

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPP)
AKU SAYANG BINATANG MAHLUK CIPTAAN TUHAN
KELOMPOK B (5-6 TAHUN)**



O L E H :

NAMA : ELIS HAMIDA, S.Pd
NIP : 19801005 200604 2 023
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
NAMA LEMBAGA : TK MUAMALAH

**SELEKSI KEPALA SEKOLAH PENGGERAK TAHAP II
2021**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Satuan PAUD : TK MUAMALAH KEPAHIANG
 Semester/Bulan/Minggu : I/ November /15
 Tema/Sub Tema : Aku Sayang Binatang Mahluk Ciptaan Tuhan/ Kucing
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Hari/Tanggal : /
 Alokasi Waktu : 08.00 Wib – 10.00 Wib

A. KOMPETENSI INTI

1. KI 1 : Menerima ajaran agama yang di anutnya
2. KI 2 : Memiliki prilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin,mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, Jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan/atau pengasuh dan teman.
3. KI 3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuanPAUD dengan cara : Mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba) ; menaya ; mengumpulkan informasi; mengolahinformasi /mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. KI 4 : Menunjukkan yang di ketahui, di rasakan, di butuhkan, dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan keratif, serta mencerminkan prilaku anak berahlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.	Nilai-Nilai Agama dan Moral 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui Ciptaannya	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan diri Berdo'a sebelum dan sesudah belajar • Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaannya (subhanallah)
2.	Fisik Motorik 3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan bagaimana cara Kucing berjalan
3.	Kognitif 3.5/4.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan Maze "Membantu kucing mencari tempat makannannya"
4.	Bahasa 3.11/4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali isi buku cerita tentang binatang secara sederhana
5.	Seni 3.15/4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai binatang kesayangan "kucing" dg menggunakan bahan alam (kunyit dan serbuk kopi)
6	Sosial Emosional 2.5 Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> • Bangga menunjukkan hasil karyanya

C. MATERI

Lingkup Perkembangan	Materi Pembelajaran
Nilai-Nilai Agama dan Moral (1.1)	<ul style="list-style-type: none">• Membiasakan diri Berdo'a sebelum dan sesudah belajar• Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaannya (Subhanallah)
Fisik Motorik (3.3/4.3)	<ul style="list-style-type: none">• Memperagakan bagaimana cara Kucing berjalan
Kognitif (3.6/4.6)	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan Maze "Membantu kucing menemukan tempat makannannya"
Bahasa (3.11/4.11)	<ul style="list-style-type: none">• Menceritakan kembali isi buku cerita tentang binatang secara sederhana
Seni (3.15/4.14)	<ul style="list-style-type: none">• Mewarnai binatang kesayangan "kucing" dg menggunakan bahan alam (kunyit dan bubuk kopi)
Sosial emosional (2.5)	<ul style="list-style-type: none">• Bangga menunjukkan hasil karyanya

D. TUJUAN

- Anak dapat mengucapkan "Subhanallah" ketika melihat binatang ciptaan tuhan
- Setelah menyaksikan video tentang cara merawat dan menyanyangi kucing" yang di sediakan guru anak dapat mengetahui cara merawat dan menyanyangi kucing.
- Setelah mengamati kucing dalam kandang anak mampu menceritakan tentang kucing yang telah di amati, dan dapat memperagakan bagai mana cara kucing berjalan
- Setelah mengamati kucing ,video anak mampu mengerjakan maze "membantu kucing menemukan tempat makanannya "
- Setelah membaca buku cerita tentang binatang anak dapat menceritakan kembali isi ceritanya.
- Anak mampu menggambar dan mewarnai binatang kesayangan "kucing" dengan menggunakan bahan alam (kunyit dan bubuk kopi)
- Anak mampu bersikap percaya diri dengan bangga menunjukkan hasil karyanya.

