

Nama : Dina Yacomina Patty
NIM : 219021495166
No. UKG : 201502754512
RPPH 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK NYIUR**

Semester/Bulan/Minggu: I/November/14 Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun Tema/Subtema/Sub-subtema : Binatang/Binatang Peliharaan/Ayam KD: NAM 1.1; FM 3.3-4.3; KOG 3.6-4.6; BHS 3.12-4.12; SOSEM 2.12; SN: 3.15-4.15
Indikator 1. Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai pencipta (NAM 1.1) 2. Melakukan permainan fisik dengan aturan (FM 3.3-4.3) 3. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan (Kog 3.6-4.6) 4. Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi (BHS 3.12/4.12) 5. Mengerjakan sesuatu hingga tuntas (SOSEM 2.12) 6. Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar (SN 3.15-4.15)
Tujuan Pembelajaran 1. Anak mampu menyebut binatang ayam sebagai ciptaan Tuhan 2. Anak mampu mengembangkan motorik kasarnya melalui permainan “Lemon Nipis” 3. Anak mampu mengetahui lambang bilangan melalui kegiatan bermain tebak-tebakan 4. Anak mampu mengetahui symbol huruf melalui kegiatan menggunting dan menempel huruf 5. Anak mampu menyelesaikan tugas hingga tuntas melalui membentuk anak ayam dari kepingan geometri 6. Anak mampu menampilkan karya seni melalui kegiatan mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam
Materi Semua binatang adalah ciptaan Tuhan; Melakukan gerakan sesuai lagu; mengenal lambang bilangan;; symbol huruf “ayam”; karya seni terkait ayam
Alat Bahan <ul style="list-style-type: none"> - Kartu angka - Potongan kepingan geometri - Pasta Pelangi - Mangkok kecil - Bulu ayam - Gambar ayam dengan tulisan ayam - Gambar telur ayam - Gunting - Perekat/lem - Tangkai es krim
3. Kegiatan Motorik Kasar, jam 07.30-08.00 Dilakukan dengan cara anak bermain permainan daerah “Lemon Nipis”
4. Kegiatan Pembukaan, jam 08.00-09.00 Kegiatan Pembukaan: <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar, mengucap syair, bernyanyi.

- Bercakap-cakap tentang kegiatan anak sebelum kesekolah
- Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang peliharaan
- Bercakap-cakap tentang binatang ayam, manfaat ayam dan telur bagi manusia
- Menyanyikan lagu "Tirukan suara binatang"
- Menonton video tentang hidup ayam
- Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan dalam belajar seraya bermain

5. Kegiatan Inti (09.00-10.00)

Kelompok

- Bermain tebak angka menggunakan kartu angka
- Mencap pola gambar telur ayam dengan bulu ayam
- Membentuk anak ayam dari kepingan geometri
- Menggunting dan menempel kata ayam pada gambar

7. Istirahat: 10.00-10.30.

- Bermain bebas
- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama

8. Kegiatan Penutup: 10.30-11.00 meliputi:

- Menanyakan perasaan selama hari itu
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang sangat disukai anak
- Bercerita pendek berisi penanaman karakter
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Bernyanyi, berdoa, mengucapkan salam, pulang

9. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama Anak				
			Avel	Kenzie	Valen	Ano	Clay
Nilai Agama dan Moral	1.1	Membedakan ciptaan Tuhan					
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan permainan fisik dengan aturan					
Kognitif	3.6 – 4.6	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan					
Bahasa	3.12-4.12	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi					
Sosial Emosional	2.12	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas					
Seni	3.15-4.15	Menampilkan hasil karya dalam bentuk gambar					

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Dina Yacomina Patty, S.Pd)

(Dina Yacomina Patty, S.Pd)

