

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

BELAJAR DARI RUMAH (BDR)

Satuan Pendidikan	: PAUD IT Baitul Izzah
Kelompok / Semester	: B / 1
Hari/ Tgl	: Senin / September 2020
Tema	: Lingkungan
Sub Tema	: Rumahku
Sub-sub Tema	: Bagian-Bagian Rumah

A. KOMPETENSI INTI

- **KI-1** Menerima ajaran agama yang dianutnya(**Sikap Spiritual**)
- **KI-2** Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, cerdas dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik/pengasuh dan teman. (**Sikap Sosial**)
- **KI-3** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dengan cara mengamati dengan indera, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain. (**Inti Pengetahuan**)
- **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 (**inti Ketrampilan**)

B. KOMPETENSI DASAR

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM 1.1)
- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (NAM 3.1)
- Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (NAM 4.1)
- Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM.3.3)
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM 4.3)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG 2.2)
- Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG 3.5)
Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. (KOG 4.5)

- Mengenal benda-benda sekitar yang dikenalnya (Nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai hasil karya. (KOG 3.6)
Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (KOG 4.6)
- Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (KOG 3.9)
Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (KOG 4.9)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (SE 2.6)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (SE 2.12)
- Memahami bahasa reseptif (Menyimak dan membaca) (BHS 3.10)
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (Menyimak dan membaca) (BHS 4.10)
- Memahami bahasa ekspresif (Mengungkap bahasa verbal dan non verbal) (BHS 3.11)
- Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (Mengungkap bahasa verbal dan non verbal) (4.11)
- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS 3.12)
- Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS 4.12)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (SN 2.4)
- Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni. (3.15)
Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SN 4.15)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Nilai Agama Moral

- Bersyukur atas nikmat dari Allah
- mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya. **(Religius PPK)**

Fisik Motorik

- Melakukan kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah.
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol

Kognitif

- Menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan Menilai dan membandingkan permainan yang disukai **(HOTS)**
- Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu orang dewasa
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan
- Menggunakan benda-benda teknologi sederhana (mengamati kegiatan menggunakan video melalui Wa Group) **(ICT, TPACK)**

Sosial Emosional

- Menyelesaikan gagasan hingga tuntas
- Memilih dan membandingkan satu dari berbagai kegiatan atau benda yang disediakan **(HOTS)**
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab **(PPK)**

BAHASA

- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata terbatas(**Communication 4C**)
- Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan(misal:aturan makan bersama)
- Menceritakan gambar yang ada dalam buku
- Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata seperti apa,mengapa,bagaimana,dimana(**Menanya Saintifik HOTS**)

SENI

- Menjaga kerapihan dan kebersihan diri(**Behavior ABCD**)
- Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain.(**Art ABCD**)
- Melalui kegiatan **mengamati** video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah, anak mampu **melafadzkan** doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui mengamati video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah anak mampu membiasakan melafadzkan doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.
- Melalui kegiatan mengamati video guru tentang Rumah anak mampu **menyebutkan** 7 bagian-bagian rumah , benda-benda yang ada dirumah, ruangan yang ada dirumah dan menjelaskan fungsi rumah dengan benar
- Melalui kegiatan Tanya jawab dengan tampilan video anak bercerita tentang rumah,bagian-bagian rumah dan fungsi rumah dengan bahasa yang benar.
- Melalui video kegiatan Siluet pola rumah anak mampu mengkreasikan siluet pola rumah dengan gambar benda-benda yang ada disekitar rumah secara **mandiri** (C4 dan C5 HOTS,Behavior ABCD,PPK)
- Melalui kegiatan penugasan dengan melingkari gambar bagian dari rumah, anak mampu menentukan benda yang merupakan bagian dari rumah dengan teliti.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Religius
- Kreatif
- Peduli lingkungan
- Mandiri
- Rasa ingin tahu
- Tanggung jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian Rumah
- Bagian-bagian rumah
- Benda-benda yang ada dirumah
- Fungsi-fungsi rumah
- Membedakan benda-benda yang merupakan bagian-bagian rumah
- Langkah-langkah membuat siluet gambar rumah