E. METODE/PENDEKATAN/STRATEGIS

- Model yang digunakan: kelompok dengan kegiatan pengaman
- Metode yang digunakan : bermain, eksplorasi,tanya jawab,pemberian tugas
- Strategi pembelajaran yang digunakan : inkuiri (kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari, menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang di pertanyakan), STEAM, HOTS

F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK):

- Religius
- Bertanggung Jawab
- Sabar
- Berani
- Mandiri
- Percaya Diri
- Disiplin

G. MEDIA DAN BAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN :

- Kucing
- Laptop (TPACK) berupa video tentang cara merawat dan menyanyangi kucing
- Buku Cerita tentang binatang

BAHAN/ALAT :

- LKA (Maze)
- Pensil Warna
- LKA (Gambar Kucing)
- Kunyit dan Bubuk Kopi

SUMBER BELAJAR :

- Kurikulum K13
- Lingkungan Sekitar
- Guru
- Internet
- Buku

H. ALAT PENILAIAN

- Catatan Anekdote
- Checklist
- Hasil Karya

**I. KEGIATAN PEMBELAJARAN
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN****1. PEMBUKAAN (15 Menit)**

- Berbaris, mengucapkan salam, berdo'a sebelum belajar
- Absensi kehadiran anak
- Tanya jawab hari, tanggal, bulan dan tahun
- Bernyanyi lagu sesuai tema "Kucingku"
- Guru melakukan simulasi tentang Binatang Kesayangan Kucing, bagaimana cara merawat dan menyanyi kucing untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi anak mengenai tema " Aku sayang binatang kucing makhluk ciptaan tuhan" menggunakan metode *Projek Based Learning dan Problem Based Learning*
- Membiasakan anak mengucapkan kalimat pujian "Subhanallah"

II. KEGIATAN INTI (60 Menit)

- Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kelompok yang anak inginkan
- Guru mengkondisikan anak untuk siap mengikuti kegiatan belajar
 - 1. Mengamati**
 - Guru menyiapkan media belajar berupa kucing dalam kandang dan video tentang " kucing, cara merawat dan menyanyi Kucing " beserta perlengkapan
 - Anak mengamati Seekor kucing dan video tentang kucing, (cara merawat dan menyanyi kucing) dengan menggunakan panca indera (mata, telinga)
 - Guru dapat menstimulasi kemampuan tingkat tinggi pada saat kegiatan.
 - 2. Menanya**
 - Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang apa yang ingin anak ketahui tentang kucing, cara merawat dan menyanyi kucing
 - Anak melakukan tanya jawab dan diskusi bersama teman-teman dan guru

- Guru dapat menstimulasi dan memberi umpan balik untuk kemampuan berpikir tingkat tinggi anak pada saat kegiatan dengan beberapa pertanyaan :
 1. Apa yang anak ibu ketahui setelah melihat kucing/video “kucing, cara merawat dan menyanyangi kucing” yang disediakan guru?
 2. Apa yang anak ibu ketahui tentang kucing
 3. Dapatkah anak mengucapkan kalimat pujian “Subhanallah” Ketika melihat kucing
 4. Dapatkah anak ibu mengambil kesimpulan dan menceritakan tentang kucing, bagai mana cara merawat dan menyanyangi kucing sebagai makhluk ciptaan tuhan
 5. Dapatkah anak mengkritisi tentang cara merawat dan menyanyangi kucing?
 6. Dapatkah anak memperagakan bagaimana cara kucing berjalan
 7. Dapatkah anak mengerjakan maze “membantu kucing menemukan makanannya”
 8. Dapatkah anak Mewarnai binatang kesayangan “Kucing” dengan menggunakan bahan alam (kunyit dan bubuk kopi)
 9. Dapatkah anak menunjukkan rasa bangga dengan hasil karyanya

3. Mengumpulkan informasi, menalar

Guru memperlihatkan dan menerangkan tentang berbagai benda dan permainan misal : Gambar kucing, video tentang kucing, pensil warna, pensil LKA, plastisin, buku cerita, kunyit, kopi bubuk wadah dan air yang akan digunakan dalam kegiatan :

- Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaannya (Subhanallah) (Nam.1.1)
- Memperagakan bagaimana cara kucing berjalan (FM. 3.3/4.3)
- Mengerjakan Maze “Membantu kucing menemukan tempat makannannya” (Kog. 3.6/4.6)
- Menceritakan kembali isi buku cerita tentang binatang secara sederhana (Bhs. 3.11/4.11)
- Mewarnai binatang kesayangan “kucing” dengan menggunakan bahan alam (kunyit dan kopi) (Seni. 3.15/4.15)
- Bangga menunjukkan hasil kerjanya (Sosem. 2.5)