RUBRIK PENILAIAN

1. Anak dapat membedakan ciptaan Tuhan
 - a. BB jika anak tidak mau menjawab pertanyaan guru tentang ciptaan Tuhan
 - b. MB jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan sesuai dengan yang ditanyakan oleh guru
 - d. BSB jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan sebanyak yang anak ketahui tanpa dibantu oleh guru
2. Anak dapat melakukan permainan fisik melalui permainan daerah "Lemon Nipis"
 - a. BB jika anak tidak mau untuk bermain bersama dalam permainan lemon nipis
 - b. MB jika anak dipaksakan oleh teman dan diajak oleh guru untuk bermain permainan lemon nipis
 - c. BSH jika anak dapat bermain bersama ketika diajak oleh guru dan teman
 - d. BSB jika anak dapat bermain bersama dengan sendirinya tanpa menunggu ajakan dari guru dan teman
3. Anak dapat menebak angka 1-20 secara acak pada kartu angka
 - a. BB jika anak hanya dapat menebak angka 1-10 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan guru dan teman
 - b. MB jika anak hanya dapat menebak angka 1-15 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menebak angka 1-20 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan teman
 - d. BSB jika anak dapat menebak angka 1-20 secara acak dengan kartu angka secara spontan tanpa bantuan guru
4. Anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf pada gambar membentuk kata ayam
 - a. BB jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf namun secara acak atau tidak berurutan (tidak membentuk kata ayam)
 - b. MB jika anak menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan benar tanpa bantuan guru dan selesai tepat waktu
 - d. BSB jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan baik dan benar tanpa bantuan guru dan selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan
5. Anak dapat membentuk anak ayam dari kepingan geometri
 - a. BB jika anak belum dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri
 - b. MB jika anak dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri dengan bantuan guru namun tidak selesai
 - c. BSH jika anak dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri tanpa dibantu oleh guru dan selesai tepat waktu

- d. BSB jika anak sudah dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri dengan caranya tersendiri tanpa bantuan guru dan selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan
6. Anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam
- a. BB jika anak mencap keseluruhan LKPD
 - b. MB jika anak mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam tidak selesai dan masih dibantu guru
 - c. BSH jika anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam tanpa bantuan guru dan selesai tepat waktu
 - d. BSB jika anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam dengan rapi tanpa bantuan guru dan selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan

Skenario, Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PAUD

A. Skenario Pembelajaran

1. Pembukaan


- ✚ Guru menyambut kedatangan peserta didik di depan kelas, memberi salam kepada peserta didik
- ✚ Guru menanyakan kabar peserta didik dan perasaan peserta didik saat datang ke sekolah
- ✚ Guru memimpin anak-anak untuk bermain permainan daerah "Lemon Nipis"
- ✚ Guru mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke kelas dengan mengajak peserta didik berbaris di depan kelas dan masuk kelas dengan rapi dan tertib
- ✚ Guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa sebelum belajar, dilanjutkan dengan memberi salam dan absensi anak
- ✚ Guru dan anak-anak melakukan percakapan tentang tema, sub tema dan sub-sub tema, yaitu macam-macam binatang yang anak kenal dan ketahui, macam-macam binatang peliharaan, kehidupan ayam, jenis-jenis ayam, manfaat ayam dan telur ayam bagi manusia.
- ✚ Guru dan anak-anak menyanyikan lagu "Tirukan suara binatang" Bersama-sama
- ✚ Guru mengajak anak-anak untuk menonton video cara perkembangbiakkan ayam. Anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, manalar dan mengkomunikasikan apa yang telah dilihat dan didengar anak lewat video pembelajaran tersebut.
- ✚ Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan.


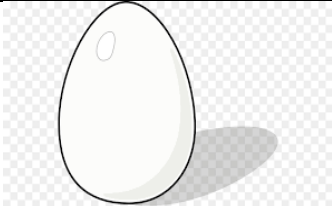

2. Kegiatan Inti

- ✚ Guru membagi anak ke dalam 3 kelompok
- ✚ Kelompok 1 (3 anak) mengerjakan kegiatan tebak angka. Guru menjelaskan kepada anak cara bermain tebak angka menggunakan kartu angka. Caranya yaitu guru menyebutkan angka tertentu, anak mencari angka tersebut pada kartu angka dan menunjukkannya kepada guru. Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang hingga angka 1-20.
- ✚ Kelompok 2 (3 anak) mengerjakan kegiatan mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam. Guru menjelaskan kepada anak cara mencap gambar telur ayam dengan menggunakan bulu ayam. Caranya adalah anak mencelupkan bulu ayam ke dalam mangkok kecil berisikan pewarna, kemudian anak menempelkan/mencap bulu ayam tersebut ke atas gambar pola telur ayam. Hal ini dilakukan berulang kali sampai gambar pola telur ayam tersebut penuh terisi dengan warna dari cap bulu ayam tersebut.

