

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKN JAGAKARSA 01

Semester /Minggu /Hari ke : II/II/III
Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
Waktu : 150 Menit
Hari /Tanggal :
Tema/Sub Tema : Binatang/ Binatang Peliharaan/ Kelinci
Model/ Pendekatan : Kelompok/ STEAM, HOTS, TPACK



A. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan/ atau pengasuh dan teman

KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, dan/ atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: Mengamati dengan indera (Melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Capaian

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI
Nilai Agama dan Moral 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaanNya 3.1 Menenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan bantuan orang dewasa	1.1.1 Menenal Tuhan Melalui Ciptaan-Nya (Binatang ciptaan Tuhan) 1.1.2 Menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan 3.1.1-4.1.1 Mengucapkan do'a-do'a pendek (do'a sebelum dan setelah belajar) dengan sikap yang baik
Fisik Motorik 3.3. Menenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Mengguakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3.1-4.3.1 Melakukan berbagai Gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah 3.3.4 -4.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktifitas
Kognitif 3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 meyelesaikan masalah sehari-hari	3.5-4.5 Mampu berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang dihadapi
Bahasa 3.10 Memahami Bahasa reseptif (menyimak) 4.10 menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak)	3.10.1-4.10.1 Menyimak dan memahami cerita yang disampaikan
Sosem 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran pada orang lain	2.10 Mampu bekerjasama dengan teman sekelompok
Seni 3.15 Menenal berbagai karya aktifitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media	3.15.1-4.15.1 Membuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya misal seni musik, visual, gerak da tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai

No.	IPK Pengetahuan	IPK Keterampilan	IPK Sikap
1	Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (LOTS-A2)	Membuat wortel menggunakan plastisin angin (HOTS-C6)	Menunjukkan sikap yang baik saat berdo'a sebelum dan setelah belajar (HOTS-A5)
2	Memahami dan menunjukkan kemampuan dalam Bahasa reseptif (menyimak) (HOTS-C6, Saintifik, 4C)	Melakukan Gerakan kelinci sesuai irama (HOTS-C6)	Menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan (HOTS-A5)
3	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (LOTS-A2)	Membuat karya seni dalam kegiatan membuat kelinci, rumah dan makanan untuk kelinci (HOTS-C6)	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama
4.	Berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah(HOTS-A5)	menunjukkan karya seni yang telah dibuat (HOTS-C4)	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu **menunjukkan** sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan dan Mengenal Tuhan melalui ciptaanNya melalui kegiatan Story Telling dengan baik (ABCD, LOTS-C2)
2. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap **kerjasama** melalui kegiatan membuat rumah untuk kelinci dengan baik (ABCD, PPK)
3. Anak mampu **melakukan** Gerakan kelinci yang dilihat melalui video dengan lincah (ABCD, TPACK, Neorosains)
4. Anak mampu **mendengarkan** cerita yang disampaikan guru dengan baik (ABCD, HOTS-A5)
5. Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan **membuat** makanan kelinci (wortel) dari plastisin dengan kreatif (ABCD, HOTS-C6))
6. Anak mampu **memecahkan** masalah sehari – hari dengan berpikir kritis (Critical Thingking dan Problem Solving) dalam kegiatan **menjawab** pertanyaan guru dengan benar ketika story telling (ABCD, HOTS-A5)
7. Anak mampu berperilaku kreatif dengan **membuat** rumah dan teman untuk kelinci secara berkelompok dengan kreatif (ABCD, STEAM, HOTS-C6)
8. Anak mampu mengenal dan **menunjukkan** karya seni dalam kegiatan membuat rumah, teman dan makanan untuk kelinci dengan dengan keratif (ABCD, LOTS-C3)

B. Pengatahuan Pendidikan Karakter (PPK)

- 1) Religiusitas
- 2) Kreatif dan inovatif
- 3) Kerjasama







C. Materi Kegiatan :

1. Mendengarkan cerita “kelinci yang malang” (Story telling)
2. Gerak dan lagu Kelinci
3. Membuat kandang kelinci menggunakan bahan berbagai bahan
4. Membuat kelinci menggunakan kertas concord
5. Membuat makanan kelinci menggunakan plastisin

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucap dan menjawab salam
3. Doa sebelum belajar dan setelah belajar
4. Menerapkan protocol Kesehatan (Mencuci tangan menggunakan sabun, memakai masker dan menjaga jarak)

