

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : **KB CERDAS**
 Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 15 / 3
 Hari /tgl : Kamis, 18 November 2021
 Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
 Tema/sub tema : Binatang/Binatang Peliharaan
 Topik : Aku sayang Binatang, Tanaman dan Makhluk Ciptaan Tuhan.
 Alokasi Waktu : 10 menit

Tujuan Pembelajaran :
 ➤ Anak dapat menyebutkan bahwa ayam ciptaan Tuhan.
 ➤ Anak dapat mengenal ciri-ciri hewan unggas .
 ➤ Anak dapat membuat kandang Ayam.
 ➤ Anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri
 ➤ Anak dapat melakukan kegiatan sesuai yang dia inginkan atau Merdeka Belajar.
 ➤ Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri.
 ➤ Anak mengetahui cara menyayangi binatang

Kegiatan main : Loose part dan STEAM HOTS
 Alat dan bahan :
 ➤ Elemen *Loose part* (ijuk, balok kayu, keramik bekas, kain perca, pipa paralon, kotak kemasan)
 ➤ Kertas, Pensil, Krayon. Buku gambar
 ➤ Kartu Huruf
 ➤ Miniatur hewan

Karakter : Peduli dan Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang hewan peliharaan/ayam
3. Menyanyikan lagu Ayam
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Anak **mengamati** : - Anak mengamati gambar ayam
 : - Anak mengamati bahan yang digunakan untuk membuat kandang ayam
2. Anak **menanya** : - Anak menanya hari ini akan membuat apa?
3. Anak **mengumpulkan Informasi** : - Anak dapat mengetahui bahan-bahan dalam permainan loose part
4. Anak **menalar** : - Anak dapat mengetahui bahwa ayam memiliki 2 sayap dan memiliki 2 kaki.
 - Anak dapat menyebutkan makanan ayam
5. Anak **mengkomunikasikan** : - Anak dapat bermain peran dengan menggunakan miniature hewan peliharaan.
 : - Anak dapat menceritakan hasil karya melalui menggambar.
 - Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata a-y-a-m.

C. 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

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

Teknik Penilaian yang akan digunakan :

1. Penilaian Checklist

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	• Anak dapat menyebutkan bahwa ayam ciptaan Tuhan.
Fisik Motorik	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus	• Anak dapat mengembangkan motorik melalui membangun kandang ayam dengan bahan loospart • Anak dapat mengembangkan pengetahuannya motoriknya melalui menggambar ayam.
Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dll)	• Anak dapat menggambar dan mewarnai bentuk ayam • Anak dapat menirukan suara ayam.
Bahasa	3.11-4.12 menunjukkan keaksaraan dalam berbagai bentuk karya	• Anak dapat mengenal keaksaraan awal dengan menyusun huruf a-y-a-m
Sosial Emosional	3.2-4.2 mampu bersikap peduli	• Anak dapat menyayangi binatang ciptaan Tuhan
Seni	3.15-4.15 menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan media	• Membuat hasil karya seni sesuai dengan kreatifitasnya

2. Catatan Anekdote

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

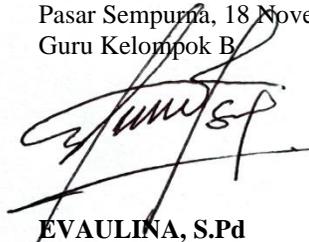
3. Penilaian Hasil Karya

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD dan Indikator

Mengetahui
Kepala KB CERDAS

EVAULINA, S.Pd



Pasar Sempurna, 18 November 2021
Guru Kelompok B

EVAULINA, S.Pd