

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA



Disusun Oleh

NOVI YULIANI,S.Pd

NO PESERTA : 201502689072

PPD DALAM JABATAN ANGKATAN 2

UNIVERSITAS NEGERI MANADO

TAHUN 2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK Negeri Pembina 1 Permata Kecubung
Semester/bulan/minggu : 1/ Juli / 1
Tema/Sub tema/ Sub-sub Tema : Diri Sendiri /Tubuhku/Kesehatan Tubuhku
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Hari/tanggal : Sabtu, 03 Juli 2021
Alokasi Waktu : 90 Menit

Engineering

A. KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya. (Sikap Spiritual)
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman.(Sikap Sosial)
KI-3	Mengenal 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, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.(sikap Pengetahuan)
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.(Sikap Keterampilan)

B. KOMPETENSI DASAR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	Kompetensi Sikap Spiritual dan Sosial	
	Nilai Agama dan Moral 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari – hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agama nya (misal: doa sebelum memulai dan selesai kegiatan) (C1-Pengetahuan) (LOTS)
	SoSem 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Menyelesaikan tugas sampai selesai (C6-Kreasi)(HOTS)
2.	Kompetensi Pengetahuan	
	Kognitif 3.6 Mengenal benda-benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak, meniru) : membuat tulisan corona. (C4-Analisis) (HOTS)
	Bahasa 3.11-4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menceritakan dan menyimpulkan kembali isi cerita secara sederhana. (C5-Evaluasi) (HOTS)
Fisik Motorik 3.4 Mengetahui cara hidup sehat	Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan) (HOTS)	



	4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	
3.	Kompetensi Keterampilan	
	Seni 3.15 Menggenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.) (C6-Kreasi)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN DAN KEGIATAN

1. Anak mampu mengucapkan Do'a harian : Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
2. Anak mampu menyelesaikan tugas sampai selesai.
3. Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas : meniru tulisan virus corona.
4. Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.: bercerita tentang video yang sudah ditonton.
5. Anak mampu melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat :Mencuci Tangan.
6. Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya :Membuat Finger Painting Virus corona.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
2. Tanggung jawab.
3. Tulisan virus corona
4. Langkah-langkah cuci tangan.
5. Cerita tentang virus corona.
6. Finger painting virus corona.

E. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE

- Model : Kelompok
- Pendekatan : Saintifik, STEAM, Based Learning.
- Metode : Tanya Jawab, Diskusi, Pemberian Tugas

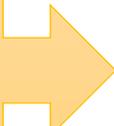
F. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Teknologi Informatika (Laptop, Proyektor), LKPD
2. Bahan/alat : Air, sabun cuci tangan, cat air.
3. Sumber Belajar : Yootube https://www.youtube.com/watch?v=g900cV8v_qk
Youtube <https://youtu.be/ciRwAED2mVs>
Yootube <https://www.youtube.com/watch?v=xbacphjRIbo>

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan . (15 menit)

implementasi
Neuroscience
tahap Pra
Pembelajaran



- Guru bersama anak didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing . (PPK Religius)
- Berdo'a. (PPK Religius)
- Guru Bersama anak didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap **disiplin** dalam setiap kegiatan pembelajaran. (PPK disiplin)

implementasi
Neuroscience
tahap
Persiapan
Pembelajaran



- Anak didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru
- Guru bersama siswa melafalkan **Pancasila**. (PPK Nasionalisme)
- Guru Bersama anak didik melakukan peregangan dan aktivitas fisik melalui lagu.

Tangan kanan Tangan kiri mempunyai jari
Diretangkan dibengkokkan putar pergelangan
Acung depan dilentikan ayo tepuk tangan
Tepuk tangan semua Angkat kaki satu dua
Keatas tangan kita dipinggang keduanya
Badan kita bungkukan yang rajin wahai kawan
Berdiri dengan tegak balik kanan serentak balik kanan serentak

- Anak didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (Transfer Knowledge)
- Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan tentang tema, sub tema dan sub-sub tema dan materi pembelajaran. (Transfer Knowledge)
- Guru mengajak anak untuk bersama-sama tepuk masker menjaga kesehatan tubuhku dari virus corona. https://www.youtube.com/watch?v=g900cV8v_qk



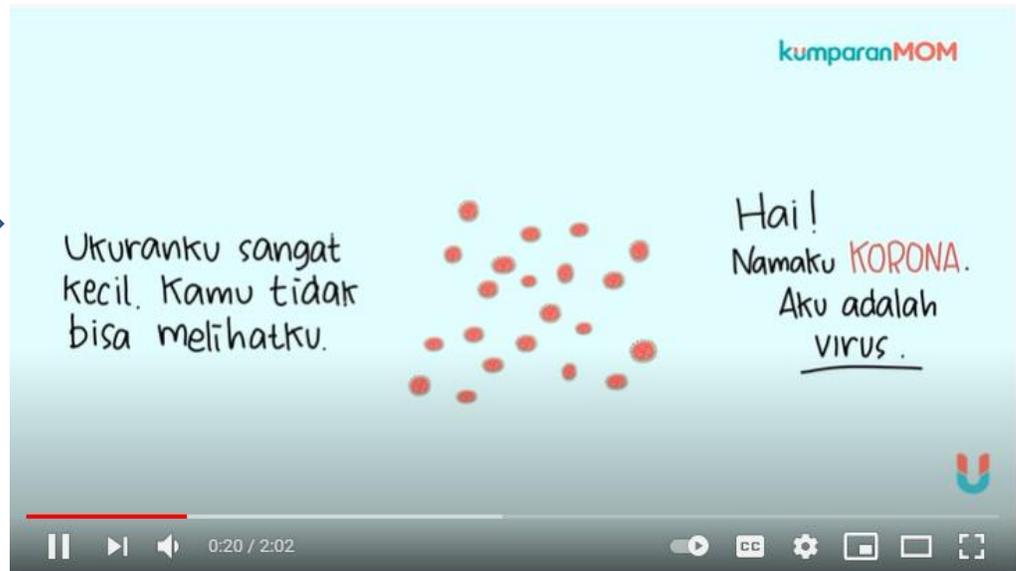
2. Kegiatan Inti 60 Menit

A. **Kegiatan 1** : Anak mampu **menceritakan** kembali isi cerita secara sederhana.

- Guru mengajak anak untuk melihat dan **mengamati** video cerita tentang virus corona.

Sainstifik

Science dan
Mathematics



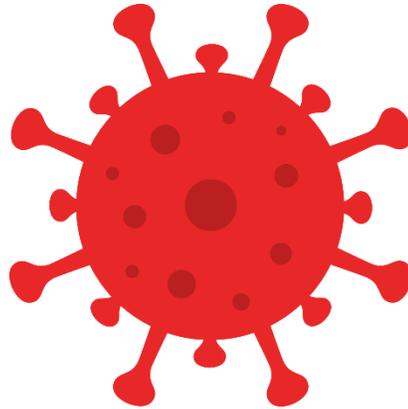
sAINSTIFIK

- Anak **mengumpulkan informasi** mengenai, bentuk, cara penularan dan cara menghindari virus corona.
- Guru merangsang anak untuk mampu **bertanya** tentang “ apa itu virus corona?”

Sainstifik

B. Kegiatan 2 : Meniru tulisan virus corona

- Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas meniru tulisan virus corona ([Transfer Knowledge](#)).
- Anak meniru tulisan virus corona dengan cat air ([PPK Tanggung Jawab](#))



Virus

corona

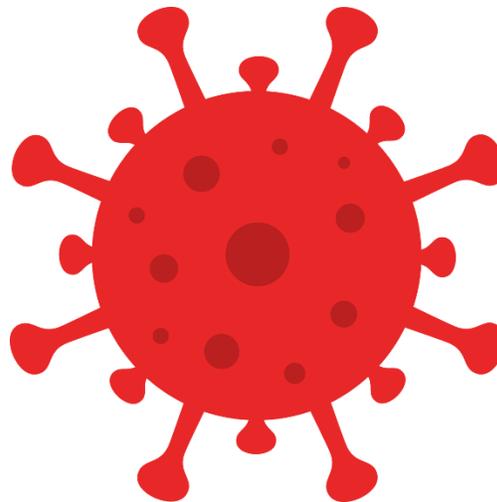
C. Kegiatan 3 : Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya :

Membuat Finger Painting Virus corona.

- Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas membuat finger painting bentuk virus corona. (Transfer Knowledge).
- Anak membuat bentuk virus corona (critical Thinking), (PPK Mandiri)
- Guru merangsang anak untuk bisa **menalar** bagaimana cara membuat finger painting virus corona
- anak bangga terhadap hasil karyanya (C6 Menampilkan di depan teman)

Sainstifik

Sainstifik



Arts

D. Kegiatan 4 : Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)

- Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas mencuci tangan. (Transfer Knowledge).
- Anak melakukan cuci tangan (PPK Mandiri)

3. Kegiatan Penutup 15 menit

1. Guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan (Hots Afektif)
2. Guru mengajak anak untuk menyanyi kebiasaan baru saat pandemic

Youtube : <https://youtu.be/mwUjCiXBzS0>



3. Guru melakukan evaluasi kegiatan belajar. Dan memberikan motivasi
4. Guru menginformasikan kegiatan besok
5. Memberi salam (PPK Religius)

H. RENCANA PENILAIAN

1. Rencana Penilaian

Aspek yang dinilai	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI	DITA	ESTER
Sikap	Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)		
	Bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan (SOSEM)		
Pengetahuan	Meniru tulisan virus corona (KOGNITIF)		
	Bercerita tentang virus corona (BAHASA)		
	melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat :Mencuci Tangan. (FM)		
Keterampilan	Membuat finger painting virus corona (SENI)		

2. Teknik Penilaian

Skala Penilaian Harian

Anekdote

Hasil Karya

Permata Kecubung, Juni 2021

Mengetahui,

Plt. Kepala TK Negeri Pembina 1

Permata Kecubung

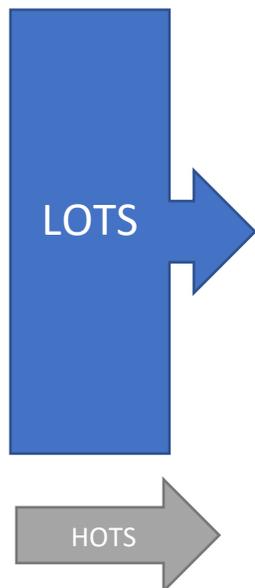
Guru Kelas

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

HARI/TANGGAL :



Aspek yang dinilai	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI	EZRA	ESTER	ICA	AZKA	CARISA
Sikap	Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)					
	Bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan. (SOSEM)					
Pengetahuan	Meniru tulisan virus corona (KOGNITIF)					
	Bercerita tentang virus corona (BAHASA)					
	melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat :Mencuci Tangan. (FM)					
Keterampilan	Membuat finger painting virus corona (SENI)					

Permata Kecubung, Juli 2021

Mengetahui,

Plt. Kepala TK Negeri Pembina 1

Permata Kecubung

Guru Kelas

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

RUBRIK PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSh	BSB
Nilai Agama Dan Moral	1.1	Anak mampu berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Anak belum mampu berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Anak mulai mampu berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Anak mampu berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan	Anak sangat mampu berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
Sosial Emosional	2.1 2	Anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas	Anak belum mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas	Anak mulai mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas	Anak mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas	Anak sangat mampu bertanggung jawab menyelesaikan tugas
Bahasa	3.1 1 4.1 1	Anak mampu menceritakan kembali cerita secara sederhana	Anak belum mampu menceritakan kembali cerita secara sederhana	Anak mulai mampu menceritakan kembali cerita secara sederhana	Anak mampu menceritakan kembali cerita secara sederhana	Anak sangat mampu menceritakan kembali cerita secara sederhana
Kognitif	3.6 4.6	Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan	Anak belum mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana	Anak mulai mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan	Anak mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda	Anak sangat mampu melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan

		menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak, meniru) : meniru tulisan corona.	melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak, meniru) : meniru tulisan corona.	kan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan , menjiplak, meniru) : meniru tulisan corona.	dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak, meniru) : meniru tulisan corona.	n nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak, meniru) : meniru tulisan corona.
Fisik Motorik	3.4 4.4	Anak mampu Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)	Anak belum mampu Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)	Anak mulai mampu Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)	Anak mampu Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)	Anak sangat mampu Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (Mencuci Tangan)
Seni	3.1 5 4.1 5	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.)	Anak belum mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.)	Anak mulai mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.)	Anak mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.)	Anak sangat mampu membuat karya seni sesuai kreativitasnya (Membuat Finger Painting Virus corona.)

CATATAN ANEKDOT

NO	NAMA	TEMPAT TGL/WAKTU	FOTO	PERISTIWA	KD & INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Permata Kecubung, Juli 2021

Mengetahui,

Plt. Kepala TK Negeri Pembina 1

Permata Kecubung

Guru Kelas

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

CATATAN HASIL KARYA

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN
Analisis Ketercapaian kompetensi Dasar :	

Mengetahui,

Plt. Kepala TK Negeri Pembina 1

Permata Kecubung

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

Permata Kecubung, Juli 2021

Guru Kelas

NOVI YULIANI,S.Pd
NIP.19891107 201903 2 019

Bagan kesesuaian antara RPP, Bahan Ajar, LKPD, dan Media yang saya gunakan pada Rancangan adalah :

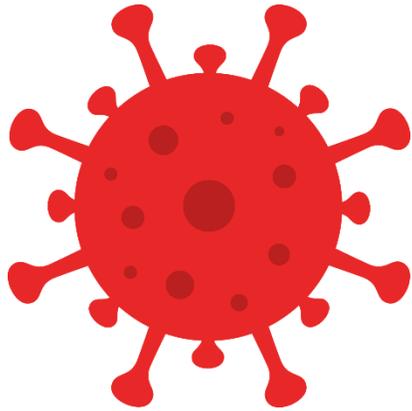
No	RPP	Materi	Bahan Ajar	LKPD	Media	Penilaian
1.	Desain RPP Tatap muka	1. Tulisan virus corona 2. Langkah-langkah cuci tangan. 3. Cerita tentang virus corona. 4. Finger painting virus corona.	Interaktif Interaktif Cerita anak Cat air	1. LKPD 2. – 3. – 4. LKPD	Cetak Air, sabun, Tisu TI Cetak dan cat air	Penilaian yang saya gunakan adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Skala Capaian Harian dengan menggunakan symbol BB, MB, BSH dan BSB. 2. Penilaian Anekdote akan berbentuk narasi perilaku anak yang unik, di sertai foto anak. 3. Penilaian Hasil Karya yang berbentuk narasi di sertai foto anak.

Nama :

Hari/Tanggal :

Kelompok : B (5-6 Tahun)

Buatlah finger painting virus corona dari cat air dan kreasikan sesukamu !



