

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
(Daring)**

Satuan Pendidikan	: TK BUNDA NINGSIH
Tema / Sub tema / Sub Sub Tema	: Binatang/ Binatang Ternak/Ayam
Kelompok/Usia	: B / 5 – 6 Tahun
Semester/Bulan/Minggu	: 2 / Juni / IV
Hari/Tgl	: Senin, 21 Juni 2021
Alokasi Waktu	: 35 Menit
Judul Kegiatan Belajar	: Percobaan sains sederhana anak
Kompetensi Dasar	: 1.1 ; 1.2 ; 2.12 ;; 3.3 – 4.3 ; 3.9 – 4.9 ; 3.12 – 4.12; 3.15 – 4.15

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
NAM	
2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, guru, dan teman	2.13.1 Membiasakan menjawab salam yang diberikan guru sebagai cerminan perilaku santun
SOSEM	
2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 Menyiapkan media percobaan sains sederhana dengan benar
FISIK MOTORIK	
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	4.3.1Membuat kolase gambar ayam menggunakan cangkang telur ayam dengan tepat
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan mototik kasar dan halus	
KOGNITIF	
3.9 Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	3.9.1Membuat percobaan sains sederhana dengan menggunakan telur ayam dengan tepat
4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	
BAHASA	
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyusun huruf membentuk kata “Ayam Negeri” di aplikasi WoldWall dengan tepat
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	

SENI	
3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
	4.15.1 Menunjukkan hasil karya kolase dari cangkang telur dengan rapi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa membalas salam dengan santun kepada guru dan sesama teman
2. Setelah guru dan anak mengamati video tentang macam-macam ayam, anak mampu mengumpulkan informasi tentang jenis-jenis ayam dengan tepat
3. Setelah guru dan anak mengamati video percobaan sains sederhana memakai telur ayam, anak mampu mendemonstrasikan percobaan sains sederhana dengan benar
4. Setelah guru dan anak mengamati video tentang langkah-langkah membuat kolase dari cangkang telur gambar ayam anak mampu menghasilkan karya seni dengan rapi
5. Melalui kegiatan game interaktif di aplikasi WorldWall, anak mampu menyelesaikan semua game dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

- Mengetahui ciptaan tanaman ciptaan Tuhan (Ayam)
- Macam-macam jenis ayam
- Olahan dari daging ayam
- Langkah-langkah menggunakan aplikasi WorldWall

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal ± 5 Menit

Guru melakukan zoom meeting dengan anak didampingi oleh orang tua

1. Guru menyapa anak di rumah dengan ceria lalu memberikan salam kepada anak dan menanyakan kabarnya, anak membalas salam dari guru

2. Guru memastikan kehadiran anak-anak dalam ruangan meeting zoom dengan cara memanggil satu persatu nama anak
3. Berdoa sebelum memulai kegiatan
4. Apersepsi
5. Penyampaian tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran
6. Guru mengajak anak untuk melakukan ice breaker dengan tepuk semangat dan tepuk ceria
7. Guru dan anak membuat kesepakatan kegiatan dan aturan yang digunakan saat di dalam kelas dan bermain.

2. Inti (± 25 Menit)

- 1) Guru dan anak mengamati video dan power point tentang ayam
- 2) Guru dan anak mengamati video tentang percobaan sains menggunakan media telur

Kegiatan 1

a. Percobaan sains sederhana dengan menggunakan telur

Tahap Kegiatan :

1. Video cara percobaan sains dengan telur sudah dikirim pada wa grup wali murid sehingga orang tua dan anak sudah mempersiapkan semuanya alat dan bahan yang diperlukan
2. Guru menjelaskan media yang akan digunakan (telur, gelas, garam, air dan sendok)
3. Guru menjelaskan ulang bagaimana pelaksanaan praktek sains yang akan dilakukan
4. Anak melakukan praktek sains dengan menggunakan telur
5. Guru mengobservasi kegiatan yang dilakukan anak sambil selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan semua tugas dengan tuntas

Kegiatan 2

b. Membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur

Tahap Kegiatan :

1. Video cara membuat kolase dari cangkang telur sudah

dikirimkan melalui grup wa orang tua sehingga anak sudah mengamati video yang dikirim sebelum melakukan kegiatan serta mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan

2. Guru menunjukkan LKPD yang akan digunakan anak, LKPD ini sudah orang tua ambil di sekolah sebelum kegiatan daring dilakukan
3. Guru menunjukkan media yang akan digunakan (gambar ayam, cangkang telur, krayon dan lem)
4. Guru menjelaskan cara membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur
5. Anak mengerjakan kolase gambar ayam dari cangkang telur
6. Guru memberi motivasi kepada anak agar menyelesaikan tugas yang diberikan dengan semangat dan penuh tanggung jawab

