

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: PAUD BUNDA SKYLINE
Hari, Tanggal	: Senin, 12 April 2021
Kelompok / Usia	: B (5 - 6 Tahun)
Semester	: 2 (Genap)
Alokasi waktu	: 07.00 - 11.00 WIT (180 menit)
Tema / Sub Tema	: Budaya / Suku Papua

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Nam 3.1- 4.1)
2. Anak dapat menghargai orang lain (Nam 1.2)
3. Anak dapat memiliki perilaku mencerminkan hidup sehat (Fisik Motorik 2.1.2)
4. Anak dapat mengerjakan tugas secara mandiri (Sosem 2.8)
5. Anak dapat mengenal konsep bilangan 1-10 (Kog 3.6.7 – 4.6.7)
6. Anak dapat bercakap-cakap tentang suku Papua (Bhs 3.10- 4.10)
7. Anak dapat mengenal keaksaraan awal suku “Papua” (Bhs 3.12 – 4.12)
8. Anak dapat mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni 3.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan motorik kasar, jam 07.30 – 08.00 WIT. Dilakukan dengan kegiatan senam, gerak dan lagu, permainan tradisional dan bermain dengan menggunakan alat bermain diluar kelas
2. Kegiatan pembukaan, Jam 08.00 – 08.30 WIT
Kegiatan pembukaan meliputi: Berdoa, bertepuk, bernyanyi tentang Papua, apersepsi bercakap-cakap tentang Suku Papua
3. Kegiatan Inti : Jam 08.30 – 09.30 WIT
Memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi dan menalar. Anak kemudian mengkomunikasikan memilih di antara kegiatan main sebagai berikut sesuai minat anak minimal 3 kegiatan :
 - a. Menonton video orang Papua dan menyanyikan lagu Papua
 - b. Bermain ular tangga dengan melempar balok dadu angka
 - c. Memasangkan kancing angka
 - d. Bermain menyusun huruf “Papua”
 - e. Menebalkan huruf tulisan “suku papua”
 - f. Berhitung sambil mengisi angka yang kosong pada gambar kereta
 - g. Menebak huruf pada kata “Papua”
 - h. Kolase gambar “Suku Papua” dari serutan pensil

Recalling : mengingatkan, menguatkan, memotivasi, untuk mengungkapkan kembali pengalaman yang diperoleh dari kegiatan bermain
4. Kegiatan bermain bebas, jam 09.30 – 10.00 WIT
Meliputi bermain bebas dan makan bekal (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dan bermain)
5. Kegiatan Penutup, Jam 10.00-10.30 WIT
 - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
 - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan moral
 - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - Berdoa setelah belajar

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Program pengembangan , KD, dan Indikator

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama adan Moral	2.1	Menghargai hasil karya orang lain
	3.1-4.1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar
Fisik Motorik	2.1.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	3.6.7 -4.6.7	Konsep bilangan
	3.7.5 – 4.7.5	Mengenal suku Papua
Sosial Emosional	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	3.10-4.10	Memahami bahasa reseptif dengan bercakap-cakap tentang suku papua
Bahasa	3.12 – 4.12	Mengenal keaksaraan Awal suku kata “Papua”
	3.15-4.15	mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

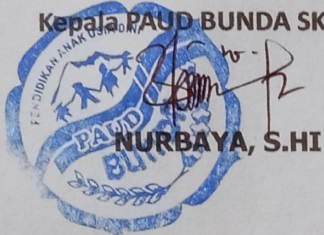
Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale)

Lembar teknik penilaian disajikan pada lembar terpisah.

Mengetahui,

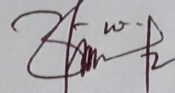
Kepala PAUD BUNDA SKYLINE



NURBAYA, S.HI

Jayapura, 12 April 2021

Guru Kelas B



NURBAYA, S.HI

❖ Ceklis Skala Capaian Perkembangan

No.	KD	Indikator Penilaian	Fajrin	Rafael	azwin	raffi	Muslim	Jibril	fiqri	Qhaif	Dzul	Rahman	Alza	Maryam	Aisyah	Navya
1.	Nam 1.2	Menghargai hasil karya orang lain														
2.	Nam 3.1-4.1	Berdoa sebelum dan sesudah belajar														
3.	Fisik Motorik 2.1.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat														
4.	Kognitif 3.6.7-4.6.7	Mengenal Konsep bilangan														
5.	Kognitif 3.7.5 – 4.7.5	Mengenal suku papua														
6.	Sosem 2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian														
5.	3.10-4.10	Memahami bahasa reseptif dengan bercakap-cakap tentang suku papua														
6.	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni														

❖ Catatan Anekdote

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU