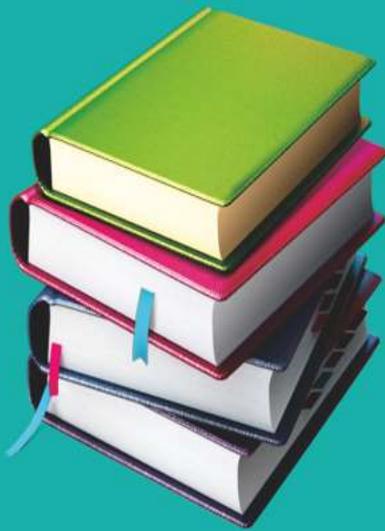


# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

---



**PENYUSUN:**

**Lydia Kurniawati, S. Pd**

lydiakurniawati7@gmail.com

**PAUD KB EKKLESIA  
LIPPO CIKARANG**

guru.or.id

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)**

Satuan Pendidikan : KB EKKLESIA  
 Kelas/Semester/Minggu : PAUD B (5-6 Tahun) / I /14  
 Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Darat  
 Sub-sub Tema : Kelinci Penolong  
 Pembelajaran Ke : 1  
 Alokasi Waktu : 10 menit

---

**I. KOMPETENSI INTI**

- 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

**II. KOMPETENSI DASAR**

ASPEK	KD	KOMPETENSI DASAR
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
FIMO	3.3	Menggerakkan anggota tubuh; mengekspresikan gerakan kelinci saat bernyanyi
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.
KOG	3.6 – 3.8	Mengenal benda-benda di sekitarnya, lingkungan sosial, lingkungan alam (nama, warna, bentuk, tekstur, keluarga, hewan, tanaman, rerumputan, batu-batuan, dll).
BHS	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
SOSEM	2.5 3.5 3.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
SENI	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan media.

### III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak dapat :

1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
2. Anak dapat mengenal benda-benda di sekitarnya, lingkungan sosial, lingkungan alam
3. Anak dapat menggerakkan tubuh, memahami ketukan lagu, mengekspresikan lagu saat bernyanyi
4. Anak dapat mengungkapkan maksudnya dengan bahasa yang jelas dan runut..
5. Anak dapat memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif.
6. Anak dapat memiliki sikap dan perilaku percaya diri.
7. Anak dapat mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.
8. Anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan media.

### IV. INDIKATOR HASIL PEMBELAJARAN

1. Kognitif : pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Afektif : penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Psikomotorik : fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

### V. MATERI PEMBELAJARAN

#### ❖ PEMBUKA (1,5')

- a. Salam : Menyapa guru, teman, dll (dalam B. Indonesia, B. Inggris, B Sunda)
- b. Yel-yel “tepuk semangat” (dengan suara sedang keras, tanpa suara)
- c. Menanyakan tentang hari, tanggal (sudah ditulis di papan tulis bagian atas).
- d. Doa bersama dipimpin oleh anak.

#### ❖ PIJAKAN AWAL (1,5')

- a. Gerak melenturkan tubuh agar tubuh siap menyanyi dengan gerakan
- b. Gerak & Lagu : Kelinciku
  - Diawali tepuk berirama sebelum lagu -> irama, ketukan..
  - Menyanyikan lagu “Melompat-lompat jalan kelinciku...”
    - Tanpa musik (dengan ketukan dan tepuk tangan)
    - Diiringi musik untuk menyanyi dengan ekspresi gerakan.

#### ❖ KEGIATAN INTI (5')

##### 3.1 Read a loud : Buku bertema Kelinci (Kekuatan, Ciri khas kelinci)

- Anak menebak hewan ciptaan Tuhan yang mempunyai berambut halus, suka makan sayuran, telinganya panjang.
- Guru membacakan cerita tentang kelinci, menceritakan ciri khas kelinci,
- Membahas cerita tersebut bersama dengan anak.
- **Anak memilih tulisan/kata yang tepat pada kartu kata** (kelinci, kucing),

### **3.2 BERMAIN LABIRIN : Cici Kelinci mencari jalan pulang!**

#### **3.2.1 Guru membuat Alat Peraga Labirin.**

##### **Bahan diskusi :**

Cici Kelinci akan pulang setelah menjenguk nenek. Namun dia harus mencari jalan yang tepat karena ada beberapa hambatan. Guru meletakkan beberapa hambatan (pemburu, sungat, buaya). Siswa mengemukakan pendapatnya dengan Bahasa yang jelas dan runut.

##### **Beberapa pertanyaan :**

- a) Sebaiknya, jalan manakah yang harus dilalui Cici Kelinci?
- b) Di sepanjang jalan ada.... (pemburu, harimau, sungai, toko wortel, toko kue, toko mainan). Jalan manakah yang harus dilalui?
- c) Perlukah Cici Kelinci berbelanja? Berikan alasannya, ya....

