

“ RPPH ”

LURING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



Nama

: MARWATI,S.Pd AUD

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama TK	: TK PKK SRI RAHAYU
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Semester/Minggu	: 1/ 19
Hari /Tanggal	: Selasa/9 November 2021
Tema/Sub Tema/sub sub tema	: Binatang /Binatang berkaki 4/Kucing
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Alokasi Waktu	: 90 menit
Model Pembelajaran	: KELOMPOK
Kompetensi Dasar	: 1.1 , 2.5 , 3.5, 4,5, 3.12,4.12,3.3,4.3,3.3,4.3,3.15,4.15

Materi Pembelajaran :

1. Mengenalkan ciptaan tuhan (NAM: 1.1)
2. Membiasakan anak untuk percaya diri terhadap hasil karyanya (SOSEM: 2.5)
3. Menyusun puzzle bentuk gambar kucing (KOG: 3.5.3 – 4.5.3)
4. Menyusun huruf (BHS: 3.12.1 - 4.12.1)
5. Menempel kapas pada gambar kucing (FM : 3.3.6 - 4.3.6)
6. Menyanyi lagu kucingku belang 3 (SN : 3.15.4 - 4.15.4)

Tujuan Pembelajaran

1	NAM	1.1	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukkan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani
3.	KOG	4.3.5	Anak mampu mengetahui cara menata puzzle
4.	BHS	4.12.1	Anak mampu mengetahui cara menyusun huruf k-u-c-i-n-g melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar
5.	FM	4.3.6	Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Menempel kapas bentuk kucing dengan rapi.
6	Seni	4.15.4	Anak mampu menyanyikan lagu kucing belang 3 dengan sikap yang berani

Metode :

- Pemberian Tugas, Bercakap-cakap, Demonstrasi

Media, alat dan sumber belajar

- Alat dan Sumber belajar : gambar kucing ,lem,gunting, kartu huruf, puzzle gambar kucing,spidol
- Media Pembelajaran : Kucing,

Langkah-Langkah Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Berdoa sebelum belajar (Sesuai dengan SOP)
3. Guru melakukan apersepsi dengan bercakap-cakap tentang kucing,kucing adalah binatang ciptaan tuhan ,cara merawat kucing,dan bagian bagian tubuh kucing.
4. Anak menyampaikan pendapatnya, menanya tentang binatang kucing

II. Kegiatan inti (50 menit)

1. Guru menjelaskan ragam kegiatan main yang akan di laksanakan :

- a. Kelompok 1 : menempel gambar kucing dari kapas
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk menempel kapas pada gambar kucing
 - Guru menjelaskan tentang cara menempel gambar kucing dari kapas sesuai kreatifitas anak.
- b. Kelompok 2: Menyusun kartu huruf menjadi kata kucing
 - Guru menunjukkan cara Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing
- c. Kelompok 3: Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing
 - Guru menunjukkan alat dan bahan untuk Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing

2. Recalling

- Anak merapikan mainan yang telah digunakannya
- Bercakap-cakap tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus dibicarakan bersama

II. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Refleksi kegiatan sehari
- Menyanyikan lagu kucingku belang tiga.
- Penyampaian pesan moral pada anak
- Berdoa dan salam (Sesuai dengan SOP)

Penilaian

- a. **Teknik Penilaian :**
Ceklist dan Hasil karya

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1	NAM	1.1	Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun
2	SOSEM	2.5	Anak mampu bersikap percaya diri melalui kegiatan bercerita dan menunjukan hasil karya nya di depan guru dan teman dengan sikap berani
4	BAHASA	4.12.1	Anak mampu mengetahui nama huruf dengan Menyusun huruf melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar
5	KOGNITIF	4.5.3	Anak mampu menyusun puzzle melalui kegiatan Menyusun dan menempel kepingan puzzle bentuk gambar kucing dengan benar
6	FISIK MOTORIK HALUS	4.3.6	Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Menyusun kapas pada gambar kucing dengan rapi

