



YAYASAN PERSEKOLAHAN UMAT KATOLIK NGADA
TK SATAP SDK FOA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN NGADA
Jln. Jeresidhe, Desa Binawali, Kecamatan Aimere

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK SATAP SDK FOA KURIKULUM 2013
TAHUN PELAJARAN 2021- 2022

Nama : FLAVIA EDA RIJA
Model pembelajaran : kelompok
Semester / bulan/ minggu ke :1 / November/ 15
Tema / Subtema / Sub- sub Tema : Binatang/ Binatang Udara/ metamorfosis kupu-kupu
Hari / Tanggal : Kamis, 25 November 2021
Topic : Aku Sayang Binatang
Deskripsi : RPP untuk kelompok B semester 2 dengan tema Binatang yang mengarah pada membiasakan anak PAUD untuk berperilaku menyayangi Binatang. Disini proses pembelajarannya mengacu pada pendekatan saintifik. Yang lebih berpedoman pada 5 M (MENGAMATI, MENANYA, MENGUMPULKAN INFORMASI, MENGASOSIASI, DAN MENGOMUNIKASIKAN). Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh Indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran. Jadi pembelajarannya lebih berfokus pada anak.

I. Kompetensi Dasar

1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
3.3- 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus <i>Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</i>
3.6- 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
3.8-4.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, air, tanah, batu-batuan,dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.

2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
3.11-4.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
3.12-4.12	Mengenal keaksaraanawal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
3.15 - 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. Indikator

KD	ASPEK PENGEMBANGAN	INDIKATOR
1.1	Nam	Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan (manusia, hewan, Tumbuhan).
3.3-4.3	FM	Mengeksperesikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama muik/ ritmik
3.6-4.6	KOG	Montase
3.8-4.8	KOG	Menunjukkan proses perkembangan biakan makhluk hidup
2.8	SOSEM	Mengerjakan kegiatan dengan mandiri
3.11-4.11	BHS	Menjawab pertanyaan secara sederhana
3.12-4.12	BHS	Menuliskan huruf- huruf
3.15-4.15	SENI	Melukis gambar

III. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan menyebutkan binatang, anak dapat mengenal ciptaan Tuhan
Nilai karakter : Religius
- Melalui gerakan meniru gerakan yang teratur, anak mampu meniru gerakan kupu-kupu terbang.
Nilai Karakter : kerja keras
- Melalui kegiatan montase kupu-kupu, anak dapat melatih kemampuan kognitif
Nilai karakter : Kreatif
- Melalui kegiatan mengenal proses metamorfosis kupu-kupu, anak mampu mengetahui hubungan diri dengan alan dengan baik
Nilai Karakter : rasa ingin tahu
- Melalui kegiatan mandiri, anak mampu melepaskan sepatunya sendiri dengan baik.
Nilai Karakter : mandiri
- Melalui kegiatan bercakap-cakap metamorfosis kupu-kupu, anak mampu menunjukkan sikap menghargai orang lain dengan benar

- Nilai karakter : komunikatif
7. Melalui kegiatan meniru menulis kata kupu-kupu, anak mampu mengenal keaksaraan awal anak dengan benar
- Nilai karakter : tanggung jawab
8. Melalui kegiatan melukis gambar kupu-kupu, anak mampu mengembangkan perkembangan motorik halus dengan baik.
- Nilai karakter : kreatif.

IV. Materi dan kegiatan

1. Melepas sepatu
2. Doa sebelum dan sesudah belajar
3. Meniru gerakan kupu-kupu terbang
4. Tanya jawab metamorfosis kupu-kupu
5. Montase kupu-kupu
6. Meniru menulis kata kupu-kupu
7. Melukis gambar kupu-kupu

V. Materi dalam pembiasaan

1. Menunjukkan Ciptaan Tuhan dan Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

VI. Strategi Pembelajaran

- A. Model Pembelajaran : kelompok
- B. Metode Pembelajaran : bercakap- cakap, pemberian tugas, unjuk kerja, demonstrasi, hasil karya

NO	INDIKATOR	KD	METODE
1	Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan (manusia, hewan, Tumbuhan)	1.1	observasi
2	Mengeksperesikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama muik/ ritmik	3.3-.4.3	Unjuk kerja
3	Montase	3.6-4.6	Hasil karya
4	Menunjukkan proses perkembangan biakan makhluk hidup	3.8-.4.8	Penugasan
	Mengerjakan kegiatan dengan mandiri	2.8	Observasi
	Menjawab pertanyaan secara sederhana	3.11-4.11	Percakapan
7	Menuliskan huruf- huruf	3.12-4.12	Hasil karya
8	Melukis gambar	3.15-4.15	Hasil karya