F. PENDEKATAN,MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : Abad 21(HOTS,ICT,PPK,STEAM,ABCD,TPACK)
- Metode : Tanya jawab,unjuk kerja,observasi, penugasan, hasil karya

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media : Gambar rumah,bagian-bagian rumah, benda-benda yang ada dirumah
Video tentang rumah.
- Alat : Handpone android(Video pembelajaran),laptop,LKA,buku gambar
crayon
- Sumber belajar: Google

H. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : AREA
- Metode : Tanya jawab, observasi, Unjuk kerja, hasil karya,penugasan

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Kegiatan penyambutan kedatangan anak (sesuai SOP) (07.00-07.30 Wib)
- Berbaris & Kegiatan Cross Motorik (07.30-08.00 wib)
- ❖ **Pembukaan (08.00-08.15 wib)**
 1. Mengucapkan salam
 2. Menyapa anak-anak di kelas
 3. Berzikir, gerak dan lagu asmaul husna dan berdoa sebelum memulai pembelajaran
 4. Menjelaskan dan tanya jawab tentang hari dan tanggal (pengenalan kalender)
 5. Menjelaskan tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkungan dengan sub tema bagian-bagian rumah.
 6. Literasi anak menceritakan pengetahuan tentang rumah
 7. Menonton Video tentang rumah
 8. Mengucapkan Alhamdulillah atas nikmat rumah yang diberikan Allah
- ❖ **Inti (08.15-08.45) WIB**
 - a. Mengamati

Anak mengamati video pembelajaran tentang rumah, video penanaman 9 pilar karakter dengan bimbingan guru/orang tua ananda mengidentifikasi tentang gambar yang ada pada video pembelajaran.

b. Menanya

Tanya jawab tentang rumah (Bagian-bagian rumah, ruangan yang ada di rumah, fungsi rumah, dan benda-benda yang ada di rumah) (BHS)

c. Menalar

Guru membagikan LKA sebelum hari pelaksanaan pembelajaran

- Guru mencontohkan cara kerja kegiatan melalui **video** dan ananda mampu **menyimak** video tersebut (ICT,TPACK)
- Ananda melakukan kegiatan secara individu dengan **mandiri dirumah (PPK)**
- Ananda **menghasilkan** Siluet pola rumah dengan dikombinasikan dengan gambar lain hasil karyanya sendiri.

d. Mengkomunikasikan

- Ananda menceritakan bagaimana langkah-langkah dalam membuat siluet pola rumah
- Ananda memperlihatkan/menampilkan dan **mengkreasikan** melalui video whatsape (C6 HOTS,ICT)

❖ **Recalling**

- Ananda mampu menyampaikn kesimpulan dengan menyampaikan hasil kegiatan berupa gambar foto/video(ICT)
- Berdoa sesudah kegiatan(Behavior ABCD,PPK Religius)

❖ **Penutup**

1. Guru menutup video pembelajaran dengan menyebutkan kembali beberapa kegiatan yang akan dilakukan anak dirumah,memotivasi anak tetap semangat belajar dari rumah.
2. Guru mengapresiasi orang tua atas kerja sama dan bantuan dirumah.
3. Mengucap salam sampai bertemu di video pembelajaran selanjutnya.

J. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

- **Teknik penilaian yaitu :**
 1. Observasi
 2. Unjuk Kerja
 3. Penugasan
 4. Hasil Karya

- **Instrumen Penilaian :**

1. Rating skala
2. Ceklist

- **Rencana Tindak Lanjut hasil penilaian**

Guru mengomentari tugas kegiatan yang dilakukan anak yakni proses dan perkembangan anak melalui tayangan video dan foto yang dikirim melalui WA Group

1. INSTRUMEN PENILAIAN

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran berlangsung maka diharapkan :