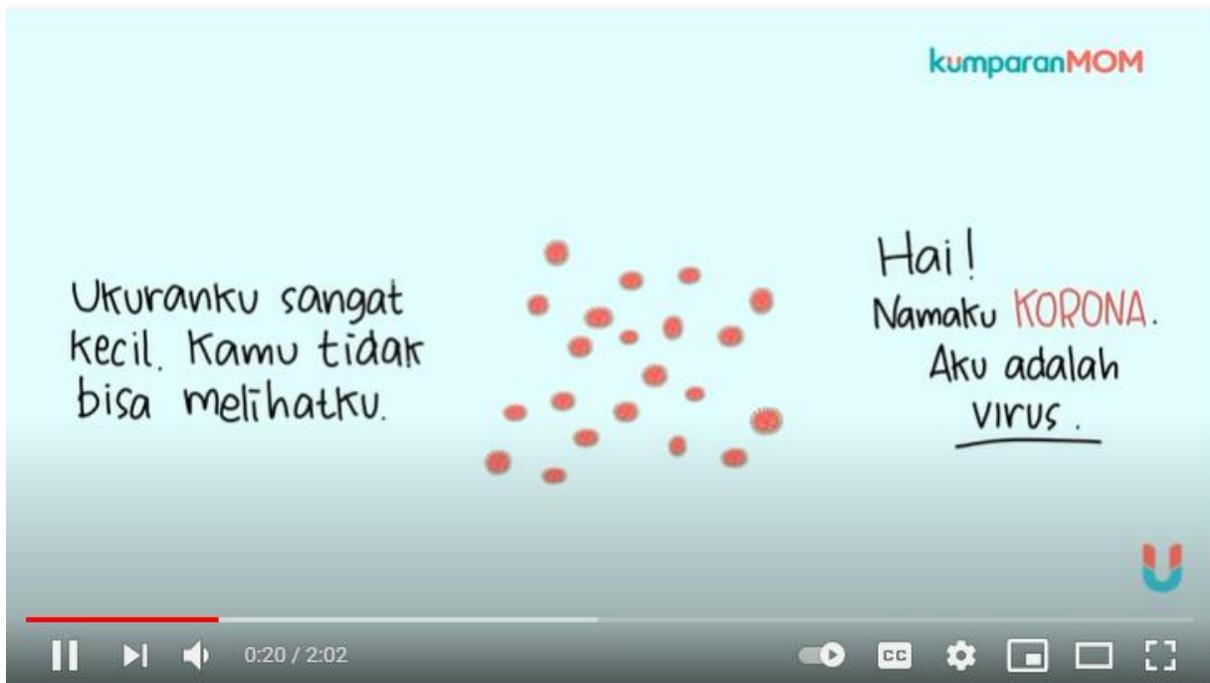
Tanggal	Nilai	Paraf



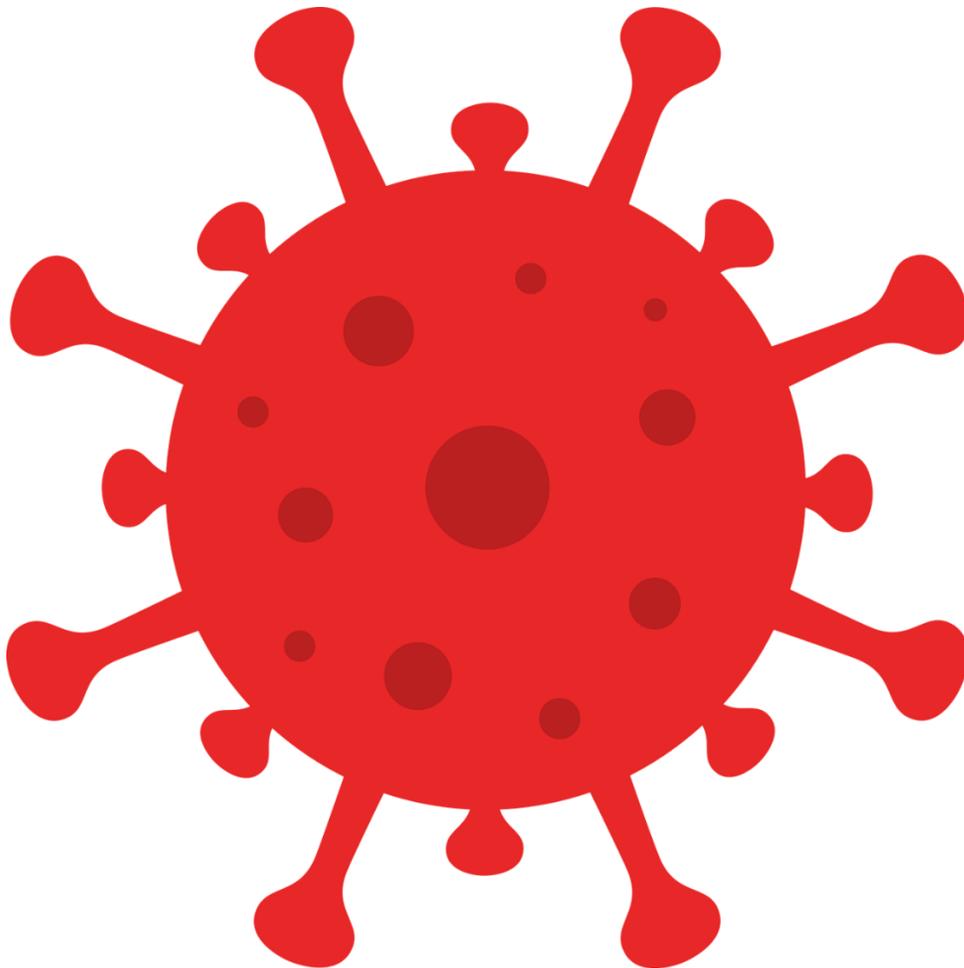
URAIAN MEDIA AJAR

MODEL KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN

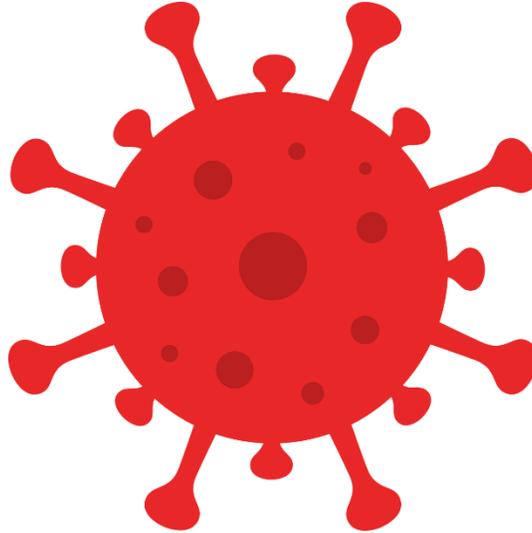
- Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/
- Aspek Perkembangan : Sosial Emosional (2.8)
- Tujuan Pembelajaran : Anak mampu **Menceritakan** kembali isi cerita secara sederhana.
- Materi : Cerita Corona
- Sumber Belajar : Youtube <https://youtu.be/ciRwAED2mVs>
- Media Teknologi informatika : Laptop dan proyektor
- Bahan ajar interaktif dengan pemanfaatan media Teknologi Informatika akan lebih menarik anak didik mengikuti kegiatan belajar.
- Manfaatnya : agar anak bisa mengetahui tentang virus corona.



Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Diriku/Kesukaanku/Bermain sepeda
Aspek Perkembangan : Seni (3.15-4.15)
Tujuan Pembelajaran : Anak mampu membuat hasil karya berupa finger painting
Materi : virus corona
Media Bahan Alam : cat air
Manfaat nya : anak lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran terhadap hal atau keadaan disekitar anak.



MATERI DAN BAHAN AJAR VIRUS CORONA / COVID-19



Penyakit virus corona sangat berbahaya sehingga sangat perlu disampaikan kepada Ananda. Penyakit virus corona (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang telah ditemukan. Sebagian besar orang yang tertular COVID-19 akan mengalami gejala ringan hingga sedang, dan akan pulih tanpa penanganan khusus. Virus yang menyebabkan COVID-19 terutama ditransmisikan melalui droplet (percikan air liur) yang dihasilkan saat orang yang terinfeksi batuk, bersin, atau mengembuskan nafas. Droplet ini terlalu berat dan tidak bisa bertahan di udara, sehingga dengan cepat jatuh dan menempel pada lantai atau permukaan lainnya. Anda dapat tertular saat menghirup udara yang mengandung virus jika Anda berada terlalu dekat dengan orang yang sudah terinfeksi COVID-19. Anda juga dapat tertular jika menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi lalu menyentuh mata, hidung, atau mulut Anda.

