

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**HARIAN (RPPH) TK NUSA INDAH I PALEMBANG**  
**TAHUN AJARAN 2021/ 2022**

Hari/ Tanggal : Senin, 15 November 2020  
Kelompok/ Usia : B (5 – 6 tahun)  
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang Hutan (Gajah)  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.1–4.1 (1), 3.3–4.3 (3) , 2.7, 2.8, 3.6–4.6, 3.12–4.12, 3.15–4.15

**A. MATERI DALAM KEGIATAN**

1. Berdoa sebelum makan
2. Melompat dan melewati huruf “G – A – J – A – H” sambil menyebutkan huruf yang dilewati
3. Mengerjakan maze gajah berjalan menuju makanannya dengan mengelompokkan bentuk segitiga sambil berhitung dengan menuliskan angka pada segitiga tersebut
4. Menuliskan huruf “ g-a-j-a-h”
5. Tepuk “Gajah”

**B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN**

1. Bersyukur sebagai Ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

**C. ALAT DAN BAHAN**

1. Kertas bertuliskan huruf dari “ g – a – j – a – h”
2. PPT tentang gajah
3. Lembar kerja maze gajah
4. Lembar kerja bagian-bagian tubuh gajah untuk kegiatan menebalkan huruf

#### D. KEGIATAN BELAJAR

KEGIATAN BELAJAR	Waktu	Sumber, Alat dan Bahan
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berbaris, absen</li> <li>Doa sebelum belajar</li> <li>Mengenalkan aturan bermain</li> <li>Berdiskusi tentang binatang (gajah)</li> <li>Melompat dan melewati huruf bertuliskan “g – a – j – a – h”</li> </ol>	30'  Kertas dengan isi huruf – huruf membentuk kata “g- a – j – a – h”
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan maze membantu gajah menemukan makanannya</li> <li>Menggunting dan menempel pola gambar Gajah</li> <li>Menuliskan huruf G-a-j-a-h</li> </ol>	60'  Lembar kerja Maze  Pola gambar Gajah
<b>Istirahat</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cuci tangan, makan dan minum</li> <li>Main bersama diluar kelas</li> </ol>	30'  Wastafel, sabun cuci tangan, lap tangan, bekal anak Mainan anak
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tepuk “gajah”</li> <li>Berdiskusi tentang kegiatan belajar hari ini dan mengingatkan anak-anak untuk menyayangi</li> <li>Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan dirumah menyebutkan bagian-bagian tubuh gajah</li> <li>Menginformasikan kegiatan esok hari</li> <li>Berdoa setelah belajar</li> </ol>	15'  <u><b>Tepuk gajah</b></u> Prok 1x badan besar Prok 2x Telingalebar Pro 3x Mata sipit Prok 4x Punya gading Prok 5x Belalai panjang Kalau jalan dum dum dum

## E. RENCANA PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mensyukuri ciptaan-ciptaan Tuhan salah satunya binatang ciptaan Tuhan “gajah”
	3.1 – 4.1	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Anak dapat melakukan gerakan motorik kasar dengan melompat
		Anak dapat melakukan gerakan motorik halus menggunting dan menempel pola gambar gajah
Sosial Emosional	2.6	Anak terbiasa bersikap sabar menunggu giliran
Kognitif	3.6 – 4.6	Anak dapat mengelompokkan berdasarkan bentuk dan menghitung jumlahnya
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat menuliskan huruf “g-a-j-a-h”
Seni	3.15 – 4.15	Anak dapat melakukan tepuk “gajah”

### Teknik Penilaian

- a. Catatan Hasil Karya
- b. Catatan Anekdote
- c. Format ceklist

Palembang, 15 November 2021

Mengetahui,

Priska Yuliana Effendy, S.Psi

### FORMAT PENILAIAN RPPH

Hari / Tanggal : Senin, 15 November 2021  
 Tema / Sub Tema : Binatang/Binatang hutan  
 Cakupan sub / Sub-sub Tema : gajah

Program Pengembangan	KD	Kode dan Isi Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Anekdote (tuliskan nama anak dan kejadian)
Nam	1.1	Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptanya					
	3.1 - 4.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa					
Sosial Emosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan					
Kognitif	3.6 – 4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya ( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus					
Seni	3.15-4.12	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain					

