

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

TK Xaverius 1 Palembang

Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Peliharaan
Sub sub Tema : Kucing
Hari / Tanggal :2020
Usia : A (4 - 5 Tahun)
Semester / Minggu : 1 / 12

A. KI

- KI 1 : Menerima Ajaran Agama yang dianut
- KI 2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab , jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
- KI 3 : Mengenali diri, keluarga, pendidik dan lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra(melihat , mendengar, menghirup, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informai, mengolah informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI 4 : Menunjukkan yang diketahuia, dirasakan dibutuhkan dandifikirkan melalui bahasa, music dan gerakan ,karya secara produktif, kreatifserta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KD

- 2.6 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikaptaat terhadap aturan sehari – hari untuk melatih disiplin
- 3.2 : Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3.3 : Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan halus
- 3.6 : Mengenal benda benda sekitar (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainnya)
- 3.8 : Mengenal Lingkungan Alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu- batuan, dll)
- 3.12 : Mengenal Keaksaraan awal melalui bermain
- 3.14 : Mengenal Kebutuhan, keinginan, dan minat dirinya
- 3.15 : Menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.2 : Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
- 4.3 : Menggunakan Anggota tubuhnya untuk pengembangan motoric kasar dan halus
- 4.6 : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda sekitar yang dikenalnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainnya)
- 4.8 : menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam, dalam bentuk gambar, bercerita, benyanyi dan gerak tubuh
- 4.12 : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awak dalam berbagai bentu karya
- 4.15 :Menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media

C. IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)

- 2.6 : Menaati aturan main
- 3.2.1-4.2.1 : Bersikap sopan melalui perbuatan mengucapkan kata ‘terima kasih’
- 3.3.1-4.3.1 : Mampu melakukan kegiatan motorik kasar dengan Lincih
- 3.6.4-4.6.4 : Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk (bentuk geometri)
- 3.8.1-4.8.1 : Menunjukkan karya yang berhubungan dengan tingkah yang sesuai dengan binatang
- 3.12.1-4.12.1 : Menganalisa bentuk huruf yang sama dengan permainan melingkari huruf di Koran
- 3.14.2 – 4.14.2 : Memilih satu dari beberapa pilihan yang tersedia
- 3.15.1-4.15.1 : Menampilkan karya seni (Seni Peran)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik (A) mampu menaati aturan main saat berkegiatan
2. Peserta didik mampu mengucapkan ‘Terima kasih’ saat waktu yang tepat (C)
3. Peserta didik mampu mempraktekkan cara berjalan binatang (B)
4. Peserta didik mampu mengelompokkan / **menganalisa (C4)** benda berdasarkan bentuk (D)
5. Peserta didik mampu memilih bentuk huruf a dalam kata dengan melingkarinya (D)
6. Peserta didik mampu mengungkapkan keinginan dan pendapatnya dalam **memilih (C5)** jalan yang tetap
7. Peserta didik **dapat menciptakan hasil karya (berperan seperti kucing)(C6)** (B)

E. Materi Pembiasaan

- J Membiasakan peserta didik untuk mengucap salam
- J Membiasakan peserta didik untuk berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- J Membiasakan peserta didik untuk menjaga kebersihan dengan mencuci tangan
- J Membiasakan peserta didik untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya

F. Materi pembelajaran

- J Melalui kegiatan bermain Maze peserta didik mampu menaati aturan main
- J Melalui pendidikan karakter peserta didik mampu mengucapkan kata ‘Terima Kasih’
- J Melalui kegiatan bermain maze peserta didik mampu mempragakan cara jalan kucing.(HOTS)
- J Melalui kegiatan maze peserta didik dapat menganalisa bentuk yang sama(geometri) (HOTS)
- J Melalui kegiatan Literasi peserta didik mampu mengenal bentuk huruf melalui metode bermain
- J Melalui kegiatan maze peserta didik mampu mengungkapkan pendapatnya dalam **memilih** jalan maze yang tepat (HOTS)
- J Melalui kegiatan menirukan gerak binatang peserta didik mampu berperan menirukan gerak binatang

Pendekatan dan Metode Pembelajaran

-) Pendekatan SAINTIFIK
-) Metode Blended Learning
-) Model pembelajaran Kelompok

G. Media, Alat dan Bahan

-) Video tutorial (S Technology EAM)
-) Jaringan Internet , Laptop / HandPhone (ST Engineering AM)
-) Tali,/ lakban, gambar kucing dengan berbagai bentuk (geometri) , make up untuk membuat muka kucing (STE Art, Matematic)

H. Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (45 Menit) dilakukan via Zoom

-) Guru dan peserta didik saling memberikan salam
-) Guru dan peserta didik berdoa bersama dengan meminta salah satu anak untuk memimpin
-) Guru melakukan absensi dengan bernyanyi , peserta didik merespon dengan membalas menyebutkan nama jika ditunjuk
-) Guru memberikan penguatan awal tentang tema yang akan dibahas pada hari ini