Virus corona bisa menimbulkan beragam gejala pada pengidapnya. Gejala yang muncul ini bergantung pada jenis virus yang menyerang dan seberapa serius infeksi yang terjadi. Berikut ini beberapa ciri-ciri awal corona: Hidung beringsus, Sakit kepala, Batuk, Sakit tenggorokan, Demam, Merasa tidak enak badan, Hilangnya kemampuan indera perasa dan penciuman.

Hal yang perlu ditegaskan, beberapa virus corona dapat menyebabkan gejala yang parah. Infeksinya dapat berubah menjadi bronkitis dan pneumonia (disebabkan oleh COVID-19), yang mengakibatkan gejala seperti: Demam yang mungkin cukup tinggi bila pengidap mengidap pneumonia, Batuk dengan lender, Sesak napas, Nyeri dada atau sesak saat bernapas dan batuk. Infeksi bisa semakin parah bila menyerang kelompok individu tertentu. Contohnya, orang dengan penyakit jantung atau paru-paru, orang dengan sistem kekebalan yang lemah, bayi, dan lansia. Beberapa pengidap COVID-19 juga mengalami gejala yang sebenarnya bersifat ringan. Jadi, selalu waspada jika mengalami gejala yang tidak biasa pada tubuh.

Virus corona yang menyebabkan penyakit SARS bisa menimbulkan komplikasi pneumonia dan masalah pernapasan parah lainnya bila tak ditangani dengan cepat dan tepat. Selain itu, SARS juga bisa menyebabkan kegagalan pernapasan, gagal jantung, hati, dan kematian. Hampir sama dengan SARS, novel coronavirus juga bisa menimbulkan komplikasi yang serius. Infeksi virus ini bisa menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, bahkan kematian.

Satu-satunya tindakan yang bisa dilakukan untuk mencegah infeksi virus corona adalah melalui vaksinasi. Selain itu, beberapa cara berikut ini bisa dilakukan guna mengurangi risiko terjangkit virus tersebut:

1. Sering-seringlah mencuci tangan dengan sabun dan air selama 20 detik hingga bersih.
2. Hindari menyentuh wajah, hidung, atau mulut saat tangan dalam keadaan kotor atau belum dicuci.
3. Hindari kontak langsung atau berdekatan dengan orang yang sakit.
4. Hindari menyentuh hewan atau unggas liar.
5. Membersihkan dan mensterilkan permukaan benda yang sering digunakan.
6. Tutup hidung dan mulut ketika bersin atau batuk dengan tisu. Kemudian, buanglah tisu dan cuci tangan hingga bersih.
7. Jangan keluar rumah dalam keadaan sakit.
8. Kenakan masker dan segera berobat ke fasilitas kesehatan ketika mengalami gejala penyakit saluran napas.
9. Konsumsi vitamin untuk meningkatkan daya tahan tubuh.

REFERENSI PEMBELAJARAN

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran	
		Cetak	Non Cetak
1.	STPPA	Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014	
2.	Kurikulum 2013 PAUD	Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014	
3.	Vidio cerita tentang virus corona		https://youtu.be/ciRwAED2mVs
4.	Vidio lagu seri belajar kebiasaan baru.		https://youtu.be/mwUjCiXBzS0
5.	Gambar virus corona		https://pixabay.com/id/vectors/coronavirus-ikon-merah-corona-5107715/
8.	Vidio macam-macam tepuk		https://www.youtube.com/watch?v=g900cV8v_qk