

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

MODEL KELOMPOK DENGAN SUDUT PENGAMAN

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT NU 1 TUMPANG
Kelas / Semester : Kelompok B3 (5-6 Tahun) / Genap
Tema : Binatang
Sub Tema : Kelinci
Alokasi Waktu : 07.00 – 10.00

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran ini mengembangkan 6 aspek pengembangan yang ada didalam taman kanak-kanak yaitu :

1. Anak mampu menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan dan Mengenal Tuhan melalui ciptaanNya melalui kegiatan Story Telling dengan baik (NAM 1.1)
2. Anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama melalui kegiatan membuat rumah untuk kelinci dengan baik (SE 2.10)
3. Anak mampu memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak) dalam kegiatan Story Telling dengan baik (BAHASA 3.10-4.10)
4. Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan membuat makanan kelinci (wortel) dari plastisin dengan kreatif (FISMOT 3.3-4.3)
5. Anak mampu memecahkan masalah sehari – hari dengan berpikir kritis (Critical Thingking dan Problem Solving) dalam kegiatan menjawab pertanyaan bu guru dengan benar ketika story telling dan mampu berperilaku kreatif dengan membuat rumah untuk kelinci dengan kreatif (KOGNITIF 3.5-4.5)
6. Anak mampu mengenal dan menunjukkan karya seni dalam kegiatan membuat rumah dan makanan untuk kelinci dengan dengan keratif (SENI 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (30 Menit)

- ✚ Anak menyanyi lagu "Assalamualaikum"
- ✚ Anak mengucap doa sebelum belajar
- ✚ Anak menjawab salam dari guru
- ✚ Anak bersama guru melakukan presensi
- ✚ Anak bersama guru melakukan percakapan tentang tema dan sub tema kemarin dan hari ini
- ✚ Anak menyanyikan lagu "Kelinciku"
- ✚ Anak mengetahui dan menyepakati peraturan permainan

Kegiatan Inti (60 Menit)

- ✚ Guru memulai kegiatan permainan dengan sebuah potongan cerita (Story Telling) yang berjudul "kelinci yang murung" (NAM 1.1)
- ✚ Anak menyimak potongan cerita dari guru serta mengamati gambar pada potongan cerita yang dibawa oleh guru (BAHASA 3.10-4.10)
- ✚ Guru menanyakan apa yang harus kita lakukan untuk membuat kelinci tersenyum lagi?
- ✚ Anak menjawab pertanyaan dari guru (KOGNITIF 3.5-4.5)
- ✚ 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 (KOGNITIF 3.5-4.5)
- ✚ Anak bekerjasama membuat rumah untuk kelinci sesuai dengan kelompok masing-masing (SE 2.10)
- ✚ Anak membuat makanan kelinci (wortel) dari plastisin (FISMOT 3.3-4.3)
- ✚ Anak menunjukkan hasil karyanya dengan maju kedepan sesuai dengan kelompok masing-masing (SENI 3.15-4.15)
- ✚ Recalling (Tanya jawab tentang kegiatan main hari ini)

Kegiatan Pengaman

Bermain Puzzel Binatang

Istirahat (30 Menit)

- ✚ Anak mencuci tangan
- ✚ Anak berdo'a sebelum makan
- ✚ Anak makan & minum bekal serta berbagi dengan teman
- ✚ Anak berdo'a sesudah makan
- ✚ Anak bermain (outdoor maupun indoor)

Kegiatan Penutup (30 Menit)

- ✚ Anak bercakap-cakap bersama guru tentang kegiatan main, perasaan diri dan kegiatan yang paling disukai hari ini
- ✚ Anak mendapat motivasi dari guru agar anak mau bekerjasama dengan teman dan mau berbagi makanan dan mainan dengan teman
- ✚ Anak mendengarkan informasi tentang kegiatan besok dari guru
- ✚ Anak menyanyi lagu "Kelinciku"
- ✚ Anak menyanyikan lagu "Hari sudah siang"
- ✚ Anak berdo'a setelah belajar
- ✚ Anak mengucapkan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Aspek Perkembangan, STPPA, Kompetensi Dasar, dan Indikator

No	Aspek Perkembangan	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)	KD	Indikator
1.	Nilai Agama dan Moral	Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dst	1.1	1. Anak mampu menunjukkan sikap menyayangi binatang ciptaan Tuhan
2.	Sosial-Emosional	C.6 Bersikap Kooperatif dengan teman	2.10	2. Anak mampu bekerjasama dengan teman sekelompok
3.	Fisik-Motorik	A.4 Terampil Menggunakan tangan kanan dan kiri	3.3 4.3	3. Anak mampu membuat makanan kelinci (wortel) dari plastisin
4.	Kognitif	A.2 Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial A.4 Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah	3.5 4.5	4. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang apa yang harus dilakukan untuk membuat kelinci tersenyum lagi dan mampu membuat karya dalam menyelesaikan misi yang diberikan oleh guru
5.	Bahasa	A.1 Mengerti beberapa perintah secara bersamaan A.3 Memahami aturan dalam suatu permainan A.4 Senang dan Menghargai bacaan	3.10 4.10	5. Anak mampu menyimak potongan cerita dari guru, memahami perintah dan misi yang diberikan guru serta mampu menaati peraturan permainan.
6.	Seni	B.6 Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)	3.15 4.15	6. Anak mampu membuat rumah kelinci dari balok atau lego dan membuat makanan kelinci dari plastisin

2. Teknik Penilaian

- Catatan Observasi
- Catatan Penugasan
- Catatan Percakapan
- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot

Mengetahui

Kepala TK Muslimat NU 1 TUMPANG

(ANIHAH,S.Pd)

Tumpang, 30 Desember 2020

Guru Kelas Kelompok B3

(CHUSNIA ANDRIANA,S.Pd)

LAMPIRAN MATERI

Metode Pembelajaran

- Bercerita (Story Telling)
- Bercakap-cakap
- Diskusi
- Pemberian tugas
- Proyek

Media dan Alat sumber belajar

- Buku cerita "Ibu kelinci yang murung" (guru membuat sendiri)
- Media loose part yaitu balok-balok dan lego
- Plastisin untuk membuat bentuk wortel

Potongan Cerita Story Telling

"IBU KELINCI YANG MURUNG"

Pada suatu pagi yang cerah, di hutan yang lebat hiduplah seekor ibu kelinci yang baik hati dan periang. Setiap hari dia berlari lari dengan gembira. Namun dipagi hari ini dia terlihat murung, tidak ada senyum diwajahnya....ibu kelinci kehilangan senyumnya pagi ini.....

"Wahai anakku, kenapa yah ibu kelinci tiba-tiba murung? Kira-kira apa yang harus kita lakukan untuk mengembalikan senyum ibu kelinci?"

Lagu

"Kelinciku"

Panjang telinga...

Bulat matanya...

Putih bulunya...

Kelinciku....

Kalau berjalan...melompat-lompat.....

Bila ku kejar....berlari cepat...