D. MEDIA DAN BAHAN

No.	Media dan Alat	Kegiatan	Keterangan
1	Laptop dan LCD 	Guru menunjukkan video gerak dan lagu kelinci menggunakan laptop dan LCD	Digunakan saat kegiatan melakukan gerakan kelinci
2	Link video youtube gerak dan lagu kelinci https://youtu.be/N78kAouu6cg	Anak melihat tayang video Gerakan kelinci kemudian anak mengikuti Gerakan seperti yang ada pada video	Video diambil dari link youtube
3	Kelinci 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati gambar kelinci yang di bawa oleh guru - Anak berdiskusi terkait binatang kelinci 	Digunakan Ketika kegiatan apersepsi mengenal kelinci
4	Panggung Boneka dari Flanel 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bercerita "Kelinci yang malang" menggunakan media panggung boneka dari kain flanel • Anak mendengarkan dan menyimak cerita yang disampaikan oleh guru 	Panggung boneka dibuat sendiri oleh guru, digunakan saat kegiatan bercerita
5	Plastisin 	Anak berkreasi membentuk makanan kelinci menggunakan plastisin	Digunakan anak saat membuat makanan kelinci
6	Kertas Concord dan Mata Boneka 	Anak berkreasi membuat boneka kelinci menggunakan kertas concord	Digunakan anak saat membuat boneka kelinci
7	Bahan loose part 	Anak dalam kelompok berdiskusi ingin membuat apa untuk kelinci Anak menentukan bahan apa saja yang akan digunakan dalam membuat rumah untuk kelinci anak membuat rumah kelinci dalam kelompok	Anak memilih bahan-bahan yang akan digunakan dalam membuat karya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (membuat rumah kelinci)

8	<p>Gunting, lem, isolasi</p> 		Digunakan saat membuat karya dalam kelompok (membuat rumah kelinci)
9	<p>LKPD</p> 	Anak menggunting gambar kelinci	Ditempel pada hasil karya (rumah kelinci)

Cerita kelinci

“Kelinci yang Malang”

Hari ini, berbeda dengan hari-hari biasanya. Suasana hutan terlihat sangat gelap mencekam dan langit juga mulai menghitam. Mungkin, sebentar lagi akan terjadi badai yang besar. Penghuni hutan merasa takut bila terjadi badai. Para binatangpun bergegas kesangkar masing-masing untuk melindungi diri. Akan tetapi, kelinci tidak tau harus bersembunyi dimana. Kelinci sudah kehilangan rumahnya akibat diinjak oleh seekor gajah.

Kelinci, mulai mencari-cari tempat dan dia menemukan pohon yang dapat ia gunakan untuk berlindung. “Sepertinya pohon ini cocok untuk kujadikan tempat tinggal” ucap kelinci. Kelinci mulai bersiap-siap untuk istirahat. Saat matanya mulai terlelap, ia mendengar suara desisan. Ia terkejut, ternyata di atasnya ada seekor ular yang siap untuk menerkamnya. Kelinci menghindar dan langsung lari dengan sekuat tenaga.

Hari sudah mulai gelap, namun kelinci masih belum menemukan tempat tinggalnya. Saat itu tupai melihat kelinci sedang bersedih. “Wahai kelinci, kenapa kau terlihat begitu sedih?” Tanya tupai. Kelinci diam dan tidak menjawab pertanyaan tupai. Tupai bingung harus berbuat apa karena pertanyaannya tak dijawab oleh kelinci. Tupai masih tetap tidak menyerah, ia ingin tahu apa yang terjadi pada kelinci “Wahai kelinci, apakah kau kehilangan keluargamu? Sehingga kau bersedih seperti ini?” Tebak tupai.

Mendengar perkataan tupai, kelinci terkejut dan sontak menjawab “tidak, aku tidak kehilangan keluargaku”. “Lalu, apa yang terjadi?” Lanjut tupai. Kelinci diam sejenak dan akhirnya menjawab pertanyaan tupai “Sebenarnya aku kehilangan rumahku, dan sekarang aku tidak tahu harus tinggal dimana”. Saat mendengar jawaban kelinci, tupai sontak tertawa terbahak-bahak. Kelinci bingung dan sedikit kesal “bagaimana bisa kau menertawakan hal yang tidak lucu seperti ini?” Tanya kelinci sedikit kesal. “Sudah jelas aku tertawa, kau bisa saja menggunakan banyak pohon di hutan ini” jawab tupai.