Kegiatan 3

c. Bermain game interaktif di aplikasi Wordwall

Tahap Kegiatan :

1. Guru meminta anak untuk membuka aplikasi di Worldwall di laptop / handphone masing-masing
2. Guru memberikan link untuk memulai permainan di Worldwall <https://wordwall.net/ms/resource/18063389>
3. Anak mulai memainkan game interaktif, permainan pertama membuka kotak, permainan kedua menyusun kata dan yang ketiga menacari jejak
4. Guru memberi motivasi kepada anak untuk menyelesaikan semua tahapan game yang dimainkan

3. Recalling (± 5 Menit)

- 1) *Merapikan alat-alat yang sudah digunakan (lem, cangkang telur, gelas, garam, sendok dan hasil kolase anak)*
- 2) *Menceritakan pengalaman belajar daring hari ini beserta orang tua di rumah*

3) *Menunjukkan hasil karya kolase gambar ayam dengan penuh semangat*

4) *Penguatan pengetahuan anak tentang ayam*

4. Akhir/Penutup (± 5 Menit)

- *Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini mengenai tema ayam*
- *Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan keesokan harinya*
- *Memberikan pesan singkat kepada anak untuk selalu semangat belajar di rumah dan menjaga kebersihan serta kesehatan*
- *Doa menutup kegiatan*
- *Guru memberi salam kepada semua anak-anak*

F. Penilaian

Prosedur Penilaian : Produk dan unjuk kerja

Metode Penilaian : Observasi, tanya jawab dan unjuk kerja

Teknik Penilaian : Lembar observasi (Catatan anekdot, unjuk kerja dan hasil karya)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

- 1) Video macam-macam jenis ayam,
- 2) Video percobaan sains dengan menggunakan telur ayam
- 3) Video cara membuat kolase dari cangkang telur ayam

2. Alat

- a. Laptop
- b. Lem
- c. telur ayam
- d. air
- e. garam
- f. sendok
- g. LKPD
- h. LK Digital

3. Sumber Belajar

Internet

<https://www.youtube.com/watch?v=l3xY8mhHWU4>

<https://www.youtube.com/watch?v=DoMorVmUWE0>

<https://www.youtube.com/watch?v=gqmyLnLyhjRQ&t=6s>

<https://wordwall.net/ms/resource/18063389>

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Palembang, 21 Juni 2021
Guru Kelas

ASDA NINGSIH, S.Pd

ASDA NINGSIH, S.Pd

Petunjuk :

Ayah bunda

Tema belajar dan bermain kita bersama ananda tercinta di rumah adalah “Percobaan sains sederhana dengan media telur serta membuat kreatifitas seni kolase dari cangkang telur“. Tema dan kegiatan main dilakukan melalui project learning praktik sains sederhana dan kolase, secara garis besar tujuan yang ingin kita capai adalah: ananda berkembang pada 6 aspek perkembangan, yaitu:

- (1) Bersyukur atas karunia Allah,
- (2) Menkuatkan dan melatih koordinasi mata dan tangan, berlatih kerjasama
- (3) Mengenalkan kosa kata baru (kolase, sains)
- (4) Anak dapat memahami salah satu makanan bergizi beserta manfaatnya
- (5) Membiasakan berani dalam mengungkapkan pendapat dan berpikir kritis, serta
- (6) Mengespresikan diri dalam berkreasi.

Untuk memancing keingintahuan dan ketertarikan ananda dalam project learning, ayah bunda dapat melihat video yang saya kirim melalui WhatsApp group atau langsung di link

<https://www.youtube.com/watch?v=DoMorVmUWE0>

<https://www.youtube.com/watch?v=gqmynLyhjRQ&t=6s>

<https://www.youtube.com/watch?v=l3xY8mhHWU4>

Stimulasi anak dengan pertanyaan pertanyaan yang mendorong ananda untuk berpikir kritis. Pastikan juga pada saat melakukan project learning semua peralatan dan lingkungan main aman digunakan.

Bila Ananda tidak tertarik, beri semangat dan dorongan dulu, namun bila ia mengingkinkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar melalui bermain di rumah tetap berjalan dengan menyenangkan.

Mohon amati, foto dan atau rekam video kegiatan ananda, termasuk saat ia melakukan kegiatan rutinitas dan ibadah, lalu kirim ke whatsapp grup sekolah untuk catatan perkembangan ananda.

Jangan lupa submit penilaian ananda melalui link <https://forms.gle/cW2rRcbdKJH6yBHs9>

Terima kasih.

