

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : TK IT BINA INSAN -BANJARBARU

Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan

Sub-sub Tema : Kucing

Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun

Hari / Tanggal : Selasa/14 September 2021

Smtr/Bln/mggu ke : 1 / 10 / 11

Alokasi waktu : 120 menit

I. KOMPETENSI DASAR (KD) :

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan nya
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10 Menunjukkan Kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.15 mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15 menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. MUATAN MATERI

Materi pengembangan sikap :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Menyayangi binatang ciptaan Tuhan

3. Mengerjakan tugasnya hingga tuntas

Materi Pengembangan Pengetahuan dan Keterampilan :

1. Menirukan gerakan merangkak seperti kucing
2. Mengelompokkan gambar sesuai jenisnya
3. Bernyanyi lagu kucingku meong-meong
4. Menyebutkan anggota tubuh kucing
5. Melipat bentuk kucing

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu mengenal bahwa kucing ciptaan Tuhan
2. Anak mampu melakukan gerakan merangkak seperti kucing
3. Anak mampu melakukan tanya jawab mengenai anggota tubuh kucing
4. Anak mampu mengelompokkan gambar binatang menurut ukuran
5. Anak mampu menggambar bentuk kucing
6. Anak mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa dibantu orang lain

IV. MEDIA

- a. Binatang Kucing dan gambar macam-macam kucing
- b. Lembar kerja anak
- c. melipat bentuk kucing menggunakan origami
- d. menggambar dan mewarna gambar kucing

V. ALAT DAN BAHAN

Kertas lipat, lembar kegiatan anak, lem, krayon, alat tulis, gambar kucing,

VI. METODE PEMBELAJARAN

1. Saintifik
2. Bercakap-cakap

3. Tanya Jawab
4. Pemberian Tugas

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pembukaan (30 Menit)

- Guru menyapa dan memberi salam pada anak
- Mengajak anak-anak berdoa sebelum kegiatan
- Mengajak anak-anak mengamati binatang kucing
- Bercakap-cakap tentang kucing
- Tanya jawab tentang anggota tubuh kucing
- Bernyanyi kucingku meong-meong
- Mengenalkan kegiatan dan aturan main

B. Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengamati

- Anak mengamati binatang kucing
- Anak mengamati bagian-bagian tubuh kucing
- Anak menirukan suara kucing

2. Menanya

Tanya jawab anak dan guru tentang kucing

- Apa saja bagian anggota tubuh kucing?
- Dimana kita menjumpai kucing?
- Apa makanan kucing?
- Mengapa kita harus menyayangi binatang kucing ?
- Bagaimana cara merawat kucing ?
- Setelah mengamati binatang kucing anak melakukan kegiatan bermain:

Kegiatan 1) mengelompokkan gambar binatang sesuai ukuran

Kegiatan 2) melipat bentuk kucing

Kegiatan 3) menggambar dan mewarnai kandang kucing

C. Recalling (15 Menit)

- Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Anak dan guru menyimpulkan seluruh kegiatan yang dilakukan pada hari ini
- Mendiskusikan kegiatan yang kurang dipahami atau kesulitan pada saat melakukan kegiatan dan memberi pesan-pesan

D. Penutup (15 Menit)

- Anak merapikan alat bermain yang telah digunakan
- Anak menunjukkan hasil karyanya
- Setelah anak-anak melakukan semua kegiatan, guru menanyakan tentang perasaan anak selama belajar hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa pulang
- Memberi dan membalas salam

Mengetahui,
Kepala TK IT Blina Insan

Guru kelas B

Siti Mulyaningsih, S.Pd

Siti Jubaidah