- ✚ Kelompok 3 (3 anak) mengerjakan kegiatan membentuk anak ayam menggunakan kepingan geometri. Guru menjelaskan kepada anak, yaitu untuk bagian badan anak ayam, anak menggunakan bentuk geometri setengah lingkaran yang besar. Untuk sayap, ekor dan kaki, anak menggunakan kepingan geometri berbentuk setengah lingkaran yang kecil. Untuk bagian kepala, anak menggunakan kepingan geometri berbentuk lingkaran besar, dan lingkaran yang kecil untuk bagian mata. Sedangkan untuk bagian mulut/paruh anak ayam, menggunakan bentuk segitiga. Anak memberi lem pada bentuk-bentuk geometri dan menempelkan pada LKPD secara berurutan mulai dari bagian badan, kaki, sayap, ekor, kepala, mata dan mulut/paruh.
 - ✚ Kelompok 3 (3 anak) mengerjakan kegiatan menggunting dan menempel kata ayam pada gambar. Guru menjelaskan kepada anak cara menggunting dan menempel huruf menjadi kata ayam, yaitu anak menggunting huruf-huruf dari kata ayam, kemudian anak menempelkan huruf-huruf tersebut secara berurutan menjadi kata ayam.
 - ✚ Guru membagikan bahan dan alat yang akan digunakan anak untuk melakukan kegiatan.
3. Penutup
- ✚ Guru melakukan tanya jawab tentang materi ayam, juga kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan anak hari itu. Menanyakan kegiatan yang paling disukai anak, kemudian guru menginformasikan kegiatan untuk besok hari.
 - ✚ Guru mengajak anak bernyanyi untuk mengakhiri kegiatan, guru memimpin anak-anak untuk berdoa selesai proses pembelajaran, memberi salam dan memandu anak-anak untuk pulang.

2. Bahan Ajar

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		Ket/Kode Bahan Ajar
		Cetak (Sumber/pengarang/Penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Mendengarkan informasi tentang perkembangan ayam (Marbel hewan)		https://www.youtube.com/watch?v=Q_iVxNUKfiY	01
2	Gambar ayam jantan dan ayam betina		https://www.google.com/search?q=gambar+ayam&safe=strict&client=firefox-b-d&sxsrf=ALeKk0362t4G8Qn6oJ7jOCCuJUxYpteo8g:1619822170062&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjKug7og6fwAhUzI_EsFHUlcBEoQ_AUoAXoECAEQAw&biw=700&bih	Gambar ayam jantan  Gambar ayam betina

			=653#imgrc=0WuKPdag LXmhjM	
3	Gambar sketsa untuk LKPD		https://www.google.com/search?q=gambar+telur+ayam+kartun+hitam+putih&tbm=isch&ved=	
4	Gambar ayam dengan tulisan	Buatan guru		 <div style="border: 1px solid black; display: flex; justify-content: space-around; width: 100px; height: 20px; margin: 5px auto;"></div> <p style="text-align: center; letter-spacing: 0.5em;">s y a p l m a t e</p>

3. Media Pembelajaran:

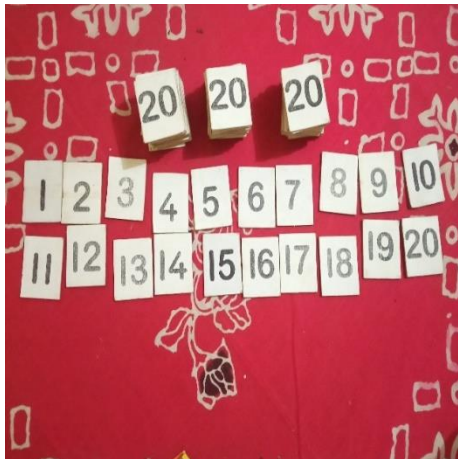
Gambar Ayam Jantan



Gambar Ayam Betina



Kartu Angka



Laptop



Gambar ayam negeri



Taman Kanak-Kanak Nyiur
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Anak:

Kelompok: B

Minggu: 14

Indikator: Menyebutkan lambang huruf sesuai bunyi/suara (3.12-4.12)

Menggunting dan menempel huruf menjadi kata ayam

Langkah-langkah kerja:

1. Anak menggunting huruf y, a, m, a secara terpisah yang ada pada LKPD
2. Anak memberi lem pada potongan-potongan huruf dan menempel pada kotak yang tersedia sesuai dengan urutan huruf yang benar pada kata ayam.



