

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SATUAN PENDIDIKAN	: TK MIFTAHUL BAROKAH
KELAS/ SEMESTER	: B/I
TEMA	: BINATANG
SUBTEMA	: BINATANG YANG BISA TERBANG (KUPU-KUPU)
ALOKASI WAKTU	:120 MENIT
KD	: 1.1, 2.4,2.8,2.12,3.3-4.3,3.5-4.5,3.6-4.6,3.10-4.10,3.11-4.11,3.12-4.12,3.15-4.15
ALAT DAN BAHAN	: kertas origami, pola gambar kupu- kupu, gunting, lem,sedotan, kartu huruf,fosrter macam-macam kupu- kupu, miniatore kupu- kupu.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah “subhanalloh”
2. Anak dapat menirukan gerakan kupu-kupu
3. Anak dapat berkreasi membuat bentuk kupu-kupu
4. Anak dapat mengenal pola ABCD-ABCD
5. Anak dapat mengerjakan tugas secara mandiri
6. Anak dapat belajar mengenal suku kata, membaca dengan bermain huruf
7. Anak dapat berkreasi menghias bentuk kupu kupu menjadi indah

B. KEGIATAN

- Motorik kasar
- berbaris dan ikrar
- gerak dan lagu kupu-kupu

1. Pembukaan

- Salam dan do'a mau belajar
- hafalan qur'an surat pendek An-nas
- Absen
- Tanya jawab tentang tema sebelumnya dan yang akan di bahas sekarang

2. Kegiatan inti

(kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

- 1 .-mengamati macam macam gambar kupu- kupu dan miniaturn kupu-kupu
 - guru dan anak tanya jawab tentang kupu kupu yang baru diamatinya
 - anak-anak diminta untuk mengidentifikasi bentuk, warna, dan proses metamorfosa yang disajikan dalam bentuk gambar menyanyikan lagu yang berjudul ” kupu kupu”
2. Anak diminta untuk menyusun huruf supaya membentuk kata/ tulisan kupu- kupu
3. Anak meniru membuat bentuk kupu-kupu yang di contohkan guru dengan kertas origami, yaitu menggunting dan menempelkan hasilnya pada sedotan kemudian menghiasnya supaya indah
4. Anak diminta untuk melanjutkan urutan pola ABCD-ABCD pada lembar kerja yang telah disediakan dengan tepat.
(Sudut pengaman)
5. mewarnai gambar kupu

4. Recolling

- Bersama- sama merapihkan alat main yang telah digunakan dan menyimpan kembali pada tempat semula
- guru menanyakan pada anak kegiatan apasaja yang telah dilakukan hari ini
- guru memberi reward pada anak yang berlaku baik selama kegiatan berlangsung
- bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- anak menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- guru memperkuat pengetahuan dan memperbanyak kosa kata yang baru

5. Istirahat

- Mencuci tangan
- berdo'a sebelum dan sesudah makan
- makan bekal bersama
- bermain bersama

6. Penutup

- Guru menanyakan perasaan anak hari ini selama kegiatan main
- anak berdiskusi tentang kegiatan main hari ini
- anak menyimak, guru mengkomunikasikan untuk kegiatan esok hari
- bercerita pendek tentang pesan- pesan
- anak bersama-sama membacakan qur'an surat Al –Asri
- berdo'a sebelum pulang
- salam
- antri bersalaman kepada guru

Mengetahui
Kepala TK Miftahul Barokah

Haurwangi,2021
Guru Kelas

Neng Cucu Nurfaidah M S.Ag

Siti Mea Hasanah S.Pd

C. PENILAIAN

1. CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Nama Anak:

KD DAN BIDANG PENGEMBANGAN	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL 1.1	Anak bisa mengucapkan kalimat thoyyibah "subhanalloh" Hafalan Q.S pedek Annas -Hafalan do'a sebelum dan sesudah kegiatan				
SOSIAL EMOSIANAL 2.8 2.12	Sikap berdo'a				

	-Mengerjakan tugas secara mandiri dengan selesai tanpa bantuan -Bangga meunjukkan hasil karya				
KOGNITIF 3.5-4.5, 3.6-4.6	-Meniru pola ABCD-ABCD				
FISIK MOTORIK 3.3-4.3	-Meniru gerakan kupu-kupu yang sedang terbang				
SENI 3.15-4.15	-Membuat hasil karya membentuk mainan kupu-kupu - Estetika dalam menghias -Mewarnai gambar kupu- kupu				
BAHASA 3.10-4.10,3.11- 4.11 3.12-4.12	-Menyebutkan tahapan proses metamorfosa -Menyebutkan huruf- huruf pada kata kupu-kupu				

2. PENILAIAN HASIL KARYA

Hasil karya dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni, atau tampilan:

1. Gambar
2. Lukisan
3. Hasil guntingan

3. CATATAN ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
CAPAIAN PERKEMBANGAN			