7	SENI	4.15.4	Anak mampu menyanyikan lagu kucing ku belang 3 dengan sikap yang berani
---	------	--------	---

Mengatahui
Kepala TK PKK SRI RAHAYU

Guru Kelompok B

Marwati,S.Pd.AUD

Marwati,S.Pd.AUD

Format Penilaian

Ceklist

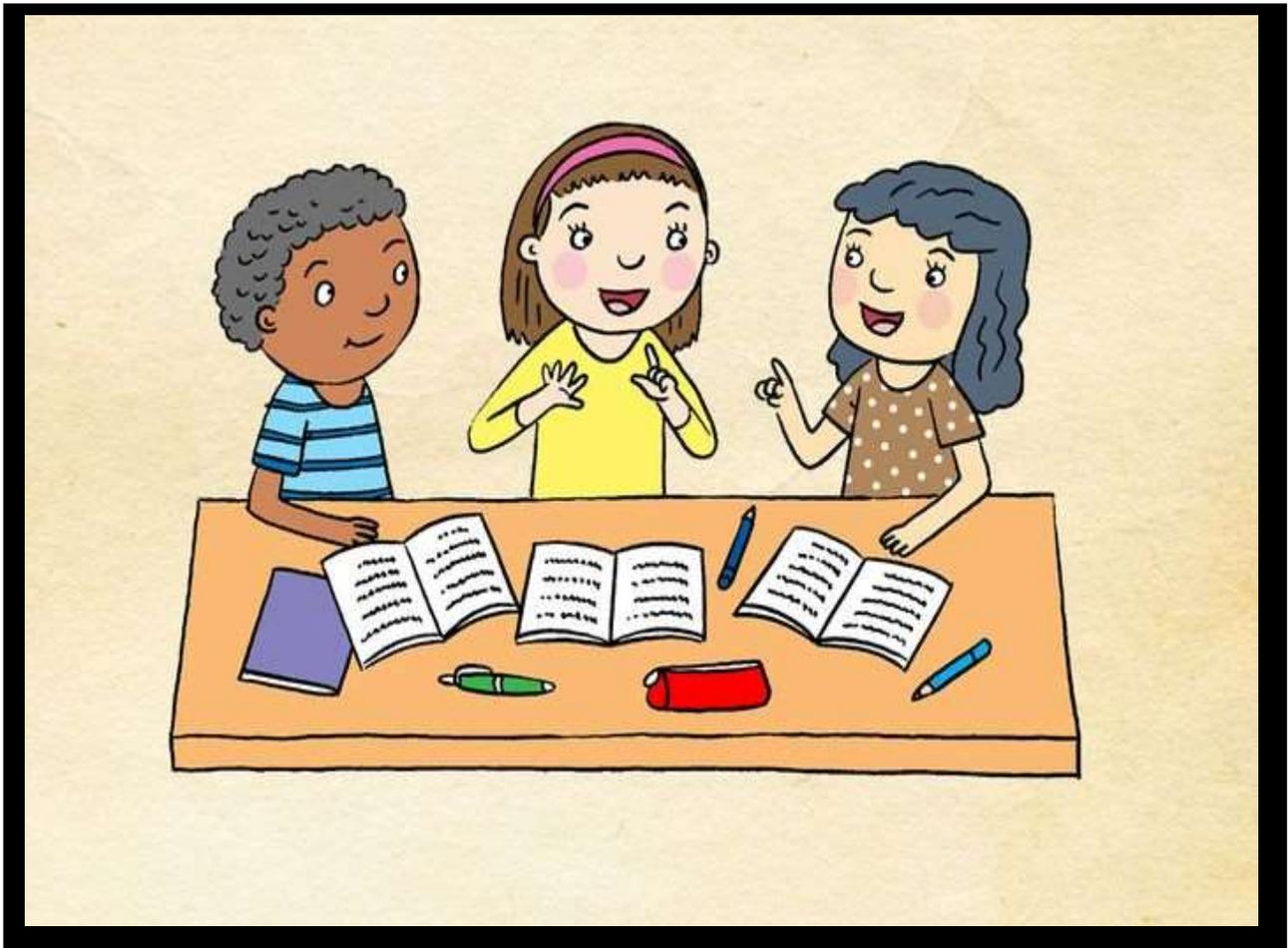
NO	Kompetensi Dasar & Indikator	Nama Anak & Skala Penilaian				
		dita	kila	Och a	Sakt i	Vino
1	NAM 1.1 Anak mampu mengenal kucing adalah ciptaan tuhan melalui kegiatan bercakap cakap dengan guru dengan sikap sopan dan santun					
2.	SENI (KD.3.15/KD 4.15) Anak mampu menyanyikan lagu kucing belang 3 dengan sikap yang berani					
3.	BAHASA (KD 3.12/4.12) Anak mampu mengetahui cara menyusun huruf k-u-c-i-n-g melalui kegiatan Menyusun kartu huruf k-u-c-i-n-g menjadi kata kucing dengan benar					
4.	KOGNITIF (KD 3.8/4.8) Anak mampu mengetahui cara menata puzzle					
5.	FISIK MOTORIK (KD 3.3/4.3) Anak mampu Melakukan ketrampilan tangan kanan dan kiri melalui kegiatan Menempel kapas bentuk kucing dengan rapi.					