--	--	--	--

s y a p i m a t e

BB	MB	BSH	BSB

--	--	--	--

Taman Kanak-Kanak Nyiur
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Anak:

Kelompok: B

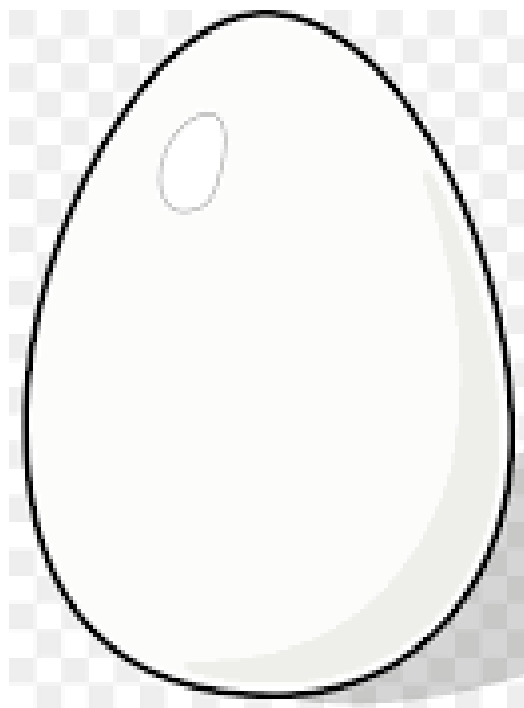
Minggu: 14

Indikator: Menampilkan hasil karya dalam bentuk gambar (3.15-4.15)

MENCAP POLA GAMBAR TELUR AYAM MENGGUNAKAN BULU AYAM

Langkah-langkah kerja:

1. Ambil bulu ayam yang disediakan guru
2. Celuplah pada salah satu wadah yang berisi pewarna sesuai warna yang disukai anak
3. Tempelkan (mencap) bulu ayam tersebut pada gambar.
4. Dilakukan berulang-ulang sampai gambar terisi penuh dengan warna-warna yang disukai anak.



BB	MB	BSH	BSB

Taman Kanak-Kanak Nyiur
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Anak: Kelompok: B Minggu: 14
Indikator: Menampilkan hasil karya dalam bentuk gambar (3.15-4.15)

Membuat Bentuk Anak Ayam Dari Kepingan Geometri

Langkah-langkah kerja:

1. Anak mengambil potongan kertas berbentuk setengah lingkaran yang agak besar, memberi lem dan menempelkannya pada LKPD (bagian badan anak ayam)
2. Anak mengambil potongan kertas berbentuk setengah lingkaran yang berukuran sedang, memberi lem dan menempelkannya dengan cara menumpuk diatas bagian badan (untuk bagian sayap)
3. Anak mengambil potongan kertas berbentuk lingkaran yang lebih kecil, diberi lem dan menempelkannya untuk menjadi bagian kaki.
4. Untuk bagian kepala dan mata, anak mengambil potongan kertas berbentuk lingkaran besar (kepala), memberi lem dan menempelkannya pada bagian samping badan anak ayam dan bentuk lingkaran kecil, memberi lem dan menempelkannya pada bagian kepala membentuk mata anak ayam.