Saat itu kelinci menceritakan, kejadian yang dia alami dengan seekor ular. “Begitulah ceritanya” kata kelinci setelah selesai bercerita. “Ternyata seperti itu” ucap tupai “Bagaimana kalau kau tinggal di pohonku ini saja?” Lanjut tupai. Kelinci terkejut “Lalu, kamu akan tinggal dimana?” Tanya kelinci. Tupai terdiam, “o iya ya.. rumahku ini hanya untuk muat satu saja”...

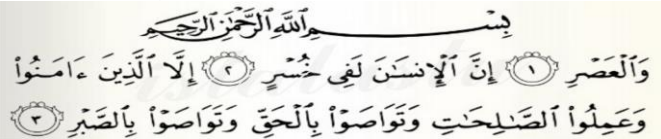
G. Pendekatan: STEAM, HOTS, TPACK

H. Metode: Bercerita (Story Telling), Bercakap-cakap, Diskusi, Pemberian tugas Proyek, Presentasi

I. Alat Penilaian: Observasi (Checklist), Catatan Anekdote, Hasil Karya

J. Langkah-langkah Pembelajaran

No.	Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Pendekatan
1	08.00-08.30	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menyanyi lagu "Selamat pagi" 2. Anak Bersama guru membaca do'a sebelum belajar <ul style="list-style-type: none"> - Surat Alfatihah, do'a pembuka hati dan do'a mau belajar <p style="text-align: center;">رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا وَارْزُقْنِي فَهْمًا وَاجْعَلْنِي مِنَ الصَّالِحِينَ</p> <p style="text-align: center;">"Robbi zidnii 'ilman Warzuqnii fahmaa, Waj'alnii minash-shoolihiin"</p> <p style="text-align: center;">"Ya Allah, tambahkanlah aku ilmu dan berilah aku kemampuan untuk memahaminya, dan jadikanlah aku termasuk golongan orang-orang yang sholeh"</p> 3. Guru memberi salam dan Anak menjawab salam dari guru 4. Guru mengabsen anak 5. Guru Bersama Anak melakukan percakapan tentang tema dan sub tema hari ini dengan menggunakan gambar kelinci 6. Guru Bersama anak melakukan peregangannya dengan mengikuti Gerakan kelinci yang dilihat melalui video 7. Guru menjelaskan kegiatan dan aturan main 	<p>PPK</p> <p>4C (Comunication), TPACK</p> <p>Neorusains, TPACK</p>
2	08.30-10.00	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah: <ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai kegiatan permainan dengan sebuah potongan cerita (Story Telling) yang berjudul "kelinci yang malang" • Anak menyimak potongan cerita dari guru serta mengamati potongan cerita yang dibawa oleh guru • Guru menanyakan apa yang yang harus kita lakukan untuk membuat kelinci tersenyum lagi? • Anak menjawab pertanyaan dari guru 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi anak menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok mempunyai 1 ketua kelompok • Setiap kelompok mencari bahan-bahan yang sudah disediakan oleh guru yang akan digunakan untuk membuat rumah kelinci dan membuat makanannya 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Anak bekerjasama membuat rumah untuk kelinci sesuai dengan kelompok masing-masing • Anak membuat kelinci menggunakan kertas concord • Anak membuat makanan kelinci (wortel) dari plastisin Guru memberikan pendampingan dan memberikan arahan jika anak mengalami kesulitan 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Anak mempresentasikan hasil karyanya dengan maju kedepan sesuai dengan kelompok masing-masing 5. Menganalisis dan mengevaluasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru Bersama anak melakukan refleksi terhadap proses dan hasil karya anak 	<p>Problem based learning, 4C (Creative, Critical thinking, Comunication, Colaboratin), HOTS</p>
3	10.00-10.15	<p>Recalling</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Mebersihkan/ Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Bila ada perilaku yang kurang tepat guru mendiskusikan bersama anak 3. Tanya jawab (tentang kegiatan main) <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang sudah dibuat anak bersama kelompoknya? • Bahan apa saja yang anak gunakan untuk membuat proyeknya? • Bagaimana cara membuat rumah kelinci? • Mengapa kelinci membutuhkan makanan dan kandang? 	<p>PPK, LOTS-P1</p> <p>PPK</p> <p>LOTS-A2</p>

