

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Nama Lembaga	: TKN Pembina Cibinong
Semester / Minggu	: II/ 1
Hari, tanggal	: Senin, 11 Januari 2021
Kelompok usia	: A / 4 – 5 Tahun
Tema / subtema/ sub subtema	: Binatang/ Binatang Darat/ Kucing
Alokasi waktu	: 180 Menit

### **Kompetensi Inti KI :**

- 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 bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman
- KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (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, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

### **Kompetensi Dasar (KD) :**

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (SOSEM)
- 3.3- Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan
- 4.3 motorik halus (FM)
  
- 3.6- Mengenal benda-benda disekitarnya ( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,
- 4.6 tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (KOG)
- 3.11- Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif ( mengungkapkan bahasa secara verbal dan
- 4.11 non verbal) (BHS)

3.15- Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)

4.15

### **Indikator Pencapaian Kompetensi ( IPK ) :**

- 1.1.2 Mengucap kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan (NAM)
- 2.12.1 Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya ( SOSEM)
- 4.3.5 Menempel/ kolase sesuai tema dengan menggunakan Kapas (FM)
- 3.6.14 Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya (KOG)
- 3.11.8 Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (BHS)
- 3.15.18 Membuat karya dengan menggunakan kertas lipat/ Origami (SENI)

### **Tujuan Pembelajaran :**

- Anak dapat mengucapkan kata subhanallah Ketika melihat ciptaan Tuhan yaitu binatang Kucing
- Anak dapat membuat Kolase Kucing dari Kapas
- Anak dapat menyebutkan bagian bagian tubuh Kucing
- Anak dapat bermain Tepuk Kucing
- Anak dapat membuat mengurutkan urutan binatang Kucing dari yang terbesar sampai terkecil
- Anak dapat melipat gambar kepala kucing

### **Materi Kegiatan :**

- Mengucap kalimat subhanallah saat melihat binatang kucing yang lucu sebagai ciptaan tuhan
- Membuat Kolase kucing Dari kapas
- Menyebutkan bagian bagian tubuh kucing
- Bermain tepuk kucing
- Mengurutkan binatang kucing dari yang terbesar sampai yang terkecil
- Melipat gambar kepala Kucing

### **Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran**

Model : Kelompok

Pendekatan : Saintifik

Metode :Bermain Tepuk Tangan, Tanya jawab, Penugasan

### **Media dan Bahan**

- Gambar Kucing
- Kertas Lipat
- Kapas
- Lem Kayu

#### **A. KEGIATAN PEMBUKAAN ( 30 Menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berbaris sambil bernyanyi “ Lonceng Berbunyi”
3. Berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran
4. Absen
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan di lakukan hari ini
6. Bermain Tepuk Kucing

#### **B. KEGIATAN INTI ( 75 Menit )**

##### **Mengamati**

- Guru memperlihatkan gambar kucing
- Anak mengamati gambar kucing

##### **Menanya**

- Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang makanan kesukaan kucing
- Anak bertanya tentang apa makanan kesukaan kucing

##### **Mengumpulkan Informasi**

- Guru mengajak anak melihat bagian-bagian dari tubuh kucing
- Anak menyebutkan bagian bagian dari tubuh kucing

##### **Menalar**

- Guru menjelaskan cara menyebutkan bagian tubuh kucing
- Guru menjelaskan makanan kesukaan kucing
- Guru menjelaskan cara berkembang biak kucing ( melahirkan )

##### **Mengkomunikasikan**

- Anak menyebutkan bagian tubuh kucing
- Anak menyebutkan jumlah kaki kucing

#### **C. ISTIRAHAT (45 Menit)**

1. Mencuci Tangan

2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Makan
4. Bermain bebas

#### **D. KEGIATAN PENUTUP ( 30 Menit )**

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Memberikan reward kepada anak yang menyelesaikan tugasnya
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa, Salam
7. Pulang

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menyebutkan kucing sebagai ciptaan Tuhan
  - b. Senang dalam melakukan kegiatan
2. Keterampilan
  - a. Dapat menyebutkan bagian tubuh kucing
  - b. Dapat membuat kolase kucing dari kapas
  - c. Dapat mengurutkan urutan gambar kucing dari yang terbesar sampai yang terkecil
  - e. Dapat melipat kepala kucing dari kertas lipat

#### **F. Teknik Penilaian**

1. Penilaian Ceklis
2. Catatan anekdot
3. Hasil Karya

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Cibinong, 11 Januari 2021  
Guru Kelompok A

**HOLISOH, S.Pd**

NIP. 19660325 199303 2 005

**ENI SRI MULYATI, S.Pd**

NUPTK. 9241769670210013