

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013
TK NEGERI 4 BONTOMATENE TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 11 / 5
Hari / tanggal : Jum'at / 12 - 11 - 2021
Kelompok usia : B / 5 - 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Empat
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.4 - 2.6 - 2.9 - 3.6 - 4.6 - 3.8 - 4.8 - 3.15 - 4.15
Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Sportif dalam permainan
- Menggambar binatang sambal beryanyi
- Suara-suara binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : Kertas, APE balok, pensil
Karakter : Gemar membaca

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki empat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara-suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Membedakan suara-suara binatang darat
2. Menggambar binatang sambal beryanyi
3. Memasangkan makanan dengan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok-balok

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. KEGIATAN 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 menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki empat
 - b. Dapat membedakan suara-suara binatang
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
 - d. Dapat memasangkan makanan binatang
 - e. Dapat menceritakan perbedaan dua binatang (ciri-ciri)



Guru Kelompok

ROSNIANI, S.Pd.AUD