C. Pendekatan : Saintifik

VII. Media, Alat dan Bahan

1. Sepatu anak
2. LKPD, gambar metamorfosis kupu- kupu
3. Gambar kupu-kupu, krayon,lem, gunting
4. Buku tulis, pensil
5. Cat air (warna merah, kuning, biru), kuas
6. Laptop

VIII. Langkah – langkah pembelajaran :

A. Kegiatan penyambutan (- 30 menit)

- ✓ Doa pagi, menyanyikan lagu
- ✓ Absen
- ✓ PL. meniru gerakan kupu- kupu terbang
- ✓ Tanya jawab metamorfosiskupu- kupu

B. Kegiatan inti (- 60 menit)

- ✓ Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan
- ✓ Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan
- ✓ Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
- ✓ Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang di pahami anak
- ✓ Anak melakukan kegiatan sesuai yang di minati dan gagasannya :
 - **Kelompok 1 :Pt. montase gambar kupu-kupu**
 - **Kelompok 2 : PL. meniru menulis kata kupu- kupu**
 - **Kelompok 3 : Pt. melukis gambar kupu-kupu**
 - **Kelompok pengaman : menyusun balok bentuk ulat**
- ✓ Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
- ✓ Guru menanyakan konsep yang di temukan anak di kegiatan mainnya

C. Recalling

- ✓ Merapikan peralatan dan bahan main
- ✓ Tanya jawab tentang 4 (empat) kegiatan yang sudah dilakukan anak
- ✓ Menguatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh anak terkait pengalaman yang telah dilakukan anak
- ✓ Memberikan apresiasi terhadap sikap dan perilaku yang baik dan semua hasil belajar yang dicapai anak
- ✓ Bila ada perilaku yang kurang baik harus didiskusikan bersama

D. Istirahat (- 30 menit)

- ✓ SOP cuci tangan
- ✓ SOP doa sebelum makan
- ✓ SOP makan bekal
- ✓ SOP doa sesudah makan

E. Penutup (- 30 menit)

- ✓ Menanyakan perasaan selama hari ini
- ✓ Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
- ✓ Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan kepada orang tua tentang cara merawat binatang
- ✓ Bernyanyi lagu kupu-kupu
- ✓ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- ✓ Berdoa setelah belajar

D. Rencana Evaluasi

1. Indikator Capaian

Program pengembangan	KD	Indicator	Instrument penilaian
Nam	1.1	Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan (manusia, hewan, Tumbuhan)	Observasi
FM	3.3-4.3	Mengeksperesikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama muik/ ritmik	Unjuk kerja
KOG	3.6-4.6	Montase	Hasil karya
KOG SOSEM	3.8-4.8	Menunjukkan proses perkembangan biakan makhluk hidup	Penugasan
	2.8	Mengerjakan kegiatan dengan mandiri	Observasi
BHS	3.11-4.11	Menjawab pertanyaan secara sederhana	Percakapan
BHS	3.12-4.12	Menuliskan huruf- huruf	Percakapan/Wawancara
SENI	3.15-4.15	Melukis gambar	Hasil karya

2. Teknik Penilaian

- a. Catatan observasi
- b. Catatan anekdot
- c. Catatan hasil karya
- d. Skala capaian perkembangan (rating scale/ cek list)

3. Instrument

a. Instrument penilaian lembar observasi

Penilaian program pengembangan nilai moral agama

KD / Indikator :

- 1.1 Dapat menyebutkan ciptaan Tuhan (manusia, hewan, Tumbuhan)

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					

Penilaian program sosial emosional

KD / Indikator : 2. 12 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					

b. Instrumen penilaian lembar wawancara / percakapan

Penilaian program pengembangan bahasa

KD / Indikator : 3.11- 4.11 Memahami bahasa ekspresif(mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					

c. Instrument penilaian lembar penugasan

Penilaian program pengembangan Kognitif

KD / Indikator : 3.6 – 4.6 montase

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					
4					

d. **Instrument lembar unjuk kerja**

Penilaian Program pengembangan kognitif

KD/ Indikator : 3.8 – 4.8 Mengenal konsep sains dalam kehidupan sehari-hari

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					

Penilaian Program pengembangan Fisik Motorik Kasar

KD / Indikator : 3.3 – 4.3 Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai irama musik atau ritmik

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					

e. **Instrument Penilaian Lembar Hasil Karya**

Penilaian Program Pengembangan Seni

KD/ Indikator : 3.15- 4.15 Membuat karya seni sesuai kreativitasnya

No	Nama anak	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1					
2					
3					