1. Melalui kegiatan pembiasaan melafadzkan doa masuk dan keluar rumah“
Anak terbiasa bersyukur atas nikmat rumah yang diberi Allah SWT.
2. Melalui kegiatan melingkari gambar benda-benda dirumah pada LKA anak dapat memecahkan masalah sehari- hari dengan mandiri.
3. Melalui kegiatan bercerita anak mampu menceritakan kembali tentang rumah dengan kosakatra yang sudah teratur.
4. Melalui kegiatan menonton video anak dapat meyebutkan bagian dan ruangan yang ada dirumah.
5. Melalui kegiatan membuat Siluet pola gambar rumah anak bisa berkreasi dan menghasilkan seni kriya

B. Prosedur Penilaian

1. Tujuan 1 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
2. Tujuan 2 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Penugasan)
3. Tujuan 3 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
4. Tujuan 4 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
5. Tujuan 6 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Hasil karya)

Kegiatan : Melafadzkan doa masuk dan keluar rumah

No	Nama anak dan Foto anak	Sikap	Ketepatan lafaz	Kejelasan suara	Ekspresi	Hasil Akhir
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Kegiatan : Penugasan Dengan melingkari gambar bagian dari rumah

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai				Hasil Akhir
		Ketepatan	Kerapian	pengetahuan	Ketuntasan	
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Kegiatan : Membuat Siluet gambar rumah dan dikreasikan

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai			Hasil
		Kerapian	Kesabaran	Ketuntasan	Akhir
1	Abang AL				
2	Caeshy				
3	Fahri				
4	Nabilla				
5	Syua				
6	Dst				

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

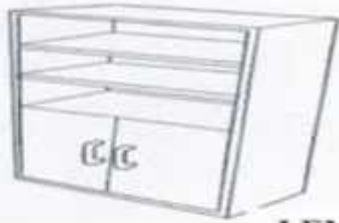
BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

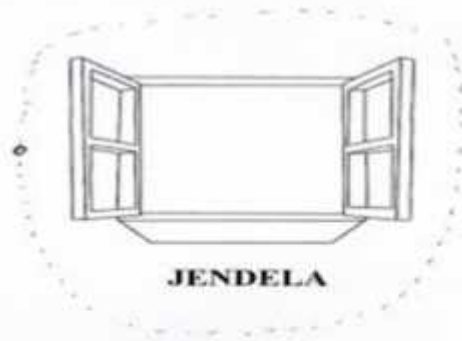
BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Lampiran LKA

