

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**MODEL PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

Nama Lembaga : TK AL BAROKAH BLEGA  
Topik : Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan  
Tema : Binatang  
Sub Tema : Hewan Kesayangan ( Kucing )  
Kelompok/ Usia : B / ( 5-6 Tahun )  
Semester/ Hari / Tanggal : I / 18 November 2021  
Alokasi Waktu : 180 Menit  
Nama Guru : Juhairiyah, S.Pd.I

**I. 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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan 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 Siswa berakhlak mulia

## II. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tujuan
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (Pengembangan Nilai Agama dan Moral/ NAM )	Melalui contoh dari guru Siswa dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar
2.12 Memiliki Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Menunjukkan sikap tanggung jawab (Pengembangan Sosial dan Emosional/BOSEM)	Melalui kegiatan membereskan alat permainan di setiap kelompok, Siswa dapat menunjukkan sikap tanggung jawab
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (Pengembangan Bahasa)	Melalui media gambar kucing, Siswa dapat mencocokkan bentuk simbol sesuai dengan huruf yang sama
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Melakukan kegiatan yang menunjukkan Siswa mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi (Pengembangan Fisik Motorik )	Dengan bermain peran, Siswa dapat melakukan gerakan kucing mencari makan (berjalan, berlari, melompat)

<p>3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa &amp; bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p>Melakukan kegiatan yang menunjukkan Siswa mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda (Pengembangan Kognitif)</p>	<p>Melalui kegiatan papan bergambar tikus, Siswa dapat mengenal jumlah tikus sesuai dengan angka yang tertera</p>
<p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>Menampilkan karya seni sederhana di depan Siswa atau orang lain (Pengembangan Seni)</p>	<p>Melalui karya seni sederhana, Siswa dapat menampilkan karya seni miniatur kucing</p>

### III. Materi Pembelajaran

#### A. Pembiasaan

1. Menyambut Siswa
2. Mengawasi Siswa bermain
3. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
5. Bersikap mandiri

## B. Materi Ajar

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Menunjukkan sikap tertib dan istiqomah
- Menunjukkan sikap tanggung jawab
- Mengenal Hewan Kesayangan (kucing)
- Sikap Sayang terhadap binatang dan tanaman ciptaan Tuhan Yang Maha Esa

a. Pendekatan : Pendekatan Saintifik

b. Model : Pembelajaran Berdiferensiasi

c. Metode : Diferensiasi konten, proses dan produk  
Tanya Jawab  
Ceramah  
Unjuk Kerja  
Bermain Peran

d. Media

1. Alat pembelajaran : papan/layar, boneka/gambar kucing, laptop

2. Bahan pembelajaran : kertas warna, tissue, manik, kapas, lem, karton, piring, lembar kerja

## V. Kegiatan Belajar Mengajar

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
I	Pra Kegiatan	1. Guru mempersiapkan kelas 2. Guru mempersiapkan peralatan pendukung bermain	-
II	Awal	1. Kegiatan penyambutan Siswa 2. Melakukan kegiatan fisik motorik berbaris di halaman	<b>30 Menit</b>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Salam</li> <li>✓ Siswa-Siswa berdoa sebelum kegiatan</li> <li>✓ Apersepsi (Mengingat kembali pelajaran kemarin)</li> <li>✓ Mengembangkan subtema binatang darat, dengan subsub tema binatang kesayangan (kucing)</li> <li>✓ Motivasi</li> </ul> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
III	Inti	<p>Pembelajaran dilakukan dengan Literasi melalui menunjukkan video Kucing dan miniature/gambar Kucing. Dengan Pendekatan saintifik siswa :</p> <p><b>Mengamati :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa mengamati video dan miniature/gambar Kucing</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa bertanya tentang Kucing, ciri-ciri Kucing, tempat tinggal Kucing, makanan Kucing, dan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Melalui tayangan video dan mengamati miniatur Kucing, Siswa mendapatkan informasi</li> </ul>	<b>90 menit</b>

		<p>tentang ciri-ciri, tempat tinggal, makanan Kucing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa dimotivasi dan dirangsang oleh guru untuk menalar informasi yang diperoleh dengan keadaan di rumah masing-masing. Guru sebagai fasilitator dan motifator.</li> <li>✓ Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang cara merawat binatang (kucing) dan cara memberi makanannya.</li> <li>✓ Siswa Mengkomunikasikan pengalaman dari tayangan dan penjelasan guru melalui kegiatan bermain dan belajar</li> </ul> <p>Guru menjelaskan langkah-langkah bermain dan belajar.</p> <p><b>Kegiatan Belajar dan Bermain : Membuat mainan/miniature makanan Kucing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siswa memilih bahan sendiri (kertas, kapas,manik) untuk bermain membuat makanan kucing, guru memfasilitasi ( Diferensiasi konten)</li> <li>✓ Dengan metode tanya jawab, Siswa diberi pertanyaan terbuka oleh guru tentang makanan yang biasa dimakan oleh kucing yang pernah dilihat di rumahnya masing-masing</li> <li>✓ Dari hasil tanya jawab, Siswa disuruh bermain (meremas, merobek, melipat, memotong)</li> </ul>	
--	--	--	--

