

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK DAHLIA

Satuan Pendidikan	: TK DAHLIA
Semester/Minggu	: I/11
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Darat/Ayam
Alokasi Waktu kegiatan	: 10 menit
Hari,Tanggal	:
Kegiatan Bermain	: Membuat kolase ayam dari cangkang telur

A. Kompetensi Dasar

1. Menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan 1.2 (NAM)
2. Mengenal macam macam binatang yang hidup didarat dan halal untuk dimakan 3.8-4.8 (Kognitif)
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.8 (Sosem)
4. Mengenal keaksaraan awal dalam bentuk hasil karya 3.12-4.12 (Bahasa)
5. Dapat Mengenal lingkungan alam, menyajikan berbagai karyanyadalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak, dll.(hewan, tanaman, batu-batuan, dll)3.8-4.8 (Fisik-Motorik)
6. Mampu membuat hasil karya seni 3.15-4.15 (Seni)

B. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menyayangi ayam sebagai makhluk ciptaan Tuhan dengan baik
2. Anak dapat mengenal ayam yang hidup didarat dengan baik
3. Anak dapat membuat kolase ayam cangkang telur dalam bentuk hasil karya dengan baik
4. Anak dapat mengenal lingkungan alam, menyajikan berbagai karya dengan baik

C. Bahan Ajar

Urutan Membuat Kolase ayam

1. Menyiapkan cangkang telur
2. Menyiapkan Gambar ayam
3. Mengoleskan Lem pada gambar ayam

D. Media

1. Gambar ayam (buku panduan guru)
2. Lembar kegiatan
3. Video WA grup
4. Foto/ Kamera HP

E. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA-Grup Wali murid 2. Guru mengirimkan Link Absensi (G-form) untuk hari ini melalui WA-Grup wali murid 3. Guru Mengirimkan Video untuk anak –anak didampingi Orang Tua 4. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> - Guru Menyapa anak-anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum dan selesai belajar - Guru memberi tahuakan tema hari ini adalah binatang Sub tema yang hidup didarat yaitu ayam,dan dipelihara, dan kegiatan bermain membuat kolase gambar ayam. - Guru memberitahukan kegiatan kegiatan yang akan dilakukan anak dari rumah untuk hari ini yaitu belajar tentang ayam - Tugas hari itu dikirimkan lewat Video 	15 menit	Whatsapp Group
2.	INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saintifik <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati lewat video proses perkembangbiakan ayam - Anak menanya kepada orang tua apa yang ingin diketahui tentang binatang ayam - Anak mengumpulkan Informasi Dengan Mengamati ciri-ciri dari ayam - Anak menalar ciri-ciri dari kelinci - Anak dapat mengkomunikasikan dengan menceritakan ciri-ciri pada ayam didokumentasikan lewat Video 	30 menit	Video Guru LKPD

		<p>2. Pendekatan STEAM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses membuat kolase gambar kelinci dari biji-bijian <p>STEAM:</p> <p>1. Science = Cara membuat kolase ayam dari cangkang telur</p> <p>2. Teknologi = Yaitu prosesnya dengan cara diolesi lem</p> <p>3. Engineering = Proses cangkang telur yang merekat pada gambar ayam karena direkatkan dengan lem</p> <p>4. Art = proses membuat kolase ayam dengan menempel cangkang telur</p> <p>5. Matematik = menghitung berapa buah cangkang telur yang digunakan yang digunakan.</p> <p>Seni : Mewarna gambar ayam</p>		
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi Reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA-Grup dengan memberi emoji Bintang. - Guru mengirimkan Ucapan terimakasih melalui chat di Grup WA, kepada orang tua wali murid karena telah membimbing anak belajar dirumah. 	15 Menit	Whatsapp Group

F. RENCANA PENILAIAN : Hasil Karya, Event Sampling, Rating Scale, Catatan Anekdote

Tampang,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

HATNI, S.Pd

MUNAWARAH, S.Pd

RENCANA PENILAIAN : Hasil karya, Event sampling, Rating scale, Catatan Anekdote.

RUBRIK PENILAIAN HARIAN TEKNIK RATING SCALE

ASPEK PERKEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3 - 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.11 - 4.11 Memahami bahasa ekspresif				
BAHASA	3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif				
KOGNITIF	3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari –hari dan berperilaku kreatif				
SOSIAL EMOSIONAL	3.14-4.14 Membuat karya sesuai dengan gagasan sendiri				
SENI	3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				

EVENT SAMPLING

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

Aspek Pengembangan :

Event	Kejadian	Komentar

CATATAN HASIL KARYA ANAK

Hari/Tanggal :

Nama Anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan

RATING SCALE

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No	Nama	Kompetensi Dasar					
		4.1	3.4	3.11 – 4.11	3.15	3.9	2.6
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							

Keterangan :

(Skor 1) BB : Belum Berkembang

(Skor 2) MB : Mulai Berkembang

(Skor 3) BSH : Bekerembang Sesuai Harapan (Skor 4) BSB : Berkembang Sangat Baik

