

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )  
TAMAN KANAK-KANAK TIANDA BERA**

Email : [tkbera99@yahoo.com](mailto:tkbera99@yahoo.com)

---

Semester/Bulan/Minggu : I/Juli/I  
Kelas/Usia : B /5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang/Binatang yang hidup di darat/Kerbau  
Hari/Tanggal : Rabu, 07 Juli 2021

KD : NAM 1.1,(3.1-4.1), FM (3.3-4.3), KOG 2.2, (3.5-4.5), BHS (3.10-4.10) ,(3.12-4.12), SOSEM ,2.9 ,  
SN (3.15,4.15 )

Kegiatan main atau model pembelajaran yang digunakan adalah model kelompok dengan kegiatan pengaman

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat mengenal nama gambar binatang yang disediakan
2. Anak dapat mengetahui tempat hidup , makanan, cara berkembang biak binatang “ kerbau”

**Materi Kegiatan :**

1. Mengetahui nama binatang, tempat hidup binatang dan cara berkembang biak binatang ,
2. Gerakan senam anak gembala
3. Melatih kelenturan jari tangan
4. Menghitung jumlah gambar kerbau yang disediakan.
5. Cerita terkait kerbau
6. Huruf ( Kerbau )
7. Membantu teman yang membutuhkan bantuan

**Materi Yang termasuk Kegiatan Pembiasaan**

1. Pembiasaan Bersyukur bisa mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan ,
2. Berdoa Sebelum dan sesudah kegiatan ,
3. Terbiasa mencuci tangan sebelum & sesudah makan

**Alat dan Bahan :**

- **Gunting**
- **Lem**
- Daun angka
- Kertas Origami
- Buku gambar
- Kartu huruf
- Kartu lambang bilangan
- Gambar kerbau
- Alat tulis

**1. Pembukaan ( 30 Menit)**

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang binatang didarat ( kerbau)
- Berdiskusi tentang menyayangi binatang
- Menirukan suara Kerbau
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**2. Inti ( 60 Menit )**

1. Mengamati : Mengamati gambar kerbau
2. Menanya : Tanaya jawab tentang makanan kerbau dan cara berkembang biak kerbau
3. Mengumpulkan informasi : Siapa yang menjaga kerbau? Dan apa fungsi dari kerbau ?
4. Menalar : mengelompokkan gambar yang termasuk makanan kerbau
5. Mengkomunikasikan :
  - a. Kelompok 1. Menggunting dan menempel gambar kerbau
  - b. Kelompok 2: Menciptakan bentuk kerbau dari daun angka
  - c. Kelompok 3. Menyusun kartu huruf “ kerbau”
  - d. Kelompok 4. Menghubungkan gambar kerbau dengan lambang bilangan

➤ Kegiatan Pengaman : Bermain Balok

**3. Recalling**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### 4. Penutup ( 30 Menit )

- Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP penutupan

#### 5. Rencana Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK					
			Gilfa	Noah	Deven	Evelin	Michael	Marfin
NAM	1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersyukur bisa mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan</li> </ul>						
	3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</li> </ul>						
FM	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerak senam aku anak gembala</li> <li>• Melatih kelenturan jari tangan</li> </ul>						
KOG	2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui tempat hidup ,makanan dan cara berkembang biak binatang “ kerbau’</li> </ul>						
	3.5-4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung gambar kerbau dan memasang dengan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah masing-masing kelompok</li> </ul>						
BHA	3.10-4.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercerita tentang kerbau</li> </ul>						
	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun kartu huruf “ kerbau “</li> </ul>						
SE	2.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu teman yang membutuhkan bantuan</li> </ul>						
SN	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan bentuk dari daun angka “ bentuk kerbau”</li> </ul>						

Mengetahui  
Kepala TK Tianda Bera

Guru Kelas