

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SATUAN PENDIDIKAN : TK MUSLIMAT NU 1 KROMENGAN
KELAS/SEMESTER : B/I
TEMA : KEBUTUHANKU
SUBTEMA : MAKANAN DAN MINUMAN
TOPIK : MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI
ALOKASI WAKTU : 10 MENIT
KD : 1.1,3.1,4.1,3.3,4.3,3.4,4.4,3.6,4,6,2.12,3.10,4.10,3.12,4.12,3.15,4.15
ALAT DAN BAHAN :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan mengucapkan syukur atas keagungan Allah
2. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk kegiatan motorik halus dan kasar
4. Anak dapat menyebutkan makanan sehat dan tidak sehat
5. Anak dapat menghitung dengan benda
6. Anak dapat memiliki perilaku bersikap hidup sehat
7. Anak dapat bertanggung jawab pada tugas
8. Anak dapat membuat karya dari berbagai media

B. KEGIATAN

- Pembukaan
Sop pembukaan
Tanya jawab tentang makanan sehat dan bergizi
- Kegiatan
(kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).
Membuat kalung dari tangkai daun singkong (pada saat kegiatan membangun pertanyaan tentang berapa jari-jari daun singkongnya, menunjukkan kata yang berbunyi daun singkong)
- Istirahat
Sop istirahat
- Penutup
Sop penutup

C. PENILAIAN

- CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

KD DAN BIDANG PENGEMBANGA	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1 3.1,4.1	terbiasa mengucapkan syukur pada Allah terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan				
FM 3.3,4.3	mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar				
KOGNITIF 3.6,4.6	Membilang dengan benda				
BAHASA 3.12,4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain				
SOSEM 2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan tanggung jawab				
SENI 3.15,4.15	Mengenal dan menunjukkan karya, aktifitas seni menggunakan berbagai media				

- PENILAIAN HASIL KARYA

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

1. Gambar
2. Lukisan
3. Hasil guntingan

- ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Capaian perkembangan: KD:			