

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)

TAHUN PELAJARAN 2021-2022
SEMESTER 1 (SATU)
KELOMPOK B



TAMAN KANAK-KANAK
KEMALA BHAYANGKARI 05 PUSDIK BRIMOB
JALAN RAYA WATUKOSEK RT 01 RW 01 (BELAKANG MASJID
NUR TAQWA) WATUKOSEK TLP. 085231707625
KECAMATAN GEMPOL KABUPATEN PASURUAN
2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN(RPPM)
MODEL PEMBELAJARAN : KELOMPOK
ALOKASI WAKTU 180 menit x 6 hari : 1080 menit

SEMESTER/ BULAN/ MINGGU : I / November / 13
TEMA / SUB TEMA : Binatang / Binatang Darat (peliharaan)
SUB-SUBTEMA : Ayam, Kambing, Sapi
KELOMPOK / USIA : B (usia 5-6 th)
TUJUAN PEMBELAJARAN : Anak mampu menyebut nama Tuhan, melakukan gerakan dan menirukan gerakan, mengelompokkan benda, menyebutkan bilangan, memahami bunyi huruf, mengungkapkan yang dirasakan, berkreasui seni

KD	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
NAM 1.1	1. Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai pencipta	Binatang ciptaan Tuhan	1. Membuat kreasi ayam dari piring kertas (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Membuat "ayam" dengan menggunakan loosepart (Bhs.3.12.7-4.12.7)
FM 3.3 3.4	2. Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggantung pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan	Menirukan gerakan tari secara teratur Menggambar binatang	3. Membuat sate ayam dari plastisin (Kog 3.6.9-4.6.9) 4. Melukis dengan menggunakan bulu ayam (warna-warni) (Seni 3.15.2-4.15.2) 1. Membuat pola telur warna: merah, hijau, kuning, merah,... (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Mengurutkan telur ayam dari yang terbesar sampai terkecil (Kog 3.6.9-4.6.9) 3. Membuat kata telur dengan menggunakan loosepart (BHS 3.12.7-4.12.7) 4. Menggambar ayam bertelur (Seni 3.15.2-4.15.2)
SE 2.12 3.14 4.14	4. Merapikan / membereskan mainan pada tempat semula 2. Mengungkapkan yang dirasakannya (lapar ingin makan, kedinginan memerlu kan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat)	Mengembalikan mainan pada tempatnya Mengungkapkan ingin makan ikan ayam, kambing, sapi	1. Menirukan suara dan gerakan ayam (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Menghubungkan gambar binatang dengan huruf awalnya (Bhs.3.12.7-4.12.7) 3. Mengurutkan binatang yang bertubuh besar dan kecil (Kog 3.8.3-4.8.3) 4. Permainan warna dengan krayon pada gambar kambing (Seni 3.15.2-4.15.2)
KOG 3.6 4.6 3.8 4.8	1. Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya 9. Menyebutkan lambing bilangan 1-10 3. Menceritakan perkembangbiakan makhluk hidup	Mengelompokkan benda Pola bilangan Perkembangbiakan binatang	1. Membangun kandang kambing dengan menggunakan loosepart (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Mengurutkan gambar binatang yang bertubuh besar dan kecil (Kog 3.6.9-4.6.9) 3. Membuat tulisan Kambing dengan finger painting (BHS 3.12.7-4.12.7) 4. Kolase gambar kambing dengan menggunakan kapas (Seni 3.15.2-4.15.2)
BHS 3.12 4.12	6. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 7. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Hubungan bunyi dengan huruf Menirukan kata	1. Menirukan suara sapi (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Menirukan kata "sapi paman" (BHS 3.12.7-4.12.7) 3. Menghitung jumlah kaki sapi (Kog 3.6.9-4.6.9) 4. Mewarnai gambar sapi dengan cat air (Seni 3.15.2-4.15.2)
SENI 3.15 4.15	1. Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni mu sik, visual, gerak dan tari yang diha silkannya dengan menggunakan alat yang ramah lingkungan. 2. Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar	Kreasi seni gambar Tertari pada aktifitas seni	1. Menirukan suara sapi (FM 3.3.2-4.3.2) 2. Menirukan kata "sapi paman" (BHS 3.12.7-4.12.7) 3. Menghitung jumlah kaki sapi (Kog 3.6.9-4.6.9) 4. Mewarnai gambar sapi dengan cat air (Seni 3.15.2-4.15.2) 1. Menggambar sapi dengan menggunakan pensil (FM 3.3.4-4.3.4) 2. Mengelompokkan binatang peliharaan dan binatang liar (Kog 3.6.1-4.6.1) 3. Membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart (BHS 3.12.6-4.12.6) 4. Berkreasi dengan membuat kandang sapi dengan menggunakan loosepart (Seni 3.15.1-4.15.1)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

LAILI AMALIYAH, S.Pd

LAILI AMALIYAH, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Minggu / Hari ke : 1/ 13 / 6
Hari / Tanggal : Senin / 8 November 2021
Kelompok Usia : 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema / Sub-sub tema : Binatang/Hidup di Darat
(Peliharaan)/Sapi Alokasi Waktu : 1 x pertemuan 150 menit

Kompetensi Inti :

1. KI 1 Menerima ajaran agama yang dianut.
2. KI 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan atau pengasuh dan teman.
3. KI 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. KI 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