#### **3.2.2 Menggambar Kelinci (dan wortel, mainan, kue).**

- a) Guru menggambar bersama anak.
- b) Gambar juga wortel, kue, toko mainan.
- c) Sambil menggambar, guru menanyakan pendapat anak, misalnya bolehkah kelinci diberi kue, mie, mainan, dll?
- d) Memberikan waktu untuk anak menjawab.

#### **3.2.3 Presentasi Hasil Kerja.**

- a) Beberapa cara presentasi : menceritakan dengan kata-kata yang jelas dan runut dari hasil Gambar.
- b) Memajang hasil gambar
- c) Guru memberikan pujian untuk seluruh siswa

### **C. PENUTUP ( 2 MENIT )**

- a) Guru bertanya, perasaan siswa hari ini & kegiatan yang disukai.
- b) Menyampaikan informasi untuk kegiatan untuk besok
- c) Berdoa untuk pulang
- d) Mengucap salam dan berterima kasih.

## **VI. METODE/STRATEGI /AKTIFITAS PEMBELAJARAN**

**Metode mengajar : Bercerita, diskusi, tanya jawab, presentasi.**

## **VII. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

### **a. Teknik Penilaian Harian yang digunakan :**

- a) Penilaian Check list
- b) Hasil Diskusi dan Presentasi
- c) Catatan Anekdote

**a) PENILAIAN CHECK LIST**

Aspek	KD	Indikator Penilaian	Adi	Citra	Keyko	Tasya	...
<b>NAM</b>	1.1	Dapat mengenali dan menyebutkan ciptaan Tuhan.					
<b>FIMO</b>	3.3	Menggerakkan tubuh dan mengekspresikan gerakan kelinci saat bernyanyi					
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.					
<b>KOG</b>	3.6 – 3.8	- Mengenali benda di sekitar (Nama benda, warna, bentuk, tekstur).					
		- Lingkungan alam : tanaman, rerumputan, vs bebatuan),					
		- Lingkungan social : (nyaman, aman/ tidak)					
<b>BHS</b>	3.11	Mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang jelas dan runut (verbal dan non verbal).					
<b>SOSEM</b>	2.5	Berbicara dengan sikap percaya diri.					
	3.5	Dapat memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.					
	3.14	Mengenali kebutuhan keinginan, dan minat diri.					
<b>SENI</b>	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan media.					

Keterangan Penilaian :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**b) CATATAN ANEKDOT**

**CATATAN ANEKDOT**

Nama siswa : \_\_\_\_\_

Guru : \_\_\_\_\_

Kelas : B

Nama Guru : \_\_\_\_\_

**Hari/Tanggal,  
Jam**

**Tempat**

**Catatan**

**Keterangan**


**c) HASIL DISKUSI dan PRESENTASI.**

Anak mempresentasikan hasil pemikirannya yang tertuang pada karya, dan bagaimana anak mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Aspek	KD	Indikator Penilaian	Adi	Citra	Keyko	Tasya	...
<b>NAM</b>	1.1	Dapat mengenali dan menyebutkan ciptaan Tuhan.					
<b>FIMO</b>	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.					
<b>KOG</b>	3.8	Mengenal lingkungan alam dan/atau sosial.					
<b>BHS</b>	3.11	Mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang jelas dan runut (verbal dan non verbal).					
<b>SOSEM</b>	2.5	Berbicara dengan sikap percaya diri.					
	3.5	Dapat memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.					
	3.14	Mengenali kebutuhan keinginan, dan minat diri.					
<b>SENI</b>	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni menggunakan media.					

Keterangan Penilaian :

✓ = beri centang untuk indikator yang sudah muncul.

**VIII. MEDIA, ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN**

**IX.**

MEDIA	:	Lagu : Kelinciku. Papan tulis, kartu baca, buku bacaan, alat peraga untuk bercerita, alat peraga labirin. Pensil, papan tulis, spidol, penghapus, alat mewarnai gambar (bebas)
ALAT	:	LK fotokopi, Speaker untuk lagu.
BAHAN	:	Kertas Bufalo, buku Gambar, Lembar Kerja.
LINK LAGU	:	1. KELINCIKU (LIRIK + Vocal) Lagu Anak - Cipt. Pak Tono - Musik Pompi S. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=af7Pzu5JCjA">https://www.youtube.com/watch?v=af7Pzu5JCjA</a> MELOMPAT-LOMPAT JALAN K'LINCIKU

	<p>2. INSTRUMEN / KARAOKE Lagu Anak "KELINCIKU" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZXQ9UATH9Do">https://www.youtube.com/watch?v=ZXQ9UATH9Do</a> KELINCIKU... KELINCIKU... KAU MANIS SEKALI...</p>
	<p>3. LAGU ANAK INDONESIA   LOMPAT KELINCI <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ptc1Ak6E8KQ">https://www.youtube.com/watch?v=ptc1Ak6E8KQ</a> Lompat kelinci melompat-lompat (Tari Kelinci)</p>

Bekasi, 16 November 2021  
Penyusun,

Lydia Kurniawati,S.Pd