

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI

Semester/Bulan/Minggu: 1/ Oktober / Ke 13 Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/ Binatang Darat/ Berkaki 2, Berkaki 4, Buas				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.8, 4.6, 4.8 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi				
Menyayangi mahluk ciptaan Tuhan, Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, Mengenal macam- macam suara binatang, Menceritakan binatang peliharaan , Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu, Berkarya yang berhubungan dengan lingkungan alam (binatang) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh				
Alat Bahan				
Senin, 19 Oktober 2020	Selasa, 20 Oktober 2020	Rabu, 21 Oktober 2020	Kamis,22 Oktober 2020	Jumat, 23 Oktober 2020
-Gambar macam- macam binatang darat -Kertas -Krayon	-Gambar macam- macam binatang melata -Kertas -Pensil -Krayon	- Ayam - Kertas -Pensil - Krayon - Cangkang telur	-Gambar kelinci -Pensil	-Buku cerita -Krayon - Balok-balok
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyetujui aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Mengenalkan macam-macam binatang darat 2. Bermain tebak suara binatang 3. Menirukan jalannya ayam, bebek, kelinci,dll 4. Mewarnai gambar kucing	Kelompok 1.Mengelompok kan macam binatang melata 2. Meniru menulis nama – nama binatang melata 3. Membuat bentuk ular dari kertas	Kelompok 1. Mengamati seekor ayam 2. Menceritakan proses perkembangbiakan ayam 3. Menggambar dan menulis huruf (a-y-a-m) 4. Kolase dengan	Kelompok 1. Mengamati gambar kelinci 2. Memilih makanan kelinci 3. Menebali garis pada gambar kelinci 4. Melanjutkan syair kelinci	Kelompok 1. Membedakan suara – suara binatang buas 2. Cerita bergambar 3. Mewarnai gambar anjing 4. Membuat kandang binatang dengan

	4. Menggambar bebas	cangkang telur		balok – balok						
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.										
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:										
<ol style="list-style-type: none"> 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 										
9. Rencana Penilaian										
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak							
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan								
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menirukan jalannya ayam, bebek, kelinci,dll								
Kognitif	3.6, 3.8, 4.6, 4.8	Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri) Dapat membedakan suara – suara binatang								
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang Dapat menulis nama – nama binatang melata								
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri Menggunakan kata sopan pada saat bertanya								
Seni	3.15, 4.15	Dapat menggambar bebas Kolase dengan cangkang telur								

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI**

Semester/Bulan/Minggu: 1/ Oktober / Ke 13 Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/ Binatang Darat/ Berkaki 2, Berkaki 4, Buas Media Pembelajaran : Whatsapp Grup				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.8, 4.6, 4.8 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi Menyayangi makhluk ciptaan Tuhan, Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, Mengenal macam- macam suara binatang, Menceritakan binatang peliharaan , Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu, Berkarya yang berhubungan dengan lingkungan alam (binatang) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh				
Alat Bahan				
Senin, 19 Oktober 2020	Selasa, 20 Oktober 2020	Rabu, 21 Oktober 2020	Kamis,22 Oktober 2020	Jumat, 23 Oktober 2020
- Handphone - Video macam-macam binatang darat -Kertas -Krayon	- Handphone - Video macam-macam binatang melata -Kertas -Pensil -Krayon	- Handphone -Video proses perkembangbiakan ayam - Kertas -Pensil - Krayon - Cangkang telur	- Handphone - Video tentang kelinci -Gambar kelinci -Pensil	- Handphone - Audio Suara- suara binatang buas -Buku cerita -Krayon - Balok-balok
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menepati aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Mengenalkan macam-macam binatang darat 2. Bermain tebak suara binatang 3. Menirukan	Kelompok 1.Mengelompokkan macam binatang melata 2. Meniru menulis nama – nama binatang	Kelompok 1. Mengamati seekor ayam 2. Menceritakan proses perkembangbiakan ayam	Kelompok 1. Mengamati gambar kelinci 2. Memilih makanan kelinci 3. Menebali garis pada gambar	Kelompok 1. Membedakan suara – suara binatang buas 2. Cerita bergambar 3. Mewarnai

jalannya ayam, bebek, kelinci,dll 4. Mewarnai gambar kucing	melata 3. Membuat bentuk ular dari kertas 4. Menggambar bebas	3. Menggambar dan menulis huruf (a-y-a-m) 4. Kolase dengan cangkang telur	kelinci 4. Melanjutkan syair kelinci	gambar anjing 4. Membuat kandang binatang dengan balok – balok
--	---	---	---	---

7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.

8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:

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

9. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak												
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan													
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menirukan jalannya ayam, bebek, kelinci,dll													
Kognitif	3.6, 3.8, 4.6, 4.8	Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri) Dapat membedakan suara – suara binatang													
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang Dapat menulis nama – nama binatang melata													
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Dapat menghargai pentingnya keselamatan diri Menggunakan kata sopan pada saat bertanya													
Seni	3.15, 4.15	Dapat menggambar bebas Kolase dengan cangkang telur													

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI

Semester/Bulan/Minggu: 1/ Oktober / Ke 14				
Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun				
Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/ Binatang Terbang/ Burung, Kalong, Serangga				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.8, 4.6, 4.8 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi				
Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (binatang), Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, Mengenal konsep penjumlahan, Menceritakan pengalaman anak, Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu, Tertarik pada aktifitas seni.				
Alat Bahan				
Senin, 26 Oktober 2020	Selasa, 27 Oktober 2020	Rabu, 28 Oktober 2020	Jumat ,30 Oktober 2020	Sabtu, 31 Oktober 2020
- Gambar aneka macam Burung - Makanan burung (jagung) - Pensil - Kertas - Krayon	- Gambar Burung dara - Sedotan - Gunting , lem - Pensil - Kertas - Krayon	- Gambar kalong/ kelelawar - Pensil - Krayon	- Gambar metamorphosis kupu- kupu - Kertas - Krayon - Kartu kata	- Gambar nyamuk dan lalat - Kertas - Karton - Pensil - Gunting - Krayon
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Berdiri di atas satu kaki dengan seperti burung bangau 2. Menghitung jumlah telur burung bangau 3. Menceritakan perkembangan burung	Kelompok 1. Mencari jejak gambar rumah burung dara 2. Membuat sangkar burung dengan sedotan 3. Melengkapi kata di bawah gambar burung 4. Membaca	Kelompok 1. Menceritakan kehidupan kalong 2. Mewarnai gambar kalong 3. Menulis nama (k-a-l-o-n-g) 4. Menghitung jumlah kalong	Kelompok 1. Menceritakan perkembangan kupu - kupu 2. Menggambar bebas 3. Membuat sajak sederhana 4. Mengelompokkan kata yang	Kelompok 1. Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk 2. Menghafal nama lotion penolak nyamuk 3. Membuat tudung saji dari karton bekas

4. Mengisi pola dengan garis lengkung	buku cerita bergambar		mempunyai suku kata akhir sama	4. Menceritakan akibat makanan yang tidak ditutup / sampah yang membusuk						
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.										
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:										
<ol style="list-style-type: none"> 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 										
9. Rencana Penilaian										
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak							
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan								
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menirukan gerakan – gerakan sederhana Dapat menirukan gerakan burung								
Kognitif	3.6, 3.8, 4.6, 4.8	Dapat mengurutkan perkembangbiakan kupu- kupu Dapat mencari jejak rumah burung dara								
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat melengkapi kata dengan benar Dapat menceritakan perkembangbiakan kupu – kupu Menulis huruf- huruf								
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Menggunakan kata sopan pada saat bertanya Senang membantu guru dan sesama teman								
Seni	3.15, 4.15	Dapat membuat sangkar burung Dapat menggambar bebas								