	Madiun , 9 November 2021
Kepala Sekolah TK PKK SRI RAHAYU	Guru Kelas
(MARWATI,S.Pd.AUD)	(MARWATI,S.Pd.AUD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKA)

LURING

MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK



Nama :
Hari :
Tanggal :

**menempel kepingan puzzle
bentuk gambar kucing**

Aspek perkembangan : kognitif
Tema/sub tema/sub sub tema : Binatang/Binatang darat/kucing
Kelompok usia : 5-6
KD : ,4.5

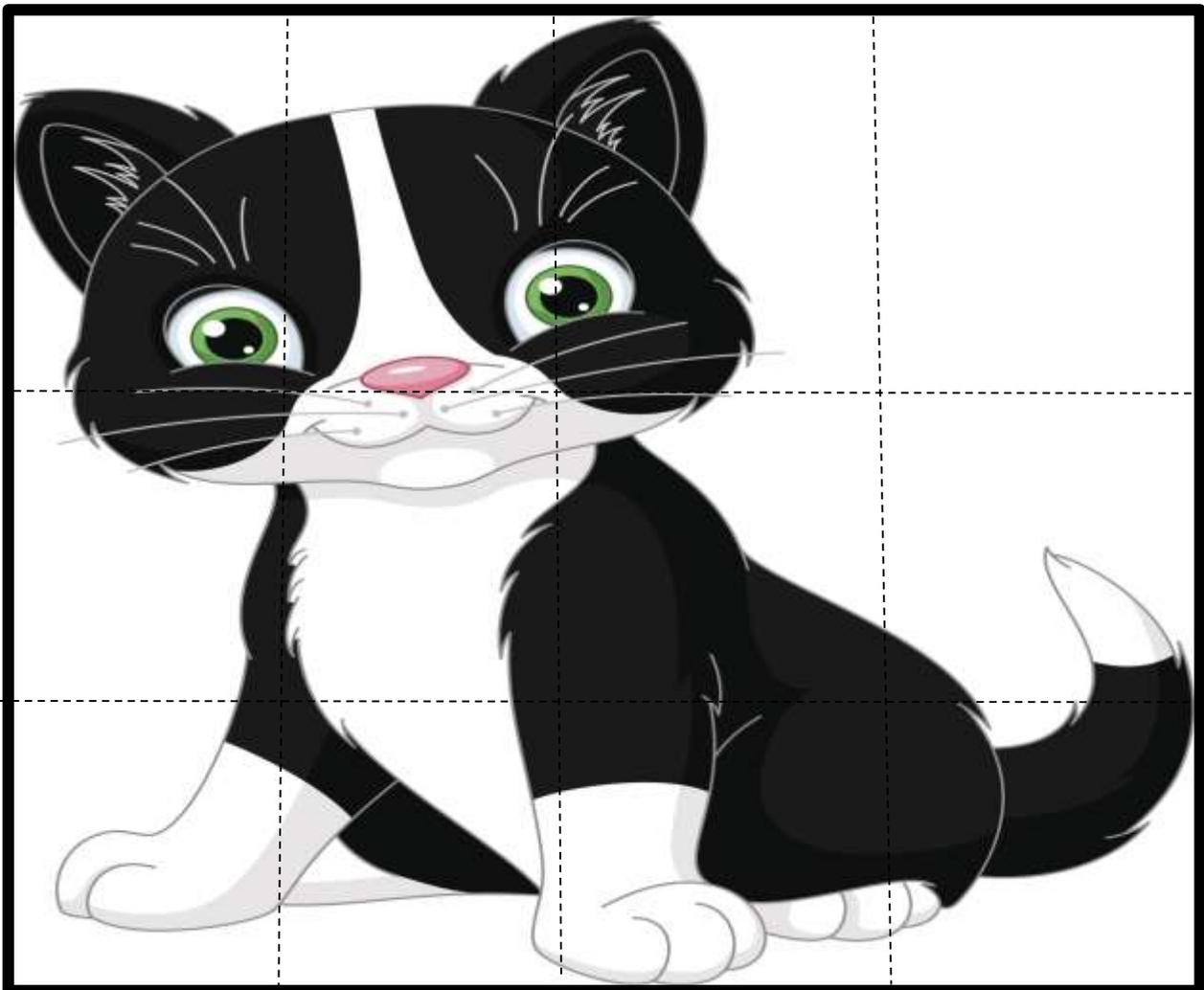
Materi : Menyusun puzzle bentuk gambar kucing
Tujuan : Anak mampu puzzle melalui kegiatan
Menyusun dan menempel kepingan puzzle
bentuk gambar kucing dengan benar dan
rapi

PUZZLE KUCING 12 BAGIAN



Petunjuk Orang tua:

1. Potong gambar kucing yang besar sesuai garis
2. Mintalah anak Menyusun puzzle bentuk gambar kucing sesuai gambar



LEMBAR MENEMPEL PAZZLE BENTUK GAMBAR KUCING



A large empty rectangular box intended for students to paste their completed puzzle pieces.

Hasil Penilaian ()				Paraf	
BB	MB	BSE	BSE	OrangTua	Guru

