

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TKIT INSAN MADANI

Strategi	: Daring
Semester/ bulan/ minggu	: 1/ September/ 10
Hari/ tanggal	: Senin, 21 September 2020
Kelompok usia	: B (5-6 tahun)
Tema/ subtema	: Binatang/ ayam ciptaan Allah

**Kompetensi Dasar** : 1.1,1.2 , 2.5, 2.4, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 2.3, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

#### **Tujuan Pembelajaran :**

- Melalui kegiatan mengamati anak dapat mengenal dan mengetahui bahwa ayam adalah ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan memberi makan ayam anak dapat menyayangi dan memelihara ayam.
- Melalui kegiatan berkreasi anak dapat membuat nugget ayam dengan terampil.
- Melalui kegiatan menggunakan peralatan teknologi anak dapat mengenal dan menggunakan teknologi sederhana dengan tepat
- Melalui kegiatan berkreasi menulis dengan media kerikil anak dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain
- Melalui kegiatan mengamati anak dapat mengenal ciri dan manfaat ayam dengan benar.
- Melalui kegiatan mencoba melakukan kegiatan anak dapat menyelesaikan tugas kegiatan dengan rasa percaya diri.
- Melalui kegiatan berkreasi anak mampu menunjukkan dan menghasilkan karya seni.

#### **Materi Pembelajaran:**

- Mengetahui ayam adalah ciptaan Allah
- Menyayangi ayam
- Mengetahui teknologi sederhana
- Mengetahui ciri dan manfaat ayam
- Mengetahui cara membuat nugget ayam
- Memahami bahasa ekspresif

#### **Sumber belajar :**

Hp, media internet ( melalui aplikasi google, youtube, whatsapp), majalah resep masakan.

#### **Alat dan bahan :**

- Daging ayam, telur, bawang Bombay, bawang putih, tepung sagu, tepung, terigu, kaldu ayam bubuk, garam.
- Kerikil
- Bekatul

### **Langkah-langkah kegiatan**

#### ❖ Pembukaan

- Guru menyapa anak melalui video call
- Guru memperlihatkan gambar ayam kepada anak-anak.
- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini melalui video call.
- Guru juga mengarahkan anak untuk mencari resep cara membuat nugget ayam di majalah resep makanan, youtube ataupun browsing di google.
- Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain melalui video call.

#### ❖ Inti

- Guru memberikan pilihan kegiatan yang diminati anak, yaitu
  - 1. memberi makan ayam**
  - 2. menulis kata “ayam” menggunakan kerikil**
  - 3. membuat nugget ayam.**
- Setelah anak memilih kegiatan yang sukainya dan memahami cara membuat nugget ayam , anak melakukan kegiatan yang dipilih.
- Setelah kegiatan bermain selesai, anak menunjukkan hasil karyanya dan bisa menikmati hasil karyanya bersama keluarga.
- Selama proses kegiatan bermain orang tua mendokumentasikan kegiatan anak baik berupa video ataupun foto dan dikirimkan ke guru melalui group whatsapp kelas.
- Guru melakukan pengamatan melalui foto tau video yang dikirimkan orang tua.

#### **Panduan untuk orang tua :**

Saat anak melakukan kegiatan bermain, orang tua diminta memberikan pertanyaan-pertanyaan inkuiri sesuai pendekatan saintifik yaitu 5 W+1 H (siapa, apa, dimana, mengapa, kapan dan bagaimana):

- Siapa yang menciptakan ayam?

- apa saja makanan ayam?
- Apa manfaat ayam?
- Dimana ayam tinggal?
- Mengapa ayam bisa tumbuh besar?
- Bagaimana cara bergerak ayam?
- Kapan ayam bisa bertelur?

#### Penutup

- Guru meakukan recalling kegiatan yang sudah dilakukan anak melalui video call
- Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain.
- Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan melalui video call.
- Guru memberikan reward kepada anak yang sudah melakukan kegiatan.
- Guru memberikan penguatan tentang kegiatan hari ini.

#### **Tehnik Penilaian**

- Skala pencapaian perkembangan anak,
- Rubrik Penilaian.
- penilaian hasil karya
- catatan anekdot.

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Dina Apriyantini, S.Pd  
NIY. 080219780428301

Dwi Ningsih S.Pd  
NIY. 140719810606323