DOKUMEN RANCANGAN PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) LURING

KELOMPOK B / 5-6 TAHUN
TEMA BINATANG
SUB TEMA BINATANG PELIHARAAN
SUB-SUB TEMA KUCING

DISUSUN OLEH
JUMPONIATY, S.E
KELAS TK 1 KELOMPOK B

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Luring

Nama Satuan PAUD : PAUD TAULADAN Menjalin
Semester/Bulan/Minggu : 1 / September / 15
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan / Kucing
Kelompok/Usia : B / 5 – 6 Tahun
Hari/Tanggal : -
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan 120 Menit

A. Kompetensi Inti (KI): KI-1 dan KI-2, KI-3 dan KI-4

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	Kompetensi Sikap			
	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	1.1	Menyebutkan binatang ciptaan tuhan (Nam)
	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1	Anak selalu mencuci tangan setelah bermain dengan kucing ataupun binatang peliharaan lainnya (Sosem)
	Kompetensi Pengetahuan			
	3.3-4.3	• Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangakan motorik kasar dan motorik halus • Menggunakan anggota tubuh, untuk mengembangakan motorik kasar dan motorik halus	3.3-4.3	Menirukan gerakan kucing melompat (Fm)
	3.5-4.5	• Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif • Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	3.5-4.5	Anak menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan (Kog)
	3.10-4.10	• Memahami bahasa reseptif • Menunjukan kemampuan berbahasa reseptif	3.10-4.10	Menirukan suara “kucing” (Bhs)
	Kompetensi Keterampilan			
	3.15-4.15	• Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni • Menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	3.15-4.15	Membuat kolase gambar kucing menggunakan kapas (Seni)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menyebutkan dan menyayangi binatang ciptaan tuhan (kucing)
2. Anak dapat menjaga kebersihan diri setelah bermain dengan binatang peliharaan dengan baik
3. Anak dapat menirukan bagaimana kucing melompat dengan benar
4. Anak dapat menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan dengan benar
5. Anak dapat menirukan suara "kucing" dengan baik
6. Anak dapat membuat kolase gambar kucing dari kapas dengan baik

D. Materi Pembelajaran

1. Anak menonton vidio "Mengenal Binatang Kucing" dan "Fakta Seru Kucing" https://www.youtube.com/watch?v=HsMzX35Lk94 (durasi video 4:50), https://www.youtube.com/watch?v=7Fc7yhM2CWg (durasi video 3:01)
2. Bercakap-cakap dan tanya jawab tentang binatang kucing
3. Anak menirukan gerakan kucing melompat
4. Anak menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan
5. Anak menirukan suara "kucing"
6. Anak membuat kolase gambar kucing dari kapas

E. Media, Bahan dan Sumber Belajar

❖ **Media**

1. Laptop

❖ **Bahan**

1. Kapas
2. Lem fox
3. Mata-mataan
4. Pensil

❖ **Sumber Belajar**

1. Video tentang "Mengenal Binatang Kucing" dan "Fakta Seru Kucing" https://www.youtube.com/watch?v=HsMzX35Lk94 (durasi vidio 4:50), https://www.youtube.com/watch?v=7Fc7yhM2CWg (durasi video 3:01)
2. Binatang kucing
3. LKPD

F. Metode, Model dan Pendekatan Pembelajaran

❖ **Metode Pembelajaran**

1. Metode bercakap-cakap
2. Pemberian tugas
3. Projek

❖ **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran kelompok

❖ **Pendekatan Pembelajaran**

1. Pendekatan STEAM
2. Pendekatan TPACK

G. Langkah-langkah Kegiatan

❖ **Kegiatan Pendahuluan ± 30 menit**

1. Mengucap salam do'a
2. Menayakan kabar peserta didik dan penyampaian tema, sub tema / materi pada hari ini
3. Anak menirukan suara "kucing"

❖ **Kegiatan Inti ± 60 menit**

Kegiatan 1:

Mengamati video "Mengenal Binatang Kucing" dan "Fakta Seru Kucing"
https://www.youtube.com/watch?v=HsMzX35Lk94 (durasi vidio 4:50)

Kegiatan 2:

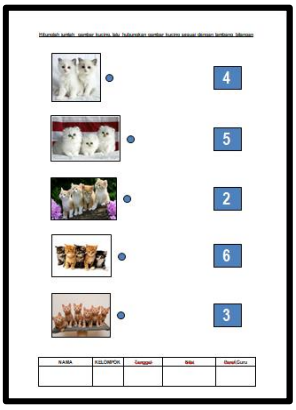
Bercakap-cakap dan tanya jawab tentang binatang kucing