2. Inti (60 Menit)

SAINTIFIK

a. Mengamati

Wali murid dan Peserta didik bersama – sama *mengamati video tentang Kucing*

Yang dikirimkan / ditampilkan guru oleh guru

b. Menanya

Guru sebagai motivator dan fasilitator memberikan fasilitas video agar anak dapat *menganalisa*

(HOTS) sebanyak mungkin tentang Kucing

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan

Guru merespons pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan peserta didik

Kegiatan 1: Pemberitan Tugas “ Maze”)

Guru memberikan video tutorial tentang kegiatan maze yang akan dilakukan oleh anak dengan pendampingan orang tua peserta didik menganalisa (C4) rute mana yang harus dia ambil saat akan mengelompokkan anak anak gambar kucing

(pada kegiatan inti peserta didik bebas memilih dan memutuskan rute mana yang akan di ambil)

Kegiatan Literasi : Memilih bentuk huruf e pada potongan Koran

Kegiatan Pengaman : Plastisin

Saat peserta didik sudah selesai melakukan kegiatan, peserta didik dapat melakukan kegiatan pengaman

Recalling :

1. *Bagaimana perasaan peserta didik dengan kegiatan hari ini?*
2. *Kegiatan apa yang paling disukai oleh peserta didik?*
3. *Mengapa peserta didik suka dengan kegiatan itu?*
4. *Memberikan penguatan dan reward tentang pencapaian mereka hari ini*

3. Istirahat (Bermain, Makan) +/- 45 menit)

Peserta didik bermain diluar dan didalam kelas

Mencuci Tangan

Doa sebelum dan sesudah Makan,

4. Kegiatan Akhir (30 Menit)

- **Menyanyi: “Rumah Kami”**

Rumah kami yang bersih, tempat kami tinggal,

Halamannya yang luas tempat kami main.

Senang aku di sana tinggal dirumahku

Bersama ayah bunda yang ku sayang selalu.

- **Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari**

- Penguatan tentang sub sub tema
- Pesan pesan moral,
- Penginformasikan kegiatan esok hari

I. Rencana Penilaian

1. Sikap
2. Pengetahuan
3. Keterampilan

J. Teknik Penilaian

-) Ceklist harian
-) Observasi hasil karya
-) Catatan Anekdote

K. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK XAverius 1

Palembang,2020
Guru Kelas

(Maria Goereti Suparti S.Pd)

(Kristiani Eka Sariningsih)

Keterangan:

Nam (Nilai Moral dan Agama)	:3.2-4.2 Bersikap sopan melalui perbuatan mengucapkan kata Terimakasih
BB (Belum Berkembang)	: Peserta didik masih selalu dingatkan untuk mengucapkan kata terima kasih
MB(Mulai Berkembang)	: Peserta didik sesekali di ingatkan untuk mengucapkan kata terimakasih
BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	: Peserta didik dapat mengucapkan kata terima kasih dengan spontan
BSB(Berkembang Sangat Baik)	: Peserta didik dapat mengucapkan dan mengingatkan temannya untuk mengucapkan terima kasih
Sosem (Sosial Emosional)	: 3. 14 – 4.14 Mampu memilih satu dari beberapa jalan yang tersedia
BB (Belum Berkembang)	: Peserta didik masih selalu minta pendapat pendamping saau memlih jalan pada Maze
MB(Mulai Berkembang)	: Peserta didik sesekali di arahkan untuk memilih jalan pada Maze
BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	: Peserta didik dapat memilih jalan / memutuskan sendiri jalan yang akan di tempuh pada Maze
BSB(Berkembang Sangat Baik)	: Peserta didik dapat dapat memilih jalan / memutuskan sendiri jalan yang akan di tempuh dan memotivasi temannya
Bahasa	: 3.12 – 4.12 Mengenal bentuk huruf e dalam permaian melingkari
BB (Belum Berkembang)	: Peserta didik masih selalu diingatkan tentang bentuk huruf e
MB(Mulai Berkembang)	: Peserta didik sesekali di ingatkan tentang bentuk huruf e
BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	: Peserta didik dapat melingkari huruf e setelah melihat contoh bentuk huruf e satu kali
BSB(Berkembang Sangat Baik)	: Peserta didik dapat melingkari huruf e dan memotivasi temannya untuk melingkari huruf e
Kognitif	: 3.6 – 4.6 Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi)
BB (Belum Berkembang)	: Peserta didik masih memerlukan bantuan orang lain untuk mengidentifikasi bentuk geometri
MB(Mulai Berkembang)	: Peserta didik sesekali memerlukan bantuan untuk mengidentifikasi bentuk geometri
BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	: Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk geometri tanpa bantuan
BSB(Berkembang Sangat Baik)	: Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk geometri tanpa bantuan memotivasi temannya untuk mengenali bentuk geometri