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI**

Semester/Bulan/Minggu: 1/ Oktober / Ke 14 Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/ Binatang Terbang/ Burung, Kalong, Serangga Media Pembelajaran : Whatsapp Grup				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.8, 4.6, 4.8 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (binatang), Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, Mengenal konsep penjumlahan, Menceritakan pengalaman anak, Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu, Tertarik pada aktifitas seni.				
Alat Bahan				
Senin, 26 Oktober 2020	Selasa, 27 Oktober 2020	Rabu, 28 Oktober 2020	Jumat ,30 Oktober 2020	Sabtu, 31 Oktober 2020
- Hanphone - Video aneka macam Burung - Makanan burung - Pensil - Kertas - Krayon	- Hanphone - Gambar Burung dara - Sedotan - Gunting , lem - Pensil - Kertas - Krayon	- Hanphone - Gambar kalong/ kelelawar - Pensil - Krayon	- Hanphone -Video metamorphosis kupu- kupu - Kertas - Krayon - Kartu kata	- Hanphone - Video nyamuk dan lalat - Kertas - Karton - Pensil - Gunting - Krayon
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyetujui aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Berdiri di atas satu kaki dengan seperti burung bangau 2. Menghitung jumlah telur burung bangau 3. Menceritakan perkembangan	Kelompok 1. Mencari jejak gambar rumah burung dara 2. Membuat sangkar burung dengan sedotan 3. Melengkapi kata di bawah gambar burung	Kelompok 1. Menceritakan kehidupan kalong 2. Mewarnai gambar kalong 3. Menulis nama (k-a-l-o-n-g) 4. Menghitung jumlah gambar kalong	Kelompok 1. Menceritakan perkembangan kupu - kupu 2. Menggambar bebas 3. Membuat sajak sederhana 4. Mengelompokkan	Kelompok 1. Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk 2. Menghafal nama lotion penolak nyamuk 3. Membuat tudung saji dari

burung 4. Mengisi pola dengan garis lengkung	4. Membaca buku cerita bergambar		kata yang mempunyai suku kata akhir sama	karton bekas 4. Menceritakan akibat makanan yang tidak ditutup / sampah yang membusuk						
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.										
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:										
<ol style="list-style-type: none"> 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 										
9. Rencana Penilaian										
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak							
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan								
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menirukan gerakan – gerakan sederhana Dapat menirukan gerakan burung								
Kognitif	3.6, 3.8, 4.6, 4.8	Dapat mengurutkan perkembangbiakan kupu- kupu Dapat mencari jejak rumah burung dara								
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat melengkapi kata dengan benar Dapat menceritakan perkembangbiakan kupu – kupu Menulis huruf- huruf								
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Menggunakan kata sopan pada saat bertanya Senang membantu guru dan sesama teman								
Seni	3.15, 4.15	Dapat membuat sangkar burung Dapat menggambar bebas								

Kepala Sekolah

(.....)

Guru Kelas

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI

Semester/Bulan/Minggu: 1/ November / Ke 15				
Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun				
Tema/Subtema/Sub-subtema : Tanaman / Macam-Macam Tanaman/ Hias, Obat, Buah, Sayur, Umbi, Pohon Kayu, Rumput, Semak				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.14, 4.6, 4.14 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi				
Melestarikan tanaman, Koordinasi motorik halus, Pengelompokkan bilangan, Pengenalan huruf vokal dan konsonan, Gotong royong, Berkreasi dengan bahan alam.				
Alat Bahan				
Senin, 02 November 2020	Selasa, 03 November 2020	Rabu, 04 November 2020	Kamis,05 November 2020	Jumat, 06 November 2020
- Balok - Gambar bagian- bagian tanaman - Daun nangka - Lidi - Kartu huruf	- Daun kelapa - Lidi - Kertas - Pensil	- Gambar aneka buah - Biji –bijian - Botol	- Sayuran - Cat air - Kertas	- Bunga kembang sepatu - Kertas - Pensil - Tanah - Pot - Air - Bunga
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Bermain dengan balok - balok 2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman 3. Membuat topi dari daun - daunan 4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan	Kelompok 1. Menganyam bentuk keris dari daun kelapa 2. Menghitung lidi - lidi 3. Menggambar bentuk pohon kelapa 4. Membuat garis lengkung	Kelompok 1. Mengelompokkan macam – macam buah sesuai bentuk / warna 2. Memindahkan biji – bijian ke dalam botol 3. Mengurutkan pola bagian –	Kelompok 1. Mengelompokkan tanaman jenis sayuran 2. Menjiplak daun bayam 3. Bermain peran sebagai tukang sayur 4. Mengitung	1. Menyebutkan bagian – bagian bunga 2. Melipat kertas menjadi bentuk bunga 3. Meniru menulis nama – nama bunga 4. Menanam dan menyiram

kata	pada gambar pohon kelapa	bagian tanaman 4. Melengkapi gambar pohon mangga (memberi bentuk buah)	jumlah daun bayam	bunga						
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.										
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:										
<ol style="list-style-type: none"> 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 										
9. Rencana Penilaian										
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak							
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat mensyukuri tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan								
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menjiplak daun bayam Dapat memindahkan biji – bijian ke dalam botol								
Kognitif	3.6, 3.14, 4.6, 4.14	Dapat menyebutkan manfaat tanaman bayam Dapat menghitung jumlah daun bayam								
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat menyebutkan huruf vokal nama – nama bunga Dapat meniru menulis nama – nama bunga								
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Dapat bergotong royong menanam dan menyiram bunga Menggunakan kata sopan pada saat bertanya								
Seni	3.15, 4.15	Dapat berkreasi membuat topi dari daun angka								

