

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**KB BRANG KOPANG**

---

**Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 13 / 4**

**Hari / tgl : Selasa, 9-11-2021**

**Kelompok usia : B**

**Tema/sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang ( capung )**

**KD : 1. 1 - 2 . 4 - 2 . 5 - 3 . 2 - 4 . 2 - 3 . 5 - 4 . 5 - 3 . 13 - 4 . 13 - 3 . 15 - 4 . 15.**

**Materi :**

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Gerakan binatang yang bisa terbang
- Cerita pengalaman anak
- Berbuat baik pada makhluk Tuhan
- Konsep menghitung jumlah benda
- Beradaptasi dengan lingkungan
- Tertarik pada aktifitas seni

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu Melengkapi kata dari nama binatang yang bisa terbang
- Anak mampu Bercerita tentang pengalaman anak
- Anak mampu menghitung jumlah capung

**Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**

**Alat dan bahan : - Tinta**

- Gambar / miniatur capung
- Pensil
- Kertas
- Krayon

**Karakter : Kreatif**

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
4. Bercerita tentang pengalaman anak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Mencetak dengan jari bentuk capung
2. Menghitung jumlah capung
3. Menyebutkan posisi benda
4. Menceritakan perbedaan kupu – kupu dan capung

**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

**D. 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. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menceritakan tentang capung
  - b. Dapat membuat gambar dengan mencetak dengan jari
  - c. Dapat menyebutkan posisi benda
  - d. Dapat menceritakan perbedaan kupu – kupu dengan capung
  - e. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda - benda

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelompok**

