

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TAMAN KANAK-KANAK KARYA UTAMA**

Semester/ Minggu Ke/ Hari ke : I/ 11/ I
 Hari/ Tanggal : Senin,.....
 Kelompok/ Usia : 5-6 tahun
 Tema/ Sub Tema/ Sub-sub tema : Binatang/ binatang di darat
 Jenis kegiatan belajar : Macam-macam binatang darat yang ada di sekitarku
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 3.2-4.2, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15

I. 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 menghargai dan toleran pada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba) ;menanya; mengumpulkan informasi; menalar dan mengkombinasikan melalui kegiatan bermain
- KI 4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia

II. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Aspek	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
Sosial Emosional	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Anak mampu menunjukkan perilaku akhlak mulia dengan menyayangi binatang
Fisik Motorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak terbiasa hidup sehat dengan selalu mencuci tangan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

Kognitif	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p> <p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan</p>	<p>Anak dapat mencari jejak gambar menuju kandang ayam</p> <p>Anak dapat menghitung bentuk-bentuk geometri pada gambar ayam</p>
Bahasa	<p>3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)</p>	Anak dapat mengikuti syair ayam
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya dengan menggambar bentuk ayam

III. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya setelah menemukan bermacam-macam binatang di darat yang ada disekitarnya
2. Anak mau mendukung perilaku menyayangi binatang yang ada disekitarnya
3. Anak mau mendengar tentang berbagai suara binatang yang ada disekitarnya (suara ayam)
4. Anak mampu menyimpulkan binatang darat apa saja yang ditemui di lingkungan sekitarnya
5. Anak mampu memutuskan jumlah bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar ayam
6. Anak mampu memutuskan mencari jejak jalan menuju kandang ayam
7. Anak mampu menampilkan hasil membuat karya seni dengan menggambar bentuk ayam
8. Anak mampu menampilkan hasil karya seni dengan mengikuti pengucapan syair ayamku

IV. Materi Kegiatan

1. Doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Menyaksikan video/ cerita tentang binatang di darat (ayam) (STEAM SAINS)
3. Menggambar bentuk ayam (STEAM Engineering dan ART)
4. Mengikuti pengucapan syair ayamku (STEAM Engineering dan ART)
5. Menghitung jumlah bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar ayam (STEAM MATHEMATIC)
6. Mencari jejak jalan menuju kandang ayam (STEAM MATHEMATIC)

V. Media, Sumber Belajar, Alat dan Bahan

1. Sumber belajar : video binatang yang hidup di darat (ayam)
2. Gambar-gambar binatang darat yang ada disekitar
3. LKPD
4. Buku gambar
5. Pensil, crayon

VI. Kegiatan Pembelajaran

1. **Kegiatan Awal (15 menit melalui video call WA grup)**
 - a. Mengucap dan membalas salam
 - b. Doa sebelum kegiatan
 - c. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. Kegiatan Inti (60 menit)

a. Mengamati

Anak melihat video tentang binatang yang hidup di darat

b. Menanya

Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang binatang yang hidup di darat dan bagaimana suara-suara binatang tersebut

c. Mengumpulkan informasi

Anak mendapat jawaban dari tayangan video yang ditampilkan tentang binatang ayam

d. Menalar

Anak menalar tentang bentuk, manfaat, ciri-ciri, tempat tinggal, makanan dan suara ayam

e. Mengkomunikasikan

Anak dapat menirukan syair tentang ayam (dokumentasi berupa video)

Anak dapat menggambar bentuk ayam (dokumentasi berupa foto hasil karya)

Anak dapat menghitung bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar ayam (dokumentasi berupa foto hasil karya)

Anak dapat mencari jejak gambar menuju kandang ayam (dokumentasi berupa foto hasil karya)

VII. Recalling (10 menit voice note di WA grup)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya (melalui video dan foto)
3. Tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan (voice note whatsapp)

VIII. Kegiatan Penutup (5 menit voice note di WA grup)

1. Guru memberikan reward pada foto dan video kegiatan yang telah dikirimkan orangtua melalui WA grup dengan memberikan emoji bintang, jempol, smile
2. Guru mengirimkan voice note di WA grup wali murid ucapan terima kasih kepada anak-anak dan orangtua karena sudah mengikuti kegiatan hari ini
3. Berdoa dan salam

IX. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Mengenal ciptaan Tuhan
 - b. Membantu membereskan peralatan yang telah dipakai belajar
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Melihat dan mengamati video tentang binatang ayam
 - b. Mengetahui tentang tempat tinggal ayam
 - c. Menirukan suara ayam
 - d. Menirukan syair tentang ayam
 - e. Menggambar bentuk ayam
 - f. Menghitung bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar ayam
 - g. Mencari jejak gambar menuju kandang ayam

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Hj. Aluh Ita, S.Pd

NIP. 19640707 198603 2 024

Dahlia, S.Pd

INSTRUMEN PENILAIAN

Metode : Observasi

1. Skala capaian perkembangan (Ceklist)
2. Hasil karya
3. Catatan anekdot

Format Skala Capaian Perkembangan

L/P	Inikator Penilaian	Afifa	Fakhri	Riduan	Jefri
NAM 1.1	Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya				
Fisik Motorik 2.1	Anak terbiasa hidup sehat dengan selalu mencuci tangan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan				
Sosem 3.2-4.2	Anak mampu menunjukkan perilaku akhlak mulia dengan menyayangi binatang				
Kognitif 3.5-4.5 3.6-4.6	Anak dapat mencari jejak gambar menuju kandang ayam Anak dapat menghitung bentuk-bentuk geometri pada gambar ayam				
Bahasa 3.11-4.11	Anak dapat mengikuti syair ayam				
Seni 3.15-4.15	Anak dapat membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya dengan menggambar bentuk ayam				

Format Penilaian Hasil Karya Anak

Tanggal	Hasil Karya	Hasil Pengamatan	Hasil Penilaian	Capaian Perkembangan

Format Catatan Anekdot

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa	Capaian Perkembangan