Kegiatan 3:

Anak menirukan gerakan kucing melompat

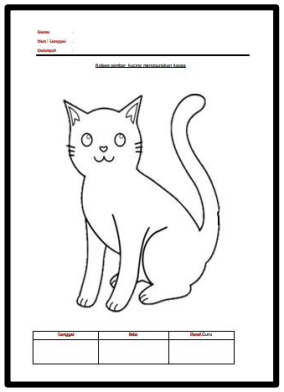
Kegiatan 4:

Anak menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan



Kegiatan 5:

Anak membuat kolase gambar kucing menggunakan kapas



- **Kegiatan Penutup ± 30 menit**
  1. Anak bercerita kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini.
  2. Memberi salam

H. Teknik Penilaian

- Skala Capaian Harian
- Catatan Anekdot
- Hasil Karya

Rencana Penilaian

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR		NAMA ANAK / NOMOR ABSEN		
1.	Sikap	1.1	Menyebutkan binatang ciptaan tuhan			
		2.1	Anak selalu mencuci tangan setelah bermain dengan kucing ataupun binatang peliharaan lainnya			
2.	Pengetahuan	3.3-4.3	Menirukan gerakan kucing melompat			
		3.5-4.5	Anak menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan			
		3.10-4.10	Menirukan suara “kucing”			
3.	Keterampilan	3.15-4.15	Membuat kolase gambar kucing menggunakan kapas			

Mengetahui

Kepala PAUD Tauladan

(_____)

Menjalin, ...

Guru Kelompok B

(_____)

2. URAIAN BAHAN AJAR

Uraian bahan ajar yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar cetak yaitu dengan pemanfaatan gambar, yang di dalamnya memuat informasi singkat, langkah kerja, dan petunjuk tugas yang harus dilakukan.
2. Bahan ajar audio visual dengan pemanfaatan video dari youtube yang berisi tentang "mengenal binatang kucing"
3. Bahan ajar dengan pemanfaatan internet dengan vidio yang menyenangkan sekaligus sebagai edukasi, dapat menstimulasi minat belajar anak

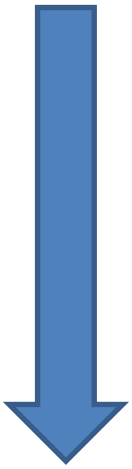
Uraian LKPD yang saya gunakan adalah aktivitas anak yang di harapkan sebagai berikut:

a. Anak menghitung jumlah kucing yang ada pada gambar, kemudian anak menghubungkan gambar kucing dengan lambang bilangan yang sesuai
b. Anak dapat berkreasi / kreatif membuat kolase melalui gambar kucing dengan media kapas dan lem vox

Uraian Media yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

1) Audio Visual Gerak (Video) bentuk media adalah video yang berisi tentang "mengenal binatang kucing"
2) Cetak, bentuk media adalah 5 gambar kucing yang berbeda-beda jumlahnya
3) Cetak dan berbasis lingkungan, bentuk media adalah gambar kucing kemudian menggunakan kapas dan lem vox

Lampiran bentuk LKPD



3. LKPD **LKPD 1**

Hitunglah jumlah gambar kucing, lalu hubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan

4

5

2

6

3

NAMA	KELOMPOK	Tanggal	Nilai	Paraf Guru

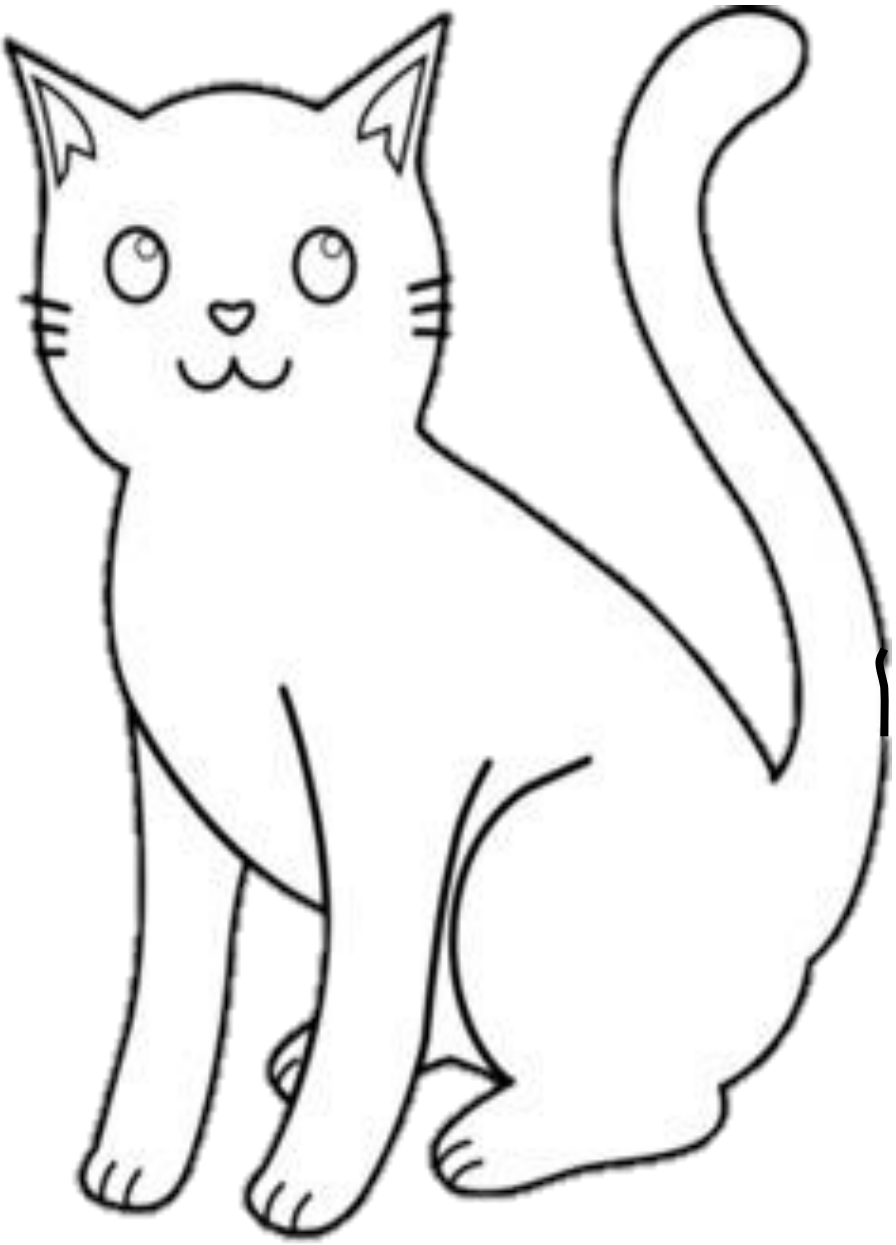
LKPD 2

Nama :

Hari / Tanggal :

Kelompok :

Kolase gambar kucing menggunakan kapas



Tanggal	Nilai	Paraf Guru

4. PENILAIAN

SKALA CAPAIAN HARIAN

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR		NAMA ANAK / NOMOR ABSEN		
1.	Sikap	2.1	Menyebutkan binatang ciptaan tuhan			
		2.7	Anak selalu mencuci tangan setelah bermain dengan kucing ataupun binatang peliharaan lainnya			
2.	Pengetahuan	3.3-4.3	Menirukan gerakan kucing melompat			
		3.6-4.6	Menghitung jumlah gambar kucing lalu menghubungkan gambar kucing sesuai dengan lambang bilangan			
		3.12-4.12	Menirukan suara “kucing”			
3.	Keterampilan	3.15-4.15	Membuat kolase gambar kucing menggunakan kapas			

Mengetahui

Kepala PAUD TAULADAN

(_____)

Menjalin, ...

Guru Kelompok B

(_____)

PENILAIAN ANEKDOT

No	Nama	Tempat Tgl / Waktu	Foto	Perisitwa	KD & Indikator	Capaian Perkembangan anak
1						
2						

Mengetahui

Kepala PAUD TAULADAN

(_____)

Menjalin, ...

Guru Kelompok B

(_____)

PENILAIAN HASIL KARYA

Usia/ kelompok : 5-6 Tahun / B

Nama Guru : -

Hari /Tgl	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

Mengetahui

Kepala PAUD TAULADAN

(_____)

Menjalin, ...

Guru Kelompok B

(_____)