

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : PAUD YADIFA ALNAIRA
Kelas/Semester : B (5-6 Tahun) /I
Tema/Topik Simulasi : Binatang / Aku Sayang Binatang
Sub Tema : Binatang Peliharaan (Ayam)
Pembelajaran Ke : Minggu ke-13
Alokasi Waktu : 10 Menit

KOMPETENSI INTI

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
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
KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, guru 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
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

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|--|--|
| Nilai – nilai Agama dan Moral. 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan | Mengerjakan ibadah Mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan YME |
| Sosial Emosional 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (maun menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan | 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (maun menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan |
| Fisik Motorik 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3. Mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus | Motorik Kasar 1. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala, dalam menirukan tarian atau senam Motorik Halus 2. Menempel gambar dengan tepat |

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|--|---|
| 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dankegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) | 1. Menggunakan lambang bilangan untukberhitung 2. Mencocokkan bilangan dengan lambangbilangan |
| Bahasa 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentukkarya | 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yangdikenal 2. Menulis namasendiri |
| Seni 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitasseni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media | 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin,balok,dll) |

A. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Anak dapat melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya dengan benar
2. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan YME dengan baik
3. Anak dapat mendengarkan ketika orang lain berbicara dengan sabar
4. Anak dapat melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala, sesuai dengan lirik lagu ayam dengan benar
5. Anak dapat membuat kolase gambar ayam dengan rapi
6. Anak dapat berhitung dengan menggunakan telur
7. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata **a y a m** dengan benar

Materi Kegiatan :

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar,
2. Berhitung dengan menggunakan telur ayam
3. Membuat kolase gambar anak ayam dengan cangkang telur
4. Mencocokkan bilangan dengan gambar telur
5. Mengupas telur rebus
6. Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata **a y a m**

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Bersyukur atas rahmat yang telah di berikan Allah SWT
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan, melafalkan surat Al-Ikhlas masuk kedalam SOP pembukaan

4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan

1. Gambar ayam
2. Telur ayam
3. Pensil, Buku Gambar, crayon, lem
4. LK gambar anak ayam dan bilangan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| KEGIATAN AWAL ± 2 MENIT |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum belajar 2. Mengabsen 3. Apersepsi 4. Mengerjakan ibadah 5. Mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan YME 6. Mendengarkan ketika orang lain berbicara 7. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala, sesuai dengan lirik lagu tentang ayam |
| KEGIATAN INTI ± 6 M |
| <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengamati telur • Anak memegang telur. • Anak mencoba anak mengupas cangkang telur <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menstimulus anak untuk bertanya macam-macam telur • Guru menstimulus anak bertanya tentang manfaat telur • Guru menstimulus anak bertanya bagaimana cara memasak telur <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan macam-macam telur dan kegunaannya • Guru menjelaskan cara memasak telur • Guru menjelaskan dampak negatif dari kebanyakan makan telur <p>Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keg 1: berhitung dengan menggunakan telur • Keg 2: Mencocokkan bilangan dengan gambar telur • Keg 3: Menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata a y a m • Keg 4: membuat kolase gambar anak ayam dengan cangkang telur <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menceritakan tentang telur dengan benar dan tepat • Anak menceritakan tentang pengalamannya ketika mengupas telur • Anak menyajikan hasil karyanya |
| PENUTUP ± 2 MENIT |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan hari ini |

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai/
3. Menyampaikan pesan moral tentang penggunaan handphone yang baik
4. Menginformasikan kegiatan hari esok
5. Berdoa setelah belajar

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|---|
| <p>Nilai – nilai Agama dan Moral</p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui ciptaan-Nya</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> | <p>Mengerjakan ibadah</p> <p>Mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan YME</p> |
| <p>Sosial Emosional</p> <p>2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan</p> | <p>1. Mendengarkan ketika orang lain berbicara</p> |
| <p>Fisik Motorik</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya, untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>4.3. Mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> | <p>Motorik Kasar</p> <p>1. Melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala, dalam menirukan tarian atau senam</p> <p>Motorik Halus</p> <p>2. Menempel gambar dengan tepat</p> |
| <p>Kognitif</p> <p>3.9 . Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan,dll)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan,dll)</p> | <p>1. Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung</p> <p>2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> |
| <p>Bahasa</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> | <p>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>2. Menulis nama sendiri</p> |
| <p>Seni</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> | <p>1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar</p> |

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR |
|---|---|
| 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media | 2. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok,dll) |

- a. Skala capaianperkembangan
- b. HasilKarya
- c. CatatanAnekdote

Mengetahui
Kepala Paud Yadifa Alnaira

IIP TAHYUDIN, S.Pd

Bogor, 17 November 2021

Guru Kelompok B

SANTI SUSANTI, S.Pd.

