



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)

TK DWP SEDATI AGUNG

Kelompok : A (Usia 4-5 tahun)  
Semester/Minggu : I / 11  
Tema / Sub Tema : Binatang / Kucing  
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
Hari / Tanggal : Selasa / 29 September /2020  
KI : KI. 1, KI. 2, KI. 3, KI. 4

**Kompetensi Dasar**

KD 1.2 : Anak menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan  
KD 3.3 – 4.3 : Anak mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar  
KD 2.5 : Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri  
KD 3.5-4.5 : Anak mengetahui dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif  
KD 3.11-4.11 : Anak memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif ( mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )  
KD 3.15-4.15 : Anak mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

**Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu **berakhlak mulia** dengan memberi makan pada hewan kucing saat kegiatan bermain dengan benar ( HOTS )
2. Anak mampu **menampilkan** gerakan kucing berjalan saat kegiatan bermain dengan benar ( HOTS )
3. Anak mampu membiasakan **perilaku** sikap percaya diri dengan bangga menunjukkan hasil karyanya setelah selesai kegiatan bermain dengan baik ( HOTS )
4. Anak mampu **menemukan** jalannya kucing untuk mencari makanannya yaitu ikan saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS )
5. Anak mampu **mengarang** cerita tentang kucing saat kegiatan bermain dengan benar ( HOTS )

6. Anak mampu **mengkreasikan** wajah kucing pada botol saat kegiatan bermain dengan baik.( HOTS )

### **Materi Pembelajaran**

- Memberi makan binatang
- Menirukan kucing berjalan
- Berperilaku percaya diri
- Mencari jejak ( maze ) kucing mencari makanannya yaitu ikan
- Bercerita dengan gambar tentang kucing
- Karya seni mengkreasikan gambar wajah kucing pada botol

### **Metode**

1. Bercakap-cakap,
2. demonstrasi,
3. pemberian tugas,
4. unjuk kerja

### **Media, Sumber Belajar, Alat dan Bahan**

1. Media pembelajaran: gambar kucing
2. Sumber belajar : laptop (internet), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Alat dan bahan : botol, kertas lipat, lem, spidol

### **Langkah-langkah Pembelajaran**

- a. Kegiatan Awal
  1. Penerapan SOP pembukaan (salam dan doa) (NAM)
  2. Berdiskusi tentang hewan kucing (BAHASA)
  3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain (SOSEM)
  4. Anak memperhatikan guru mendemonstrasikan kucing berjalan kemudian anak menirukan. (FM)
- b. Kegiatan Inti
  1. Mengamati ( Tahapan Saintifik )
    - Anak mengamati video tentang hewan kucing dan kreativitas tentang pembuatan wajah kucing pada botol ( TPACK ), ( STEAM = Teknologi ), ( STEAM = Sains )
  2. Menanya (Tahapan Saintifik )
    - Anak diberi kesempatan bertanya apa yang mereka ketahui tentang kucing ( ciri-ciri kucing, makanannya, warna kulit kucing, tempat tinggal kucing, cara merawat kucing ) ( STEAM = Sains )

3. Mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan ( Tahapan Saintifik )

Kelompok 1 : Peserta didik mencari jejak ( maze ) “ kucing mencari makanannya yaitu ikan “. ( STEAM = Mathematics, engineering ) (KOGNITIF)

Kelompok 2 : Peserta didik bercerita dengan gambar tentang hewan kucing (BAHASA)

Kelompok 3 : Peserta didik mengkreasikan botol membentuk wajah kucing ( divideo ) ( STEAM = Art ), 4C (communication, collaboration, Critical thinking, Creativity ) (SENI)

Kegiatan pengaman : Bermain lego,bermain boneka, puzzle

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 pengalaman yang didapat anak

d. 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

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Sri Winangsih, S.Pd

Eka Yuliati, S.Pd

## ► Rencana Penilaian

### a. Indikator capaian

Program pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan Moral	1.2	Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar

Sosem	2.5	Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar
Kognitif	3.5-4.5	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi
Bahasa	3.11-4.11	Anak mampu menceritakan sesuai gambar
Seni	3.15-4.15	Anak mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain

**b. Teknik Penilaian**

1. Skala Capaian perkembangan anak ( rating scale/ ceklist )
2. Catatan anekdot
3. Hasil karya

**c. Instrumen Penilaian :**

1. Penilaian ceklist

Nama Anak :

Kelompok / Usia :

Hari / Tanggal :

Program pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.2	Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar				
SOSEM	2.5	Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar				

KOGNITIF	3.5-4.5	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi				
BAHASA	3.11-4.11	Anak mampu menceritakan sesuai gambar				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain				

Keterangan :

- Belum Berkembang ( BB ) : dalam proses belajar dilakukan dengan bimbingan dicontohkan oleh guru
- Mulai Berkembang ( MB ) : dalam proses belajar anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- Berkembang Sesuai Harapan ( BSH ) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- Berkembang Sangat Baik ( BSB ) : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

### ► Rubrik Penilaian

BIDANG PENGEMBANGAN	KD&INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.2 Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar	Anak belum mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar meskipun	Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan dengan bimbingan	Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan tanpa bimbingan	Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan tanpa bimbingan sekaligus mengajak dan mencontohkan

		sudah dibimbing			kepada teman tanpa bimbingan
SOSEM	2.5 Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri	Anak belum mampu memiliki perilaku sikap percaya diri meskipun sudah dibimbing	Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri dengan bimbingan	Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri secara mandiri	Anak mampu memiliki perilaku sikap percaya diri secara mandiri dan dapat memberi dorongan kepada temannya
FISIK MOTORIK	3.3-4.3 Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar	Anak belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar meskipun sudah dibimbing	Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar dengan bimbingan	Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar secara mandiri	Anak mampu melakukan kegiatan motorik kasar secara mandiri dan dapat memberi motivasi serta membantu temannya
KOGNITIF	3.5-4.5 Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi	Anak belum mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi meskipun sudah dibimbing	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dengan bimbingan	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi secara mandiri	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi secara mandiri dan dapat membantu temannya
BAHASA	3.11-4.11 Anak mampu menceritakan sesuai gambar	Anak belum mampu menceritakan sesuai gambar meskipun sudah dibimbing	Anak mampu menceritakan sesuai gambar dengan bimbingan	Anak mampu menceritakan sesuai gambar secara mandiri	Anak mampu menceritakan sesuai gambar secara mandiri dan dapat membantu temannya
SENI	3.15-4.15 Anak mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain	Anak belum mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain meskipun sudah dibimbing	Anak mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain dengan bimbingan	Anak mampu secara menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain secara mandiri	Anak mampu menghargai dan menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain secara mandiri dan dapat membantu temannya

2. Penilaian Anekdote

Tanggal	Tempat	Waktu	KD	Nama	Peristiwa / perilaku

3. Penilaian Hasil Karya

Hari / Tanggal :

Kelas :

Nama	Hasil Karya	Hasil pengamatan