

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : Tk Alfatah Robayan
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Nov 2020
Kelompok/ Usia : A / 4-5 Th
Tema/Sub Tema : Binatang / tempat hidup binatang (binatang katak)
Judul Kegiatan Belajar : binatang yang hidup di darat dan di air

A. Kompetensi Inti (KI) : 1.1–2.4–2.5–3.3-4.3-3.5–4.5–3.11–4.11–3.15–4.15.

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1	Terbiasa menyebutkan nama Tuhan Sebagai pencipta
Fisik-Motorik,	3.3 dan 4.3	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah.
Kognitif,	3.5 dan 4.5	Melanjutkan kegiatan sampai selesai
Bahasa,	3.11 dan 4.11	Menceritakan apa yang dilihat
Sosial-Emosional	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa tanggung jawab
Seni	2.4-3.15 dan 4.15	Berkreasi menggunakan berbagai media

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

- Anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata
- Anak mampu mencerminkan sikap kreatif
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Anak mampu menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
- Anak berani mengungkapkan idenya melalui hasil karya
- Anak mampu menunjukkan rasa tanggung jawab

➤ **D. Materi Pembelajaran** :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan
- Memasang binatang dan tempat hidupnya dan mewarnainya
- Menirukan gerakan katak loncat
- Mencetak plastisin dengan cetakan kue berbentuk katak
- Mengamati video perkembangan katak

E. Sumber dan Media Belajar :

- Cetakan kue berbentuk katak
- Pensil
- plastisin
- LK
- Krayon
- video

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berbagi pengalaman dengan bercerita 3. Berdiskusi tentang tempat hidup binatang (binatang katak) 4. Anak mengamati perkembangan katak melalui video 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain 	15 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang ciri –ciri binatang yang bisa melompat • Berlompat seperti katak 	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain 	
A. Kegiatan Inti		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasang binatang dan tempat hidupnya dan mewarnainya 	40 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menirukan gerakan katak loncat 3. Mencetak plastisin dengan cetakan kue berbentuk katak 	
C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Tanya jawab 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 	10 menit
D. Istirahat		
	Mencuci tangan,makan,bermain	10 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman 2. Bercakap-cakap 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. Berdoa setelah belajar 	15menit

G. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan anekdot/kelas

Mengetahui,

Roabaya ,November 2020

Kepala TK AL FATAH ROBAYAN

Gurukelas

Dwikorawati, S.Pd

NIP.19640810 1986012002

Maria ulfah, S.Pd