Fisik Motorik (motoric Kasar) : 3.3 – 4.3 Menirukan cara berjalan binatang untuk melati h kemampuan matorik kasar
BB (Belum Berkembang) : Peserta didik masih memerlukan pendampingan orang lain untuk menirukan cara jalan kucing
MB(Mulai Berkembang) : Peserta didik sesekali memerlukan pendampingan untuk menirukan cara berjalan kucing
BSH(Berkembang Sesuai Harapan) : Peserta didik dapat menirukan cara berjalan kucing
BSB(Berkembang Sangat Baik) : Peserta didik dapat menirukan cara berjalan kucing serta memotivasi temannya

Fisik Motorik (Motorik Halus) : 3.3 – 4.3 Mewarnai gambar bentuk anak kucing (Motorik Halus)
BB (Belum Berkembang) : Peserta didik masih memerlukan pendampingan orang lain untuk mewarnai gambar
MB(Mulai Berkembang) : Peserta didik sesekali memerlukan pendampingan untuk mewarnai gambar kucing
BSH(Berkembang Sesuai Harapan) : Peserta didik dapat mewarnai gambar kucing
BSB(Berkembang Sangat Baik) : Peserta didik dapat mewarnai gambar kucing serta memotivasi temannya

Seni : 3.15 – 4.15 Menunjukkan karya seni peran (berperan sebagai Kucing)
BB (Belum Berkembang) : Peserta didik menunjukkan sikap malu saat memerankan seekor kucing
MB(Mulai Berkembang) : Peserta didik sesekali di motivasi untuk mau melakukan peran sebagai kucing
BSH(Berkembang Sesuai Harapan) : Peserta didik dapat memerankan kucing dengan percaya diri
BSB(Berkembang Sangat Baik) : Peserta didik dapat memerankan peran kucing serta memotivasi temannya

Catatan Anekdote

No	Nama/Usia	Tempat	Hari/ Tanggal/ Waktu	Peristiwa

Hasil Karya

No	Nama Peserta Didik	Hasil Karya	Hasil Pengamatan
1	Ivo	Mewarnai gambar Kucing	Ivo mampu mewarnai gambar kucing dengan warna.....

BAHAN AJAR RPP 1

Penjelasan Tentang Kucing

Kucing Saat ini, kucing adalah salah satu hewan peliharaan terpopuler di dunia.^[9] Kucing yang garis keturunannya tercatat secara resmi sebagai kucing trah atau galur murni (*pure breed*), seperti persia, siam, manx, dan sphinx. Kucing seperti ini biasanya dibiakkan di tempat pemeliharaan hewan resmi. Jumlah kucing ras hanyalah 1% dari seluruh kucing di dunia, sisanya adalah kucing dengan keturunan campuran seperti kucing liar atau kucing kampung.

Kucing peliharaan atau kucing rumah adalah salah satu predator terhebat di dunia. Kucing ini dapat membunuh atau memakan beberapa ribu spesies, kucing besar biasanya kurang dari 100. Tetapi karena ukurannya yang kecil, kucing tidak begitu berbahaya bagi manusia. Satu-satunya bahaya yang dapat timbul adalah kemungkinan terjadinya infeksi rabies akibat gigitan kucing dan juga cakaran dari kuku kucing yang sangat perih dan menyakitkan.

Kucing memiliki hubungan mutualistik atau komensal dengan manusia. Dua teori utama diberikan tentang bagaimana kucing didomestikasi. Dalam satu teori, orang sengaja menjinakkan kucing dalam proses seleksi buatan karena mereka adalah predator dari hama.^[27] Ini telah dikritik sebagai tidak masuk akal, karena hadiah untuk usaha seperti itu mungkin terlalu sedikit; kucing umumnya tidak melaksanakan perintah dan meskipun mereka makan hewan pengerat, spesies lain seperti ferret atau terrier mungkin lebih baik dalam mengendalikan hama-hama ini.^[11] Ide alternatif adalah bahwa kucing hanya ditoleransi oleh orang-orang dan secara bertahap menyimpang dari kerabat liar mereka melalui seleksi alam, karena mereka menyesuaikan dengan berburu hama yang ditemukan di sekitar manusia di kota-kota dan di desa desa

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing>

Macam – Macam Jenis Bulu Kucing

Kucing memiliki banyak warna dan macam pola. Ciri fisik ini tidak bergantung pada rasnya. Kucing rumahan dikelompokkan ke dalam jenis berikut berdasarkan penampakan fisiknya. Bulu pendek bulu panjang, oriental (bukan ras khusus, semua kucing yang bertubuh langsing, mata berbentuk almond, daun telinga lebar, dan rambut tubuh halus yang pendek)

Gen yang mengatur warna dan pola pada bulu kucing menentukan penampilan fisik dari kucing yang membedakan mereka ke dalam:

Telon atau *calico*

Artikel utama: Kucing belang tiga

Telon adalah warna yang dasarnya putih dengan bercak warna hitam atau oranye (atau biru atau krem). Orang Jepang sering menyebut pola ini sebagai *mi-ke*, karena gen pengendali warna bulu terletak pada kromosom kelamin (bertaut kelamin). Kucing telon yang beraneka warna ini umumnya adalah kucing betina.