Kegiatan : Penugasan Dengan melingkari gambar bagian dari rumah



LEMARI



JENDELA



PINTU



SEPATU

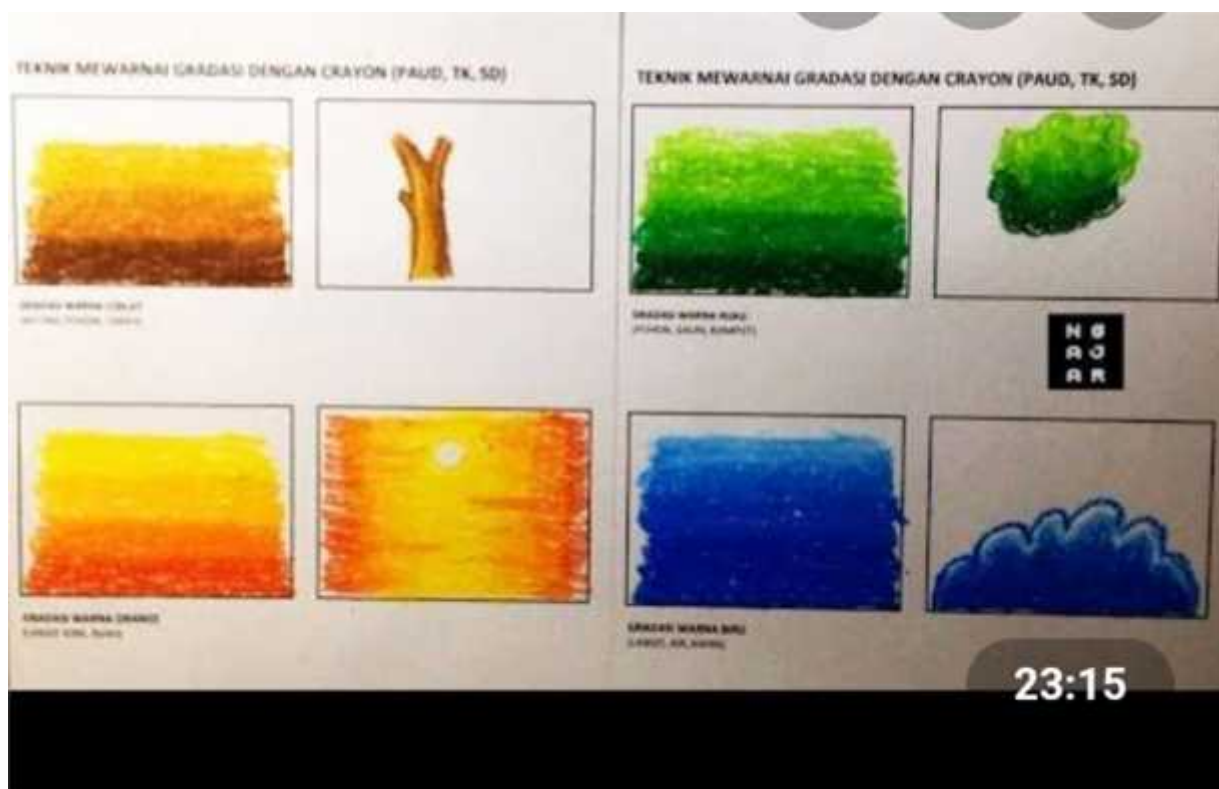


RANJANG



DINDING

Kegiatan : Membuat Siluet gambar rumah dan dikreasikan





Developer Bu: Bang Naga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BDR

Satuan Pendidikan	: PAUD IT Baitul Izzah
Kelompok / Semester	: B / 1
Hari/ Tgl	: Senin / September 2020
Tema	: Lingkungan
Sub Tema	: Rumahku
Sub-sub Tema	: Dapur (Membuat minuman Kesukaan)

A. KOMPETENSI INTI

- **KI-1** Menerima ajaran agama yang dianutnya(**Sikap Spiritual**)
- **KI-2** Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, cerdas dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik/pengasuh dan teman. (**Sikap Sosial**)
- **KI-3** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dengan cara mengamati dengan indera, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain. (**Inti Pengetahuan**)
- **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 (**inti Ketrampilan**)

B. KOMPETENSI DASAR

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM 1.1)
- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (NAM 3.1)
- Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (NAM 4.1)
- Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM.3.3)
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM 4.3)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG 2.2)
- Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG 3.5)
Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. (KOG 4.5)

- Mengenal benda-benda sekitar yang dikenalnya (Nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai hasil karya. (KOG 3.6)
Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (KOG 4.6)
- Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (KOG 3.9)
Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) (KOG 4.9)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (SE 2.6)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (SE 2.12)
- Memahami bahasa reseptif (Menyimak dan membaca) (BHS 3.10)
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (Menyimak dan membaca) (BHS 4.10)
- Memahami bahasa ekspresif (Mengungkap bahasa verbal dan non verbal) (BHS 3.11)
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (Mengungkap bahasa verbal dan non verbal) (4.11)
- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS 3.12)
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya. (BHS 4.12)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (SN 2.4)
Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni. (3.15)
Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (SN 4.15)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Nilai Agama Moral

- Bersyukur atas nikmat dari Allah
- mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya. (**Religius PPK**)

Fisik Motorik

- Melakukan kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang, terkontrol dan lincah.
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol

Kognitif

- Menunjukkan inisiatif dalam memilih kegiatan menilai dan membandingkan permainan yang disukai (HOTS)
- Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu orang dewasa
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan
- Menggunakan benda-benda teknologi sederhana (mengamati kegiatan menggunakan video melalui Wa Group (ICT, TPACK))