		<p>sesuka siswa dengan bahan yang mereka pilih, untuk dibuat miniature makanan kucing yang pernah dilihat di rumahnya. Guru memfasilitasi kegiatan permainan . ( Diferensiasi proses)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Setelah Siswa Selesai Bermain Membuat makanan Kucing. selanjutnya siswa disuruh menempel hasilnya dilembar keja masing-masing.(Diferensiasi produk)</li><li>✓ Hasil yang ditempel di LK ditunjukkan ke teman-temannya, siswa maju satu persatu sesuai daftar absen. (Nomerasi ).</li><li>✓ Siswa memajang/menjepit LKnya di papan/karton yang sudah disediakan sesuai urutan absen. Tapi sebelum memajang siswa diberi pertanyaan terbuka tentang hasil mainannya yang memotifasi siswa untuk lancer berbahasa.</li><li>✓ Sambil menuju tempat duduk siswa meneriakkan nomer absennya ( contoh: 13 Sukses. Yes )</li></ul>	
--	--	--	--

III	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mencuci tangan</li> <li>✓ Berdoa sebelum makan</li> <li>✓ Makan bersama</li> <li>✓ Doa selesai makan</li> <li>✓ Kumur-kumur/ Gosok gigi</li> </ul>	<b>30 Menit</b>
IV	Akhir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi terhadap 6 bidang pengembangan</li> <li>2. Bercerita tentang kegiatan satu hari menuju kesimpulan cara merawat hewan kesayangan (kucing) dengan baik, serta cara memberikan makanannya yang benar, karena kucing adalah hewan pemakan daging (carnivore)</li> </ol>	<b>30 Menit</b>

## VI. Penilaian

### A. Teknik : Penilaian Autentik

- a. Catatan Anekdote
- b. Lembar Observasi
- c. Catatan Hasil Karya



## **VI. Sumber Belajar**

1. Peraturan Menteri No. 146 dan No. 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum PAUD 2013
2. <https://bantuan.simpkb.id/books/panduan-untuk-guru-dan-relawan-guru-berbagi/ch02/2-2-berbagi-rpp-baru.html>
3. [https://drive.google.com/drive/folders/1XRWySioo2F\\_eVVtagKj8G4bBj1CP5kp-](https://drive.google.com/drive/folders/1XRWySioo2F_eVVtagKj8G4bBj1CP5kp-)

Bangkalan , 18 November 2021

Guru Kelas,

JUHAIRIYAH, S.Pd.I

## LEMBAR KERJA SISWA

Nama Siswa :  
Kelompok :  
Nomor Absen :

### A. Kegiatan Bermain dan Belajar

1. Siswa Memilih Bahan Bermain Sesuka Hati Siswa
2. Siswa Bermain ( Merobek, Meremas, Memotong, Meronce ) sesuka hati siswa.
3. Siswa Bermain membuat Mainan Makanan Kucing yang pernah di lihat di rumah.
4. Siswa menyimpan hasil bermain membuat makanan kucing di lembar kerja di bawah ini.

### B. Hasil Kegiatan Bermain Membuat Mainan Makanan Kucing

<b>Makanan Kucing</b>		

Bintang Hasil Bermain	Tanda Tangan Guru Asuh	Tanda Tangan Orang Tua/Wali

## CATATAN ANEKDOT

Semester/Minggu :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Alokasi Waktu :  
Tema/Sub Tema :  
Nama Siswa :

<b>Tanggal</b>	<b>Peristiwa</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kesimpulan Capaian</b>
	- Penyambutan Pagi		
	- Kegiatan Awal		
	- Kegiatan Inti		
	- Istirahat Makan		
	- Kegiatan Akhir		

## LEMBAR OBSERVASI

Semester/Minggu :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Alokasi Waktu :  
Tema/Sub Tema :  
Nama Siswa :

No	Nama Siswa	NAM	SOSEM	BHS	KOG	FISM OT	SENI

Tanda Cek :

Bintang 3 = Mandiri

Bintang 2 = Mandiri dengan Bimbingan

Bintang 1 = Belum Mandiri

**CATATAN HASIL KARYA**

Semester/Minggu :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Alokasi Waktu :  
Tema/Sub Tema :  
Nama Siswa :

No	Nama Siswa	NAM	SOSEM	BHS	KOG	FISM OT	SENI

Tanda Cek :

Bintang 4 = Sangat Baik

Bintang 3 = Baik

Bintang 2 = Cukup

Bintang 1 = Kurang