4. Mengkomunikasikan

- Anak menilai kegiatan yang dilakukan dan menyampaikan informasi yang di dapat selama kegiatan.
- Anak membandingkan hasil karyanya dengan temannya.
- Dapat mengkomunikasikan hasil kegiatan yang benar

Kegiatan Pengaman

- Bermain Plastisin

III. PENUTUP (30 Menit)

- Anak menilai kegiatan yang dilakukan melalui perasaannya
- Berdiskusi dan memutuskan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan apa yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan hari esok
- Berdo'a sebelum pulang

IV. ALAT PENILAIAN

1. CATATAN ANEKDOT

Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :
Nama Guru : Elis Hamida, S.Pd.

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok B



ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023

ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023

2. CHEKLIST

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Tanggal :

Nama Guru : Elis Hamida, S.Pd.

Lingkup Pengembangan	Indikator	Hasil /Nama Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
Nilai-nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none">Membiasakan diri Berdo'a sebelum dan sesudah belajarMengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaannya (subhanallah)				
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none">Memperagakan bagaimana cara Kucing berjalan				
Kognitif	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan Maze "Membantu kucing menemukan tempat makannannya"				
Bahasa	<ul style="list-style-type: none">Menceritakan kembali isi buku cerita tentang binatang secara sederhana				
Seni	<ul style="list-style-type: none">Menggambar dan mewarnai binatang kesayangan "Kucing"				
Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none">Bangga menunjukkan hasil karyanya				

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok B



ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023

ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023

3. HASIL KARYA

Kelompok / Usia : B /5-6 Tahun

Tanggal :

Kegiatan : Menggambar dan mewarnai binatang kesayangan "Kucing"

Nama Anak	Hasil Karya	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Perkembangan

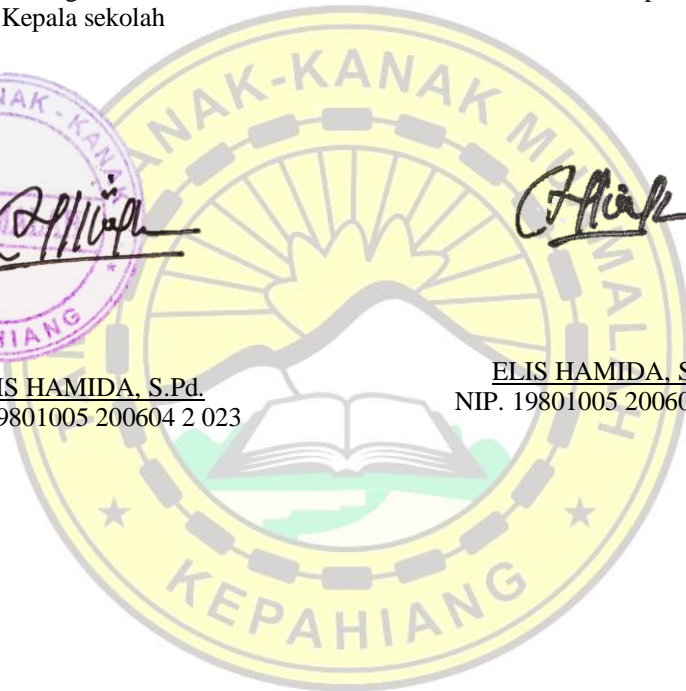
Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru kelompok B



ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023

ELIS HAMIDA, S.Pd.
NIP. 19801005 200604 2 023



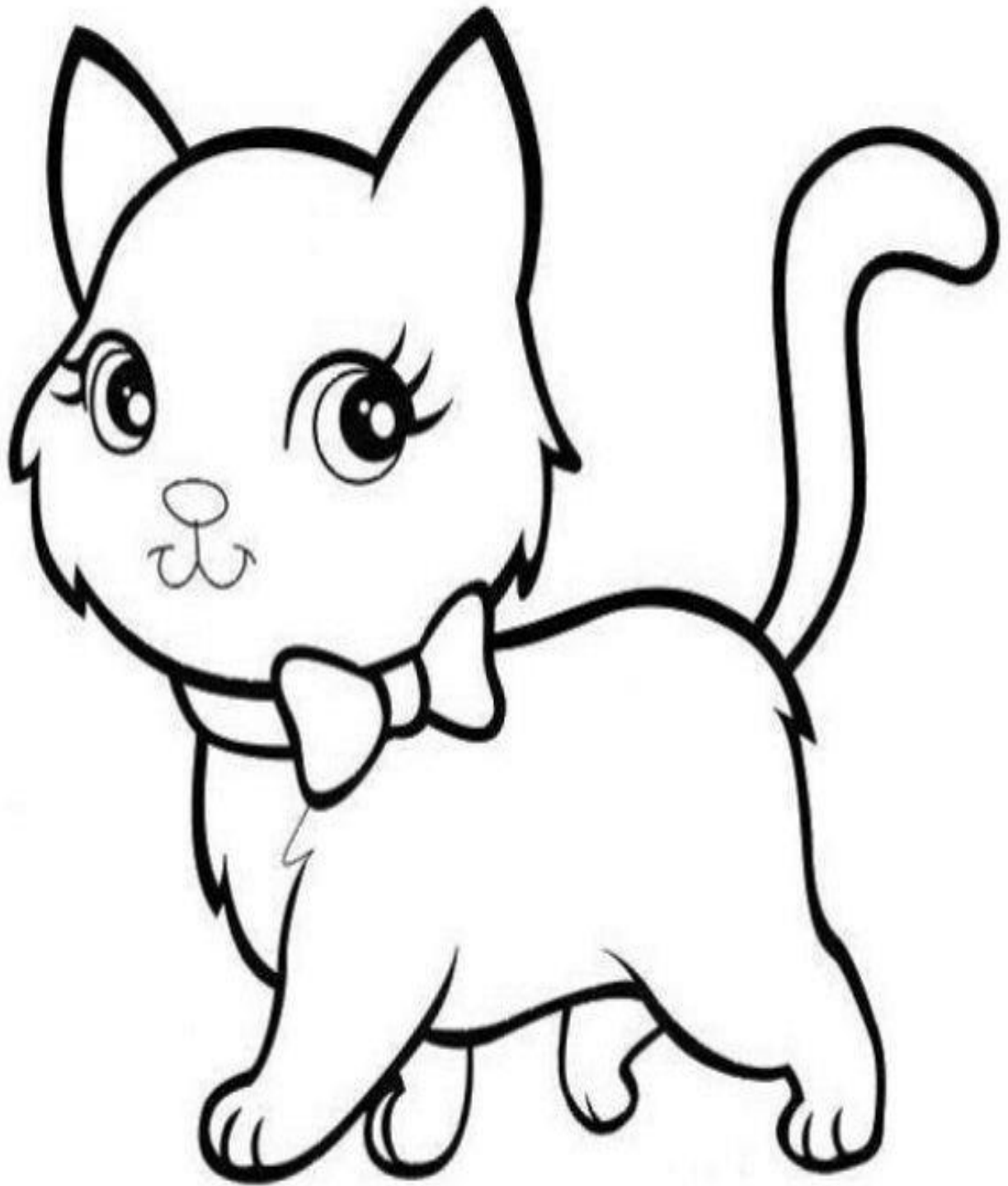
LKA Maze (Mencari Jejak)

Ayo teman-teman kita bantu kucing untuk menemukan makanannya dengan cara mewarnai jalan menuju tempat makanannya !



**LKA Mewarnai gambar Kucing
menggunakan bahan alam(Kunyit dan Bubuk Kopi)**

Marilah teman-teman mewarnai gambar kucing dengan menggunakan bahan alam kunyit dan bubuk kopi !



DAFTAR PUSTAKA

Permendikbud No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015

Standart Nasional Paud. Permendikbud No,137 Tahun 2014. Salinan Permendikbud 2014

<http://www.gambarkucing.com>

<http://www.maze.com>

