

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PG RENDENG KUDUS
Hari/Tanggal : Senin, 9 November 2020
Kelompok/ Usia : A / 4-5 th
Tema/Sub tema : Binatang / Hewan di hutan (Gajah)
Judul Kegiatan Belajar : Membuat kreasi bentuk binatang gajah dari plastisin

A. Kompetensi Inti (KI)

- ✓ KI-1 Menerima ajaran yang dianutnya
- ✓ KI-2 Memiliki perilaku 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
- ✓ KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, guru dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- ✓ KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
Fisik-Motorik,	3.3 dan 4.3	- Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus - Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar
Kognitif,	3.6 dan 4.6	- Mengenal benda-benda disekitarnya - Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya
Bahasa,	3.12 dan 4.12	- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain - Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal
Sosial-Emosional	2.6	Memiliki perilaku yang

		mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
Seni	3.15 dan 4.15	- Menunjukkan dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni - Menunjukkan karya seni dengan menggunakan berbagai media

C. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Setelah mengamati video tentang binatang di hutan dan binatang gajah, peserta didik dapat **memutuskan** apa saja binatang di hutan dan apa saja ciptaan-ciptaan Tuhan dengan benar **(ICT-Religius)**
- ✓ Melalui kegiatan **Tanya Jawab** tentang binatang gajah peserta didik mampu **mengembangkan** bahasa reseptifnya **(HOTS)**
- ✓ Setelah melihat tutorial guru menebalkan tulisan kata gajah, peserta didik dapat **mengembangkan** kemampuan keaksaraan awal dengan teliti. **(HOTS-PPK)**
- ✓ Setelah **membandingkan** kartu gambar induk gajah dan kartu gambar anak gajah, peserta didik dapat **menilai** konsep besar-kecil dengan benar **(HOTS)**
- ✓ Setelah melihat tutorial guru, peserta didik dapat **menilai** gambar yang salah dan gambar yang benar sesuai aturan **(HOTS-PPK)**
- ✓ Setelah melihat **demonstrasi** guru peserta didik dapat **berkreasi** membuat bentuk binatang gajah dari plastisin dengan teliti. **(HOTS-PPK)**
- ✓ Setelah menirukan guru bertepuk gajah, anak mampu **mengembangkan** motorik halusnya dengan benar. **(HOTS)**
- ✓ Setelah mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan hari ini, peserta didik menyelesaikan tugasnya dengan mandiri **(PPK)**

Pendidikan karakter : religius, nasionalisme, mandiri, peduli, taat

D. Materi Pembelajaran

- gajah adalah makhluk ciptaan Tuhan
- Binatang di hutan : singa, harimau, gajah, dll
- Klasifikasi induk gajah dengan anak gajah
- Jenis makanan gajah
- Keaksaraan awal
- Kreativitas dalam berkarya

E. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran

- Pendekatan pembelajaran menggunakan pendekatan konstruktivistik
- Model pembelajaran menggunakan Shift dan tatap muka

- Metode pembelajaran menggunakan Tanya jawab, Demonstrasi, Ceramah dan Penugasan

F. Media Pembelajaran, Alat dan bahan: sumber belajar

Media : Video Binatang di hutan

<https://www.youtube.com/watch?v=ELLhVM8JGQ4>

Video induk gajah dan anak gajah

<https://www.youtube.com/watch?v=RwHuLgBNDLg>

LKPD (Terlampir), Lembar penilaian (terlampir)

Alat : Sound system, Laptop/LCD

Bahan : plastisin, pensil

Sumber Belajar : Lingkungan sekitar, guru, bahan ajar (materi) dari internet, gambar dari Internet <https://www.google.com/>

G.Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN/	KEGIATAN PEMBELAJARAN (luring)	SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan			
Pendahuluan	- Peserta didik menjawab salam dari guru, setelah itu berdoa bersama-sama (religius)	Langsung	30 detik
Apersepsi	- Peserta didik mengamati video tentang binatang di hutan dan binatang gajah, yang sudah disiapkan guru. (TPACK) - peserta didik dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang binatang gajah. (kolaboratif)	- Video binatang di hutan https://www.youtube.com/watch?v=ELLhVM8JGQ4 - Video induk gajah dan anak gajah https://www.youtube.com/watch?v=RwHuLgBNDLg	10 menit

Motivasi	- Peserta didik menirukan guru bertepuk gajah, tepuk gajah badan besar, prok3X hidung panjang, prok3X telinga lebar, prok3X kalau jalan geal-geol,gajah.... (Komunikatif, kreatif) - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan hari ini.	Langsung	10 menit
B. Kegiatan Inti			
Kegiatan 1	Peserta didik menyimak tutorial guru cara menebalkan tulisan kata gajah, kemudian peserta didik mengerjakan pada lembar yang diberikan guru (Critical Thinking)	LKPD	10 menit
Kegiatan 2	Selanjutnya peserta didik membandingkan kartu gambar induk gajah dan kartu gambar anak gajah, (HOTS-C4)	Kartu gambar induk gajah Kartu gambar anak gajah	10 menit
Kegiatan 3	Peserta didik menyimak tutorial guru cara menilai gambar yang benar dan menilai gambar yang salah, kemudian peserta didik mengerjakan pada lembar yang telah disediakan guru (HOTS-C5)	LKPD	10 menit
Kegiatan 4	Kegiatan terakhir peserta didik menyimak demonstrasi guru, kemudian peserta didik berkreasi bentuk binatang gajah dari plastisin (HOTS-C6)	plastisin	15 menit
C. Recalling			
	1. Peserta didik merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Peserta didik diskusi	Hasil karya	5 menit

	tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan 3. Peserta didik menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak		
Istirahat			
	1. Peserta didik istirahat dan makan bekal		10 menit
D. Kegiatan Penutup	1. Peserta didik menyampaikan perasaannya selama belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman (Collaboration) 2. Peserta didik mendengarkan pesan singkat dari guru 3. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait kegiatan untuk besok (Komunikatif) 4. Peserta didik mengkondisikan untuk siap berdoa. (PPK) 5. Peserta didik menjawab salam yang diberikan guru. (Religius – Komunikatif)	Langsung	10 menit

H. Penilaian

Metode : Observasi Instrumen :

- Cek lis
- Hasil karya
- Catatan anekdot
- Kompilasi data

Kudus, 7 November 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelompok A1

Erny Susanti, S. Pd.AUD

Tutik Priyondari, S. Pd.

Instrumen Penilaian:**a. Cek lis****Skala Capaian Perkembangan Harian**

Hari/ tgl : Senin, 9 November 2020

No.	Indikator Penilaian	1. Risha	2. Diandra	3. Hasna	4. Janetha	5. Krishna	6. Fasya	7. Zidan	8. Rifkha	9. Alda	10. Karen
1.2,	Mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan										
2.6 2.9	Sikap peduli dan taat pada aturan dengan benar melalui kegiatan menilai gambar yang benar dan menilai gambar yang salah										
3.6 - 4.6	Menilai konsep besar-kecil dengan benar melalui kegiatan membandingkan dan mengelompokkan kartu gambar induk gajah dan kartu gambar anak gajah										
3.12 – 4.12	Mengembangkan kemampuan keaksaraan awal dengan teliti melalui kegiatan menebalkan tulisan kata g a j a h										
3.3 – 4.3 3.15 – 4.15	menggunakan anggota tubuhnya untuk mengembangkan motorik halusnya dengan benar dan tepat melalui kegiatan berkreasi membuat bentuk kelinci dari plastisin										

Keterangan : 1. BB : Belum Berkembang

2. MB : Mulai Berkembang

3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan

4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Guru Kelompok A1

Tutik Priyondari, S. Pd.

b. Catatan Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Hari/ tgl : Senin, 5 November 2020

Usia/Kelas : A1 (4-5 Tahun)

Guru : Tutik Priyondari

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

c. Data dari Catatan Anekdote

Data Dari Catatan Anekdote

Nama :

Kelas : A1

Periode : I Bulan : November

Tahun : 2020/2021

Tanggal	Peristiwa/Perilaku	KD & Indikator	Capaian Perkembangan

d. Format Penilaian Hasil Karya Anak

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA ANAK
Hari/ tgl : Senin, 5 November 2020

Usia/Kelas : A1 (4-5 Tahun)

Guru : Tutik Priyondari

NAMA ANAK DAN HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	KD - INDIKATOR

Kudus, 5 November 2020

Mengetahui
Kepala TK PG Rendeng Kudus

Guru Kelompok A1

Erny Susanti,S.Pd.AUD

Tutik Priyondari, S.Pd.

e. Data Dari Hasil Karya

Data Dari Hasil Karya

Nama : Kelas : TK A1
Periode : Bulan : November Tahun : 2020-2021

No.	Hasil Karya & Pengamatan	KD & Indikator	Capaian Perkembangan
1.			
2.			
3.			
4.			

f. Kompilasi data

KOMPILASI DATA

Nama : Kelas : TK A1
Periode : Bulan : November Tahun : 2020-2021

Aspek Perkemba ngan	KD	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ceklis	Catatan Anekdote	Hasil Karya	Capai Akhir
NAM	1.2,	Mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan				
Sosem	2.6 2.9	Sikap peduli dan taat pada aturan dengan benar melalui kegiatan menilai gambar yang benar dan menilai gambar yang salah				
Kognitif	3.6 - 4.6	Menilai konsep besar-kecil dengan benar melalui kegiatan membandingkan dan mengelompokkan kartu gambar induk gajah dan kartu gambar anak gajah				
Bahasa	3.12 – 4.12	Mengembangkan kemampuan keaksaraan awal dengan teliti melalui kegiatan menebalkan tulisan kata g a j a h				
FM SEni	3.3 – 4.3 3.15 – 4.15	menggunakan anggota tubuhnya untuk mengembangkan motorik halusnya dengan benar dan tepat melalui kegiatan berkreasi membuat bentuk kelinci dari plastisin	BSH			BSH

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :
Kelompok : A1
Hari / tgl : 9 November 2020
Materi : Binatang/ Binatang di hutan / Gajah
Tebalkanlah tulisan di bawah ini!



g a j a h

g a j a h	g a j a h
g a j a h	g a j a h
g a j a h	g a j a h

pendapat peserta didik :

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :
Kelompok : A1
Hari / tgl : 9 November 2020
Materi : Binatang/ Binatang di hutan / Gajah

Berilah tanda centang (V) pada gambar yang benar dan tanda silang (X)!



pendapat peserta didik :

