

# **RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)**



**KELOMPOK B  
TK DHARMA WANITA KARANGSONO  
KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR**

Disusun Oleh

**DEWI KARUNIA SARI,S.Pd.AUD**  
NIP 19800716 200801 2 012

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK DHARMA WANITA KARANGSONO**  
**KECAMATAN KANIGORO KABUPATEN BLITAR**

---

Semester / bulan/Minggu ke : 1/ Oktober/ 14  
Hari / Tanggal : Senin / November 2021  
Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun  
Tema / Sub Tema/ Sub sub tema : Binatang/ Binatang Kesayangan/ Kucing  
KD : 1.1; 2.4; 2.6; 2.9; 3.7-4.7; 3.10-4.10; 3.13-4.13; 3.15-4.15

**Materi dalam Kegiatan:**

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan dan menyanyangi makhluk
2. Memberi warna pada gambar kucing
3. Mengelompokkan binatang yang berkaki empat (4)
4. Menyusun bentuk binatang

**Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mampu mengetahui batasan yang boleh dan tidak boleh seperti member makan, minum memukul menendang binatang dsb
2. Anak mampu menirukan jalannya berbagai macam binatang
3. Anak terbiasa mengajak teman bermain bersama, bernyanyi bersama dengan menirukan gerakan binatang
4. Anak mampu mengetahui nama bagian-bagian tubuh, makanan, cara berkembang biak dan tempat hidup kambing
5. Anak mampu menyusun puzzle gambar binatang
6. Anak mampu mengelompokkan binatang berkaki empat
7. Anak mampu menjaga kebersihan kelas dan merapikan kelas
8. Anak mampu mewarnai gambar kucing

**Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan:**

1. 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.

**Strategi Pembelajaran Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman**

**APE**

- Binatang Kucing
- Kepingan gambar binatang

**Sumber belajar**

- Orang
- Pewarna makanan, Alat tulis

**Karakter : Kreatif**

**A. Pembukaan (30 menit)**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi “nama binatang ”  
Mari kawan bermain dalam lingkaran  
Menirukan binatang sedang berjalan ...  
Binatang apakah itu ... binatang apakah itu ...  
Kambing kambing berjalan ...  
Beginilah jalannya 2x ....  
Kambing kambing berjalan ....
3. Berdiskusi tentang binatang kesayangan
4. Berdiskusi tentang binatang kucing
5. Menirukan jalannya berbagai macam binatang
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. Inti (60 menit)**

1. **Anak mengamati:**  
Anak mengamati gambar kucing

2. **Anak Bertanya tentang:**  
Anak didorong untuk bertanya tentang kucing mulai dari bagian-bagian tubuh, makanan, cara berkembang biak, tempat hidup
3. **Anak mengumpulkan informasi:**  
Guru menjelaskan kepada anak tentang kucing mulai dari bagian-bagian tubuh, makanan, cara berkembang biak, tempat hidup
4. **Anak menalar**  
Anak menggunakan percontohan tentang kucing untuk memahami bagian-bagian tubuh, makanan, cara berkembang biak, tempat hidup
5. **Anak Mengkomunikasikan:**
  - a. Kelompok 1 : Memberi warna pada gambar kucing
  - b. Kelompok 2 : Melingkari binatang berkaki empat (4)
  - c. Kelompok 3 : Menyusun bentuk binatang dengan puzzle

#### Kegiatan Pengaman:

Membuat kandang dari balok

#### C. Istirahat (30 menit)

Cuci tangan, makan, bermain bebas

#### Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### D. Penutup (15 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

##### 1. Indikator Penilaian:

Program Pengemb	KD	MATERI	PENILAIAN
Nilai Agama dan Moral	1.1	<input type="checkbox"/> Anak mengetahui batasan yang boleh dan tidak boleh seperti member makan, minum memukul, menendang binatang dsb	
Motorik	3.3-4.3	<input type="checkbox"/> Anak menirukan jalannya berbagai macam binatang	
Sosem	3.13-4.13	<input type="checkbox"/> Anak terbiasa mengajak teman bermain bersama, bernyanyi bersama dengan menirukan gerakan binatang	
Kognitif	3.7-4.7	9. Anak mengetahui nama bagian-bagian tubuh, makanan, cara berkembang biak dan tempat hidup kambing 10. Menyusun puzzle gambar binatang	
Bahasa	3.10-4.10	11. Anak melingkari binatang berkaki empat	
Seni	2.4 3.15-4.15	<input type="checkbox"/> Anak menjaga kebersihan kelas dan merapikan kelas <input type="checkbox"/> Anak mewarnai gambar kucing	

2. Teknik penilaian yang akan digunakan:

- Catatan harian
- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale)

Mengetahui  
Kepala TK Dharma Wanita Karangsono

Karangsono, 9 Nopember 2021  
Guru Kelas B

**DEWI KARUNIA SARI,S.Pd.AUD**

**DEWI KARUNIA SARI,S.Pd.AUD**  
**NIP. 19800716 200801 2 012**