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) DARING
TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HANDAYANI**

Semester/Bulan/Minggu: 1/ November / Ke 15				
Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun				
Tema/Subtema/Sub-subtema : Tanaman / Macam-Macam Tanaman/ Hias, Obat, Buah, Sayur, Umbi, Pohon Kayu, Rumput, Semak				
Media Pembelajaran : Whatsapp Grup				
KD: NAM ; 1.1, 1.2 FM; 2.1, 3.3, 3.4 KOG: 3.6, 3.14, 4.6, 4.14 BHS: 3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12 SOSEM: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13 SN: 3.15, 4.15				
Materi				
Melestarikan tanaman, Koordinasi motorik halus, Pengelompokkan bilangan, Pengenalan huruf vokal dan konsonan, Gotong royong, Berkreasi dengan bahan alam.				
Alat Bahan				
Senin, 02 November 2020	Selasa, 03 November 2020	Rabu, 04 November 2020	Kamis,05 November 2020	Jumat, 06 November 2020
- Handphone - Video bagian-bagian tanaman - Daun nangka - Lidi - Kartu huruf	- Handphone -Gambar pohon kelapa - Daun kelapa - Lidi - Kertas - Pensil	- Handphone - Gambar aneka buah - Biji –bijian - Botol	- Handphone - Aneka Sayuran - Cat air - Kertas	- Handphone - Video Bagian-bagian bunga - Kertas - Pensil - Tanah, Pot, Air - Bunga
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan kegiatan upacara bendera pada hari senin , gerak dan lagu pada hari selasa, rabu, dan kamis, senam irama pada hari jumat .				
4. kegiatan pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan meliputi: Penerapan SOP pembukaan Berdoa, Bernyanyi tentang binatang terbang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.				
5. Kegiatan Inti, jam 09.00-10.00 Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan main berikut.				
Kelompok 1. Bermain dengan balok - balok 2. Menunjukkan bagian – bagian tanaman 3. Membuat topi dari daun - daunan 4. Menghubungkan bagian – bagian tanaman dengan	Kelompok 1. Menganyam bentuk keris dari daun kelapa 2. Menghitung lidi - lidi 3. Menggambar bentuk pohon kelapa 4. Membuat garis lengkung	Kelompok 1. Mengelompokkan macam – macam buah sesuai bentuk / warna 2. Memindahkan biji – bijian ke dalam botol 3. Mengurutkan pola bagian –	Kelompok 1. Mengelompokkan tanaman jenis sayuran 2. Menjiplak daun bayam 3. Bermain peran sebagai tukang sayur 4. Mengitung	1. Menyebutkan bagian – bagian bunga 2. Melipat kertas menjadi bentuk bunga 3. Meniru menulis nama – nama bunga 4. Menanam dan menyiram

kata	pada gambar pohon kelapa	bagian tanaman 4. Melengkapi gambar pohon mangga (memberi bentuk buah)	jumlah daun bayam	bunga						
7. Istirahat: 10.00-10.30. Meliputi bermain bebas dan makan bersama.										
8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00, Meliputi:										
<ol style="list-style-type: none"> 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 										
9. Rencana Penilaian										
Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak							
Nilai Agama dan Moral	1.1, 1.2	Dapat bersyukur tanaman sayur sebagai ciptaan Tuhan								
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 3.4	Dapat menjiplak daun bayam Dapat memindahkan biji – bijian ke dalam botol								
Kognitif	3.6, 3.14, 4.6, 4.14	Dapat menyebutkan manfaat tanaman bayam Dapat menghitung jumlah daun bayam								
Bahasa	3.10, 4.10, 3.11, 4.11,3.12, 4.12	Dapat menyebutkan huruf vokal nama – nama bunga Dapat meniru menulis nama – nama bunga								
Sosial Emosional	2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.11,2.12, 3.13, 4.13	Dapat bergotong royong menanam dan menyiram bunga Menggunakan kata sopan pada saat bertanya								
Seni	3.15, 4.15	Dapat berkreasi membuat topi dari daun angka								

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(.....)

(.....)