

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD TKIT NURUL JANNAH 02**

Semester/ Bulan/ Minggu ke : 1/ November /XIV
Hari/ Tanggal : Kamis/ 25 November 2021
Kelompok/ Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Binatang Ciptaan Allah/Ayam/Cara memelihara Ayam
Sentra : Seni
Topik : Aku Sayang Binatang, Tanaman, dan Makhluk Ciptaan Allah


KI	KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN
KI - 1 KI - 2	NAM 1.2	Menyayangi Ciptaan allah sebagai bentuk rasa syukur	Anak mampu menyayangi benda-benda Ciptaan Allah	Praktek langsung memberi makan Ayam
KI - 3 KI - 4	FMH 3.3 - 4.3	Mengontrol dan koordinasi gerakan tangan , jari-jari dan mata	Anak mampu menempel dan menyusun benda dengan baik	Menyusun benda menjadi bentuk Ayam
	KOG 3.6 - 4.6	Menghitung benda 1-10	Anak mampu berhitung menggunakan benda	Menghitung biji jagung yang di gunakan untuk memberi makan Ayam
	BHS 3.11 - 4.11	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.	Anak mampu menceritakan kembali tentang cara memelihara Ayam.	Bercerita tentang cara memelihara Ayam
	SOSEM 2.10	Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan /kegiatan	Anak mampu mengikuti aturan kegiatan	Mengikuti kegiatan dengan tertib
	SENI 3.15- 4.15	Mengenal karya seni	Anak mampu bereksplorasi menggunakan bahan-bahan Loosepart	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun bentuk potongan geometri menjadi bentuk ayam membuat mahkota Ayam Bermain Loosepart membuat bentuk Ayam

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	METODE	KARAKTER
1. PEMBUKAAN (± 30 Menit) a. SOP Pembukaan b. Guru mengucapkan salam dan mengajak anak berdo'a c. Tanya jawab tentang ayam ciptaan Tuhan d. Praktek langsung memberi makan Ayam e. FMK, lari menangkap ayam	Ayam Biji jagung Beras	Story telling Saintifik	Religius Komunikatif Gemar membaca
2. INTI (± 60 Menit) a. SOP inti b. Menyusun potongan bentuk geometri menjadi bentuk Ayam c. Kreasi membuat mahkota ayam d. Kreasi membentuk ayam	Potongan bentuk geomteri, gunting, lem kertas lipat, daun-daunan, kardus, kertas bekas,	Demontrasi STEAM	TJ Kreatif
3. ISTIRAHAT (± 15 Menit) a. SOP istirahat b. Makan bekal c. PHBS	APE Outdoor Bekal anak Air & Sabun	Kooperatif play	Bersahabat
4. PENUTUP(± 15 Menit) a. SOP Penutup b. Recalling c. Reward d. Do'a penutup & salam	Hasil karya Stiker	Tanya jawab	Religius Komunikatif
RENCANA PENILAIAN	Sikap ,Ketrampilan, Pengetahuan		
INSTRUMEN PENILAIAN	Ceklis Perkembangan, Catatan hasil karya, Catatan anekdot		

Boyolali, 24 November 2021
Guru Kelas B

Kepala Sekolah
TKIT Nurul Jannah 02


SURANI, S. Pd


SURANI, S. Pd

RENCANA PENILAIAN

1. Ceklis Perkembangan Anak (sikap & Pengetahuan)

NO	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR PENILAIAN	NAMA AANAK					
			AFAN	KHAYRA	RADIT	KIO	RAMA	ARA
1	Nilai Moral Agama	Menyayangi Ciptaan Allah sebagai bentuk rasa syukur						
2	Fisik Motorik	Mengontrol dan koordinasi gerakan tangan, jari-jari dan mata						
3	Bahasa	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.						
4	Kognitif	Menghitung benda 1-10						
5	Sosem	Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan /kegiatan						
6	Seni	Mengenal karya seni						

Petunjuk Penilaian :

- ✚ BB artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- ✚ MB artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
- ✚ BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
- ✚ BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

2. Hasil Karya (Ketrampilan)

NO	NAMA ANAK	HARI/TANGGAL	HASIL KARYA	PENILAIAN

Di nilai dengan narasi singkat tapi menjelaskan semua terkait dengan hasil karya anak

3. Catatan Anekdote.

NO	NAMA ANAK	TANGGAL & TEMPAT KEJADIAN	PERISTIWA	PENANGANAN	KET

Penilaian terhadap kejadian unik atau peristiwa langka yang di hadapi anak.

RENCANA HASIL KEGIATAN PESERTA DIDIK

KEGIATAN 1

Susunlah aku menjadi bentuk ayam.....!



KEGIATAN 2

Ayo membuat mahkota Ayam.....!



KEGIATAN 3

Seperti apakah ayammu....???