Tortoiseshell

Artikel utama: Kucing tempurung kura-kura

Tortoiseshell atau disingkat *tortie* adalah warna hitam dengan warna oranye dan putih tersebar di seluruh tubuhnya. Kucing yang memiliki warna hitam, oranye terang, dan oranye gelap disebut sebagai *calimanco* atau *clouded tiger*.

Kucing abby

Artikel utama: [Kucing tabby](#)

Tabby adalah warna bergaris dengan bermacam pola. Pola klasik pada kucing ini berbentuk bulatan-bulatan atau lingkaran. Tabby jenis makarel mempunyai tiga garis yang tampak di samping tubuhnya, sehingga membuat kucing ini terlihat seperti ikan makarel.

Maltese

Artikel utama: [Kucing malta](#)

Maltese adalah nama lama dari kucing berwarna biru (abu-abu).

Bicolor (dua warna)

Artikel utama: [Kucing dua warna](#)

Bicolor disebut juga *tuxedo cat* atau *jellicle cat* karena memiliki bulu berwarna hitam dengan sedikit warna putih pada bagian kaki, perut, dada, dan mungkin pula di bagian wajah.

https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing#Macam_warna

<https://id.wikipedia.org/wiki/Special:Search?search=jenis++jenis+kucing+&go=Go&ns0=1>

Lagu anak anak tema Kucing

<https://www.youtube.com/watch?v=dmiaRO5dBus>

Kucing

Dia ada kumisnya

Ada juga ekornya

Dia suka berkata meong meong meong

Lari sana lari sini

kuajak dia bermain

kuberi dia makan satu potong

ikan

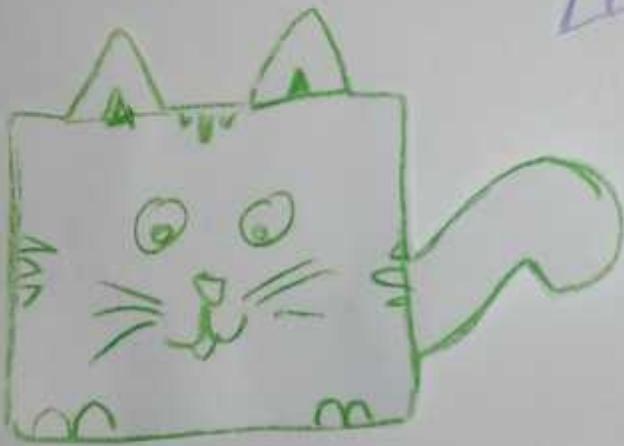
Aneka Gambar tentang

Kucing



Langkah – Langkah Pemanfaatan Bahan Ajar

- a. Pembukaan
 1. Kegiatan dibuka pendidik melalui aplikasi zoom
 2. Saintifik mengamati video lagu tentang Kucing
 3. Penguatan
- b. Kegiatan main
 1. Peserta didik didampingi orang tua mengamati video tutorial kegiatan yang dikirim lewat WAG
 2. Peserta didik menyelesaikan kegiatan dengan didampingi orang tua
 - Orangtua dan peserta didik telah menyiapkan alat dan bahan
 - Peserta didik didampingi orang tua mulai memperagakan gerak induk kucing yang mengantar anaknya ke kandang sesuai dengan bentuk badan si anak kucing sesuai aturan main yang disepakati.
 3. Peserta didik mengirimkan hasil kegiatan (video dan Foto) melalui WAG
- c. Penutup
 - Pendidik mengirimkan voice note melalui WAG berisi tentang motivasi dan doa



Evaluasi Berbasis CBT

RPP 1

Form Evaluasi CBT

Form evaluasi daring observasi orang tua

https://docs.google.com/forms/d/1_cWVmtesmGNfUkVbN8s0_DaRlFhaYwEHm1CGf3tClpc/edit

Form evaluasi daring LKPD peserta didik

https://docs.google.com/forms/d/1nULVT_vWGKnAK8ch_X8qJPaTSTqjZ2Ng6Qm8ahoGThA/edit

Setelah melakukan Evaluasi daring, data data yang di dapat di catat pada rubrik penilaian Pada rpp