KD		INDIKATOR PENCAPAIAN
1.1 (NAM)	1.1.2	Terbiasa membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
3.3-4.3 (FM)	4.3.4	Mampu menggambar sapi dengan menggunakan pensil
3.6-4.6 (KOG)	4.6.1	Mampu mengelompokkan binatang peliharaan dan binatang liar
3.12-4.12 (BHS)	4.12.6	Mampu membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart
3.15-4.15 (SENI)	4.15.4	Mampu berkreasi membentuk kandang sapi dengan menggunakan loosepart
2.12 (SE)	2.12.4	Mampu mengembalikan mainan pada tempatnya

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan Tanya jawab, anak mampu **membedakan** ciptaan Tuhan dan buatan manusia
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru Anak mampu **berkreasi menggambar** sapi dengan menggunakan pensil
3. Setelah memperhatikan penjelasan guru, anak mampu **mengelompokkan** binatang peliharaan dan binatang liar
4. Melalui memperhatikan penjelasan guru, anak mampu **menirukan** atau membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart
5. Setelah mendengarkan penjelasan guru, anak mampu **berkreasi** membentuk kandang sapi dengan menggunakan loosepart
6. Melalui kegiatan pembiasaan, anak mampu **membiasakan** diri mengembalikan mainan pada tempatnya

Materi dalam kegiatan :

1. Menyebutkan dan menyayangi binatang
2. Menggambar binatang
3. Membandingkan binatang peliharaan dan liar
4. Menirukan / membuat kata
5. Tertarik pada aktifitas seni
6. Mengembalikan mainan pada tempatnya

Materi masuk pada pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Penyambutan, mengucapkan salam dan penjemputan dalam (SOP)
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam (SOP) pembukaan
4. Mencuci tangan masuk pada SOP sebelum dan sesudah makan

Sumber dan media belajar

1. Guru dan anak
2. Boneka tangan
3. loosepart
4. maket binatang
5. Pensil
6. Buku gambar

Model : Kelompok Dengan Pengaman

Metode : bercakap-cakap, pemberian tugas, menyanyi

Pendekatan : Saintifik, HOTS, ICT, STEAM

Pendidikan Karakter : Religius, kerja keras, rasa ingin tahu, disiplin

Kegiatan Main :

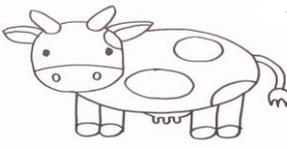
1. **Kreasi** menggambar sapi
2. **Mengelompokkan** bintang peliharaan dan binatang liar
3. **Menirukan** atau membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart
4. **Kreasi** membentuk kandang sapi dengan menggunakan loosepart

Proses Kegiatan :**A. Awal/ pembukaan (kegiatan bersama 30 menit)**

1. Guru mengucapkan salam dan mengorganisasikan siswa untuk siap belajar diawali berdo'a Salam dan do'a sebelum belajar (religius , disiplin)
2. Mengadakan presensi dan Menyanyi lagu "menirukan suara sapi"
3. Siswa diajak berdiskusi dan Tanya jawab tentang binatang ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
4. Memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yg bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni : Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

B. Inti (60 menit)

1. Anak diajak mengamati boneka tangan (sapi) (ICT/Teknologi/science)
2. Guru mendorong anak untuk mau bertanya apa yang ingin anak- anak ketahui tentang sapi
3. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang sapi (saintifik)
4. Guru menanyakan konsep tentang sapi
5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak (saintifik)
6. Anak melakukan kegiatan main sesuai yang diminati dan gagasannya:

Kegiatan main 1	menggambar sapi dengan menggunakan pensil		(FM 3.3-4.3)(art)
Kegiatan main 2	membandingkan binatang peliharaan dan binatang liar		(FM) 3.6-4.6 (art)
Kegiatan main 3	membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart		(BHS) 3.12-4.12
Kegiatan main 4	berkreasi membentuk kandang sapi dengan menggunakan loosepart		(SENI) 3.15-4.15

Kegiatan Pengaman : bermain dengan maket binatang

Recalling

1. Merapikan mainan (SE 2.12)
2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak pada waktu bermain
4. Guru melakukan Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
6. Anak menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya (saintifik)

C. Bermain di dalam dan di luar kelas, cuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan (30 menit)

D. Penutup (30 menit)

1. Guru Menanyakan perasaan selama hari ini belajar dan bermain bersama guru dan teman- teman
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan dan kesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar
6. Berdoa keluar kelas dan pulang

E. Rencana Penilaian

Hari, Tanggal : Senin, 8 November 2021

Kelompok : B

Usia : 5-6 Tahun

NO	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak dan Skala Penilaian			
				BSB	BSH	MB	BB
1	Nilai Agama dan Moral	1.1	➤ Terbiasa membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia				
2	Fisik Motorik	3.3-4.3	➤ Mampu membuat kandang sapi				
3	Kognitif	3.6-4.6	➤ Mampu mengelompokkan binatang peliharaan dan binatang liar				
4	Bahasa	3.12-4.12	➤ Mampu membuat tulisan yang berbentuk kata dengan menggunakan loosepart				
5	Seni	3.15-4.15	➤ Mampu berkreasi membentuk kandang sapi dengan menggunakan loosepart				
6	Sosial Emosional	2.12	➤ Mampu mengembalikan mainan pada tempatnya				

Mengetahui Kepala TK

Pendidik

LAILI AMALIYAH, S.Pd

LAILI AMALIYAH, S.Pd