

RPP 3

Nama : YULIA BEKTHI SETYORINI

## TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 1

ALAMAT DSN.WONOSARI, DS.SUMBERKEPUH  
KEC.TANJUNGANOM ,KAB.NGANJUK

---

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2020/2021

Model Pembelajaran : Sudut  
Semester/bulan/Minggu ke : 1 / /  
Tema / Sub Tema : Diriku/Tubuhku  
Kelompok / Usia : A /4 – 5 Tahun  
Hari / Tanggal : /

#### Kompetensi Dasar

KD: 1.1. Anak mempercayai Tuhan melalui Ciptaan-Nya NAM  
KD: 3.3-4.3 Anak mengenal anggota tubuh ,fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus FM  
KD: 3.14-4.14 Anak mengenali kebutuhan,keinginan dan minat diri SE  
KD: 3.6-4.6 Anak mengenal benda benda disekitar KOG  
KD: 3.11-4.11 Anak memahami bahasa reseptif BHS  
KD: 2.4 Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis SN

#### Tujuan Pembelajaran (*harus menganudung ABCD = Audienece, Behavior, Condition, dan Degree*)

1. Anak mampu menunjukkan berbagai makhluk ciptaan Tuhan dan bersyukur sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan setelah selesai kegiatan bermain dengan benar **HOTS / ABCD**
2. Anak mampu membedakan motorik halus dan motorik kasar **HOTS**
3. Anak melalui kegiatan membuat bentuk baju dengan tehnik melipat anak dapat maksimal menggunakan gerakan tangan secara baik **HOTS , ABCD,SAINTIFIK**
4. Anak bisa menentukan pola ABC-ABC dan anak dapat memecahkan masalah sendiri dengan baik **HOTS,SAINTIFIK,STEM,ABCD**

#### Materi dalam Kegiatan: (*Lihat Pedoman K-13 Penyusunan RPP PAUD*)

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Permainan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan
3. Teknik memilih makanan dan minuman
4. Pola ABC-ABC berdasarkan urutan warna, bentuk dan ukuran
5. Mengungkap keinginan menceritakan kembali
6. Menuliskan pemikirannya walaupun hurufnya terbalik

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

1. gambar baju ,gunting , lem
2. pola baju, benda kasar halus
3. kertas lipat

Alokasi waktu /durasi waktu kegiatan pembuka sampai penutup : 2 jam 30 menit

## A. Pembukaan

1. Bernyanyi “baju baru”
2. Doa sebelum belajar
3. Pengenalan tentang kesukaannya
4. Berdiskusi tentang baju kesukaan

## B. Inti ( saintifik / STEAM )

1. Orang tua mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan
2. Orang tua menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan
3. Orang tua mengumpulkan informasi : guru mendukung dengan gambar/benda asli
4. Orang tua menalar : anak membandingkan bentuk baju satu dengan baju lain
5. Orang tua mengkomunikasikan dengan kegiatan sesuai yang diminati:
  - Kegiatan 1 : Anak menggunting pola gambar baju
  - Kegiatan 2 : Anak mengisi pola gambar baju dengan benda kasar dan halus
  - Kegiatan 3 : Anak menggunakan teknik mengambil baju di almari
  - Kegiatan Pengaman : Anak membuat urutan melipat bentuk baju
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
7. Orang tua menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.

## C. Penutup

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. **Rencana Tindak Lanjut** (Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah tentang...
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa setelah belajar

## D. Rencana Penilaian

NO	INDIKATOR	KRITERIA			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya	Anak tidak mampu menunjukkan anggota tubuh satu pun yang termasuk ciptaan Tuhan meskipun sudah dibimbing	Anak mampu menunjukkan 2 anggota tubuh yang ciptaan Tuhan dengan bimbingan	Anak mampu menunjukkan 3-4 anggota tubuh yang ciptaan Tuhan tanpa bimbingan	Anak mampu menunjukkan lebih dari 4 anggota tubuh yang termasuk ciptaan Tuhan sekaligus mengajak dan mencontohkan kepada teman tanpa bimbingan



## HASIL KARYA ANAK

Tanggal :.....

Kelompok : A

Hasil karya anak	Hasil pengamatan	KD/ indikator	Capaian perkembangan
Nama anak : A	Ananda A dalam melipat bentuk baju sudah mampu tetapi belum rapi	SENI 2.4 / 4	MB
Nama anak : B		SENI 2.4 / 4	
Nama anak : C		SENI 2.4 / 4	
Nama anak:.....			