4	10-15-10.30	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bercakap-cakap bersama guru tentang kegiatan main, perasaan diri dan kegiatan yang paling disukai hari ini 2. Anak mendapat motivasi dari guru agar anak mau bekerjasama dengan teman dan mau berbagi makanan dan mainan dengan teman 3. Anak mendengarkan informasi tentang kegiatan besok dari guru 4. Anak menyanyi lagu “Kelinci” 5. Anak menyanyikan lagu “Hari sudah siang” 6. Anak berdo'a setelah belajar <ul style="list-style-type: none"> - Surat al-ashr, do'a untuk ke dua orang tua, do'a keluar kelas, dan do'a keselamatan dunia akhirat.  7. Anak mengucapkan salam 	<p>4C (Comunication)</p> <p>PPK</p>
---	-------------	--	-------------------------------------

Guru Kelas

Kholilah, S.Pd
NIKI. 1024308

Binatang (Binatang Peliharaan)

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Membuat Rumah Kelinci

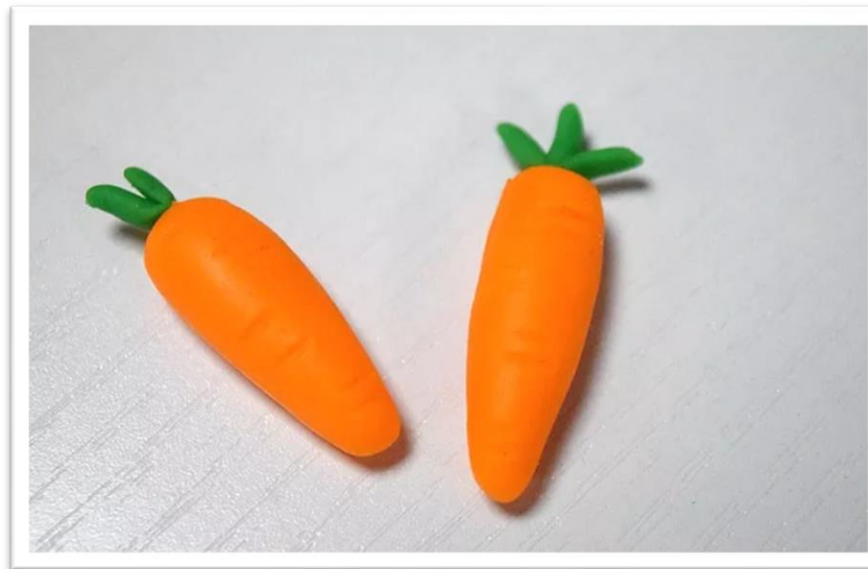
Kalian telah mendengarkan cerita yang ibu guru sampaikan bukan?

Diskusikanlah bersama teman sekelompokmu, apa yang bisa kalian lakukan untuk membantu kelinci.

Kalian boleh memilih bahan yang ingin kalian gunakan untuk membantu kelinci.

Setelah selesai, kalian juga dapat membuat kelinci seperti contoh dibawah kemudian tempelkan pada hasil karya yang telah kalian buat untuk kelinci.

Selain itu buatlah makanan untuk kelinci menggunakan plastisin



Paraf guru	Paraf orang tua	Nilai

PENILAIAN HARIAN
TK Negeri Jagakarsa 01

Hari/ Tanggal:

Tema/Sub Tema: Binatang/Tanaman Peliharaan/ Kelinci

Kelompok: B2

NO	Aspek Perkembangan	KOMPETENSI DASAR/INDIKATOR	Ranah Penilaian	NAMA / NOMOR ABSEN																			
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	NAM	1.1 Mengenal binatang adalah ciptaan Tuhan	Pengetahuan																				
		1.1.2 Menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan	Sikap																				
		3.1-4.1 Mengucapkan do'a-do'a pendek (do'a sebelum dan setelah belajar)	Sikap																				
2	Fisik Motorik	3.3-4.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktifitas	Keterampilan																				
		3.3-4.3 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol dan seimbang	Keterampilan																				
3	Kognitif	3.5-4.5 Mampu berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang dihadapi	Keterampilan																				
4	Bahasa	3.10.1-4.10.1 Menyimak dan memahami cerita yang disampaikan	Pengetahuan																				
5	Sosem	2.10 Mampu bekerjasama dengan teman sekelompok	Sikap																				
6	Seni	3.15.1-4.15.1 Membuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya	Keterampilan																				

Ket: nilai diberikan berupa angka 1=BB, 2=MB, 3=BSH, 4=BSB

Mengetahui,

Kepala TKN Jagakarsa 01

Sutini, S.Pd

NIP. 196404071983032002

Guru Kelas

Kholilah, S.Pd

NIKI. 1024308

Catatan Anekdote
TK Negeri Jagakarsa 01

Hari/Tanggal :

Usia / Kelompok :

Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	Indikator Perkembangan	Capaian Perkembangan

Catatan: Catatan anekdot ini sifat pengambilan datanya harian, kemudia diolah menjadi catatan anekdot bulanan.

