	
	Hasil karya membuat kupu-kupu dari bahan alam (3.15/4.15)			Semua anak	
	Memiliki perilaku sikap estetis (2.4)				

### 1. PENILAIAN HASIL KARYA

- Hasil karya
- Gambar

### 3. ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
MOCH DAFFA	TK GAPURA CIPTA		
Capaian Perkembangan :  KD :			

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

**TENTI KARYATI,S.Pd**  
NIP.196803031992032009

**EKAWATI ANDAYANI,S.Pd**  
NUPTK.2234761662300043