

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
HOTS (*Higher, Order Thinking, Skills*)

Semester/ Minggu/ Hari ke : 1/ 4/1
 Hari/ Tanggal :
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun
 Tema/ Sub Tema/sub sub tema : Lingkungan/ Keluargaku/ rumahku 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)	4.3.6 mampu melipat bentuk baju
3.5-4.5 (KOG)	4.5.2 Mampu memilih jalan yang benar dalam mencari jejak
2.6 (SE)	2.6.6 mampu mengembalikan mainan pada tempatnya
3.10-4.10 (BHS)	4.10.2 Mampu menirukan 3-4 urutan kata
3.15-4.15 (SENI)	4.15.4 Mampu berkreasi membentuk gambar rumah

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan Tanya jawab, anak mampu **membedakan** ciptaan Tuhan dan buatan manusia (HOTS)
2. Melalui kegiatan pembiasaan, anak mampu **membiasakan** diri mengembalikan mainan pada tempatnya
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru Anak mampu **memilih** jalan yang benar dalam mencari jejak (HOTS)
4. Setelah memperhatikan penjelasan guru, anak mampu **berkreasi** melipat menjadi bentuk rumah (HOTS)
5. Melalui kegiatan bercakap-cakap, anak mampu **menirukan** 3-4 urutan kata
6. Setelah mendengarkan penjelasan guru, anak mampu **berkreasi** membentuk gambar rumah (HOTS)

ABCD

Materi dalam kegiatan :

1. Menjaga dan melestarikan lingkungan
2. Mengembalikan mainan pada tempatnya
3. Menirukan kata
4. Mencari jejak
5. Syair tentang keluarga
6. Tertarik pada aktifitas seni

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. laptop
3. Kertas origami aneka warna, gambar rumah
4. LKA/ LKPD
5. Pensil
6. krayon
7. 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** melipat bentuk rumah
2. **Memilih** jalan yang benar dalam Mencari jejak
3. **Kreasi** menggambar rumah

Proses Kegiatan :

A. Awal/ pembukaan (kegiatan bersama 30 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan mengorganisasikan siswa untuk siap belajar diawali berdo'a **dipimpin anak sesuai jadwal** Salam dan do'a sebelum belajar (religius , disiplin)
2. Mengadakan presensi ,dan Menyanyi lagu “sayang keluarga”
3. Siswa diajak berdiskusi dan Tanya jawab tentang manusia ciptaan Tuhan (NAM 1.1) (Cooretatif learning)
4. Siswa diminta Menirukan kata “ rumahku indah, rumahku asri” (BHS 3.10-4.10)
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan bermain

B. Inti (60 menit)

1. Anak diajak mengamati video di youtube tentang bentuk dan manfaat rumah (ICT/Teknologi/science)
2. Guru mendorong anak untuk mau bertanya apa yang ingin anak- anak ketahui tentang rumah
3. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang rumah (saintifik)
4. Guru menanyakan konsep tentang rumah
5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak (saintifik)
6. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya:
 - a) Kelompok 1 : berkreasi melipat bentuk rumah (FM 3.3-4.3) (ART)
 - b) Kelompok 2 : berkreasi menggambar rumah (SENI 3.15-4.15) (art)
 - c) Kelompok 3 : memilih jalan yang benar dalam mencari jejak dengan memberi tanda potongan kertas warna yang ditempelkan pada jalan menuju ke rumah (KOG 3.5-4.5) (pembelajaran inovatifnya)

Kegiatan Pengaman : bermain balok membentuk rumah

Recalling

1. Merapikan mainan (SE 2.6)
 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 dipimpin anak sesuai jadwal

D. Rencana Penilaian

Hari, Tanggal :
 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	- Anak dapat membedakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia				

2	Fisik Motorik	3.3-4.3	- Anak dapat melipat bentuk baju				
3	Kognitif	3.5-4.5	-Anak dapat memilih jalan yang benar dalam mencari jejak menuju rumah				
4	Bahasa	3.10-4.10	- Anak dapat menirukan kalimat “rumahku indah, rumahku asri”				
5	Sosial Emosional	2.6	- Anak terbiasa mengembalikan mainan pada tempatnya				
6	Seni	3.15-4.15	- Anak mampu berkreasi membuat bentuk rumah				

Mengetahui Kepala TK

Pendidik

Iim Zawiyah, S.Pd

Siti Khotimah