Guru Kelas

Kholilah, S.Pd
NIKI. 1024308

Catatan Hasil Karya
TK Negeri Jagakarsa 01

Hari/Tanggal :

Usia / Kelompok :

Foto Hasil Karya	Hasil Penguatan	Indikator	Capaian Perkembangan

Guru Kelas

Kholilah, S.Pd
NIKI. 1024308

RUBRIK PENILAIAN

Program Pengembangan	Kemampuan/ Indikator	PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1 Mengenal binatang adalah ciptaan Tuhan	Anak meyebutkan bahwa kelinci adalah ciptaan tuhan dengan bimbingan guru	Anak dapat menyebutkan kelinci sebagai ciptaan tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru	Anak dapat menyebutkan menyebutkan kelinci sebagai ciptaan tuhan dengan baik	Anak mampu menyebutkan kelinci sebagai ciptaan tuhan dengan baik disertai alasan pendukung gagasannya
	1.1.2 Menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan	Anak dapat menyayangi binatang dengan bantuan guru	Anak dapat menyayangi binatang setelah diingatkan guru	Anak dapat menyayangi binatang dengan baik	Anak dapat menyayangi binatang dengan baik serta mengingatkan temannya
	3.1-4.1 Mengucapkan do'a-do'a pendek (do'a sebelum dan setelah belajar)	Anak belum mampu melafalkan doa sebelum belajar	Anak mulai mampu melafalkan doa sebelum belajar dengan bimbingan guru	Anak melafalkan doa sebelum belajar dengan baik.	Anak terbiasa melafalkan do'a sebelum belajar dengan sikap yang baik serta pelafalan yang baik dan jelas. Dapat mengajarkan temannya
Fisik Motorik	3.3.4-4.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktifitas	Anak dapat membentuk wortel menggunakan plastisin dengan bantuan orang lain	Anak dapat membentuk wortel menggunakan plastisin dengan arahan dari guru	Anak mampu membentuk wortel menggunakan plastisin dengan baik	Anak mampu membentuk wortel menggunakan plastisin dengan bagus. Kemudian dapat mengajarkan temannya
	3.3-4.3 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol dan seimbang	Anak dapat melakukan Gerakan kelinci dengan bantuan guru	Anak dapat melakukan Gerakan kelinci namun masih dibimbing guru	Anak mampu melakukan Gerakan kelinci dengan baik sesuai dengan irama	Anak mampu melakukan Gerakan kelinci dengan baik sesuai dengan irama serta dapat memberikan contoh pada temannya

Kognitif	3.5-4.5 Mampu berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah sederhana yang dihadapi	Anak dapat berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah dengan bantuan guru	Anak dapat berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah setelah diarahkan oleh guru	Anak mampu berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah dengan baik	Anak mampu berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah dengan baik dan dapat membantu teman
Bahasa	3.10.1-4.10.1 Menyimak dan memahami cerita yang disampaikan	Anak tidak menyimak cerita yang disampaikan guru	Anak dapat menyimak cerita yang disampaikan guru setelah diingatkan	Anak dapat menyimak cerita yang disampaikan guru dengan baik	Anak mampu menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dan dapat mengingatkan temannya
Sosem	2.10 Mampu bekerjasama dengan teman sekelompok	Anak belum mampu bekerjasama dengan temannya	Anak dapat bekerjasama dengan temannya setelah diingatkan guru	Anak mampu bekerjasama dengan teman sekelompok dengan baik	Anak mampu bekerja sama dengan teman sekelompok dan mengingatkan temannya untuk dapat bersikap baik.
Seni	3.15.1-4.15.1 Membuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya	Anak membuat bentuk kelinci tidak sampai selesai dan masih dibantu guru	Anak dapat membuat bentuk kelinci dengan sedikit bantuan	Anak dapat membuat bentuk kelinci dengan baik tanpa bantuan	Anak mampu membuat bentuk kelinci dengan baik dan dapat mengajarkan temannya