



**RPPH TEMA BINATANG
SUBTEMA BINATANG DARAT/
BINATANG PELIHARAAN
SUB SUB TEMA : DOMBA
KELOMPOK A (4-5 TAHUN)
TK AL IHYAUL IRSYAD
OLEH
NANI MARYANI S. PD. I**



**Program
Sekolah Penggerak**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

satuan Pendidikan : TK Al-Ihya'ul Irsyad
Kelompok : A (4 – 5 Tahun)
Semester/Minggu : 1 / 13
Tema : **Binatang**
Sub Tema : **Bintang Darat / Binatang Peliharaan**
Sub-sub Tema : **Domba**
Hari / Tanggal : **Sabtu, 20 November 2021**
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1;2.3;2.12;3.3-4.3;3.8-4.8 ;3.9-4.9;3.12-4.12;3.15-4.15

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak Mengenal Domba sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang Domba
3. Anak mampu menirukan suara Domba
4. Anak mengetahui ciri-ciri fisik Domba dengan Tanya jawab
5. Anak menyajikan karya bentuk gambar Domba
6. Membuat karya tentang binatang Domba
7. Menambah kosa kata yang berkaitan dengan Domba
8. Bertanggung jawab terhadap hewan peliharaan

Media / Sumber Belajar :

1. Gambar macam-macam Binatang yang hidup didarat seperti sapi, domba, kucing, anjing, kelinci, ayam, bebek.
2. Lem, kapas, gambar domba, kartu huruf

Langkah Kegiatan :

I. Kegiatan awal / Pembukaan

- Berdoa, menyanyi, Absensi
- Bergerak seperti Domba (Merangkak)

II. Kegiatan Inti

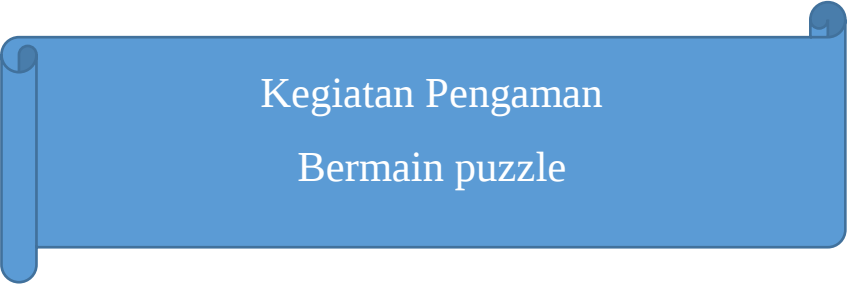
a. Mengamati

- Anak mengamati gambar bintang peliharaan yaitu Domba

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang apa yang ingin anak ketahui tentang binatang Domba
- Guru bertanya kepada anak tentang apa yang mereka ketahui tentang bintang Domba
- Anak melakukan tanya jawab

- c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
- Anak memperhatikan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan diberikan.
Yaitu menempelkan kapas pada gambar Domba.
 - + **Kegiatan 1** : Menghias gambar domba dengan kapas
Cara bermain : guru menyiapkan kapas, lem dan gambar domba kemudian anak diminta untuk menempelkan kapas tersebut pada gambar domba.
 - + **Kegiatan 2** : Bermain menyusun kata “ D – O – M – B – A “
Cara bermain : guru menyiapkan kartu huruf yang kemudian anak diminta untuk menyusun kata “DOMBA” dan menempelkannya di kertas.
 - + **Kegiatan 3** : menghitung banyak benda
Cara bermain : menghubungkan gambar dengan angka



Kegiatan Pengaman Bermain puzzle

III. Istirahat / Makan

- Berdo'a dan mencuci Tangan sebelum makan
- Makan Bersama
- Bermain APE dalam dan APE luar

IV. Kegiatan Akhir

- Menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini.
- Menginformasikan untuk kegiatan hari esok
- Berdo'a setelah belajar

❖ **FORMAT PENILAIAN HARIAN**

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1	Anak menyebutkan Domba sebagai ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Berkembang kemampuan motorik kasar dengan bergerak seperti Domba (merangkak)				
KOGNITIF	3.9-4.9 3.6-4.6	Mengenal jumlah Mengenal teknologi sederhana (kognitif) Anak mampu menghitung banyak benda Mengenal benda disekitar dengan berbagai ciri Anak mengetahui ciri-ciri DOMBA				
BAHASA	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menyusun kata “DOMBA”				
SOSIAL EMOSIONAL	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab				
SENI	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menghias gambar domba dengan menggunakan kapas				

*) Untuk hasil penilaian menggunakan nomor absen anak

Ket : BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang sesuai harapan

BSB = Berkembang sangat baik

Purabaya, 20 November 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Nani Maryani, S.Pd.I

Nani Maryani, S.Pd.I

LKA 1

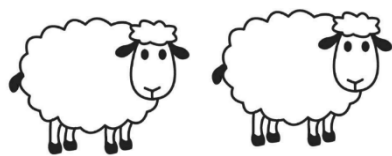
d	o	m	b	a
---	---	---	---	---

d	o	m	b	a
---	---	---	---	---

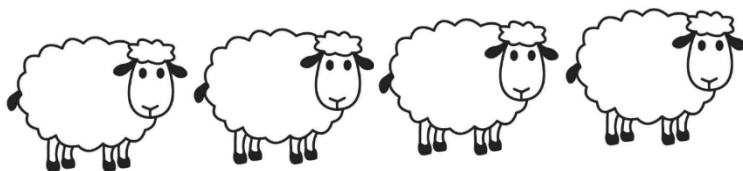
d	o	m	b	a
---	---	---	---	---

d	o	m	b	a
---	---	---	---	---

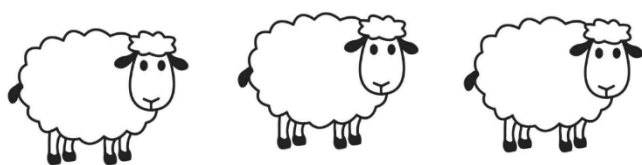
1



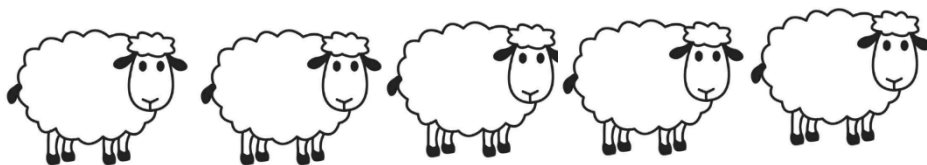
2



3



4



5