BB	MB	BSH	BSB
-----------	-----------	------------	------------

--	--	--	--

Format Penilaian Ceklis Per Kelas:

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : TK B

Minggu : 14

Bulan :

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Avel	Kenzie	Valen	Clay	Ano
NAM	Membedakan ciptaan Tuhan					
FM	Melakukan permainan fisik dengan aturan melalui gerak dan lagu					
KOG	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bermain tebak angka 1-20 secara acak					
BAHASA	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi dengan mencari huruf (a,y,a,m) pada gambar					
SOSEM	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas melalui membentuk anak ayam dari kepingan geometri					
SENI	Menampilkan hasil karya dalam bentuk gambar melalui mencap gambar ayam dengan bulu ayam					

RUBRIK PENILAIAN

1. Anak dapat membedakan ciptaan Tuhan
 - a. BB jika anak tidak mau menjawab pertanyaan guru tentang ciptaan Tuhan
 - b. MB jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan sesuai dengan yang ditanyakan oleh guru
 - d. BSB jika anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan sebanyak yang anak ketahui tanpa dibantu oleh guru
2. Anak dapat melakukan permainan fisik melalui permainan daerah “Lemon Nipis”
 - a. BB jika anak tidak mau untuk bermain bersama dalam permainan lemon nipis
 - b. MB jika anak dipaksakan oleh teman dan diajak oleh guru untuk bermain permainan lemon nipis
 - c. BSH jika anak dapat bermain bersama ketika diajak oleh guru dan teman
 - d. BSB jika anak dapat bermain bersama dengan sendirinya tanpa menunggu ajakan dari guru dan teman
3. Anak dapat menebak angka 1-20 secara acak pada kartu angka
 - a. BB jika anak hanya dapat menebak angka 1-10 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan guru dan teman
 - b. MB jika anak hanya dapat menebak angka 1-15 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menebak angka 1-20 secara acak menggunakan kartu angka dengan bantuan teman
 - d. BSB jika anak dapat menebak angka 1-20 secara acak dengan kartu angka secara spontan tanpa bantuan guru
4. Anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf pada gambar membentuk kata ayam
 - a. BB jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf namun secara acak atau tidak berurutan (tidak membentuk kata ayam)
 - b. MB jika anak menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan bantuan guru
 - c. BSH jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan benar tanpa bantuan guru dan selesai tepat waktu
 - d. BSB jika anak dapat menggunting macam-macam huruf dan menempel huruf membentuk kata ayam dengan baik dan benar tanpa bantuan guru dan selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan
5. Anak dapat membentuk anak ayam dari kepingan geometri
 - a. BB jika anak belum dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri
 - b. MB jika anak dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri dengan bantuan guru namun tidak selesai

- c. BSH jika anak dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri tanpa dibantu oleh guru dan selesai tepat waktu
 - d. BSB jika anak sudah dapat membentuk anak ayam dengan kepingan geometri dengan caranya tersendiri tanpa bantuan guru dan selesai sebelum waktu yang ditentukan
6. Anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam
- a. BB jika anak mencap keseluruhan LKPD
 - b. MB jika anak mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam tidak selesai dan masih dibantu guru
 - c. BSH jika anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam tanpa bantuan guru dan selesai tepat waktu
 - d. BSB jika anak dapat mencap gambar telur ayam menggunakan bulu ayam dengan rapi tanpa bantuan guru dan selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan

CEKLIS PER ANAK

FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Nama anak : Avel Pieterz

Kelompok : TK B

Minggu : 14

Bulan :

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	BB	MB	BSH	BSB
NAM	Membedakan ciptaan Tuhan				
FM	Melakukan permainan fisik dengan aturan melalui gerak dan lagu				
KOG	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan mengurutkan angka 1-20				
BAHASA	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara/bunyi dengan menggunting dan menempel huruf a, y, a, m pada gambar				
SOSEM	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas melalui membentuk anak ayam dari kepingan geometri				
SENI	Menampilkan hasil karya dalam bentuk gambar melalui mencap gambar ayam dengan bulu ayam				

PENILAIAN HARIAN
TEMA/SUB TEMA: BINATANG/BINATANG PELIHARAAN
MATERI: BINATANG AYAM
HARI TANGGAL: Senin,

TEKNIK DAN INSTRUMEN: CATATAN ANEKDOT

NO	NAMA ANAK	KEGIATAN										KETERANGAN	
		Penyambutan		PEMBUKAAN		INTI		ISTIRAHAT		PENUTUP			
		+	-	+	-	+	-	+	-	+	-		
1	Avel							Membuang sampah pada tempatnya					
2	Kenzie												
3	Valen												
4	Clay												
5	Ano												

PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA AVEL	HASIL PENGAMATAN
Nama Kegiatan foto	

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	