Sosial Emosional

- Menyelesaikan gagasan hingga tuntas
- Memilih dan membandingkan satu dari berbagai kegiatan atau benda yang disediakan (HOTS)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (PPK)

BAHASA

- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata terbatas(**Communication 4C**)
- Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan
- Menceritakan gambar yang ada dalam buku
- Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata seperti apa.mengapa,bagaimana,dimana(**Menanya Saintifik HOTS**)

SENI

- Menjaga kerapihan dan kebersihan diri(**Behavior ABCD**)
- Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain.(**Art ABCD**)
- Melalui kegiatan **mengamati** video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah, anak mampu **melafadzkan** doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui mengamati video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah, anak mampu membiasakan melafadzkan doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.
- Melalui kegiatan mengamati video guru peraktek langsung membuat teh anak mampu **menyebutkan** 5 nama bahan dan alat yang digunakan untuk membuat the dengan benar dengan benar
- Melalui kegiatan Tanya jawab dengan tampilan video anak menceritakan tentang langkah-langkah dalam membuat teh dengan bahasa yang jelas dan terurut.
- Melalui video penugasan mewarnai gambar teko dan menulis kata minuman ,anak mampu Menggradasikan warna dan menulis dengan rapid an mandiri

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Religius
- Kreatif
- Peduli lingkungan
- Mandiri
- Rasa ingin tahu
- Tanggung jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian Rumah
- Bagian-bagian rumah
- Ruangan yang ada dirumah
- Fungsi-fungsi benda yang ada dirumah
- Tepuk rumah,tepu ceret
- Langkah-langkah membuat minuman teh

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : Abad 21(HOTS,ICT,PPK,STEAM,ABCD,TPACK)
- Metode : Tanya jawab,unjuk kerja,observasi, penugasan, hasil karya

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media : Gambar rumah,bagian-bagian rumah,Ruangan yang ada dirumah, benda-benda yang ada dirumah
Video demontrasi guru membuat teh, tepuk ceret, tepuk rumah
- Alat : Handpone android(Video pembelajaran),laptop,LKA,buku gambar crayon
- Sumber belajar: Google

H. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : AREA
- Metode : Tanya jawab, observasi, Unjuk kerja, hasil karya,penugasan

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Pembukaan

1. Mengucapkan salam
2. Menyapa anak-anak di kelas
3. Berzikir, gerak dan lagu asmaul husna dan berdoa sebelum memulai pembelajaran
4. Menjelaskan dan tanya jawab tentang hari dan tanggal (pengenalan kalender)
5. Menjelaskan tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkungan dengan sub tema bagian-bagian rumah(Dapur) Minuman Kesukaan .
6. Literasi anak menceritakan pengetahuan tentang macam-macam minuman
7. Menonton Video tentang membuat minuman kesukaan
8. Mengucapkan Alhamdulillah atas nikmat minuman yang diberikan Allah

❖ Inti

a. Mengamati

Anak mengamati video pembelajaran tentang minuman kesukaan, video penanaman 9 pilar karakter dengan bimbingan guru/orang tua ananda mengidentifikasi tentang gambar yang ada pada video pembelajaran

b. Menanya

Tanya jawab tentang minuman kesukaan (macam-macam minuman , minuman yang di sukai,) (BHS)

c. Menalar

- Guru membagikan LKA sebelum hari pelaksanaan pembelajaran
- Guru mencontohkan cara kerja kegiatan melalui **video** dan ananda mampu **menyimak** video tersebut (ICT,TPACK)
- Ananda melakukan kegiatan secara individu dengan **mandiri dirumah (PPK)** Ananda **mengkombinasikan** bahan-bahan dalam membuat teh dengan benar.

d. Mengkomunikasikan

- Ananda menceritakan bagaimana langkah-langkah dalam membuat minuman kesukaan
- Ananda memperlihatkan/menampilkan dan mengekspresikan apa yang dikerjakan melalui video whatsapp (C6 HOTS,ICT)

❖ Recalling

- Ananda mampu menyampaikn kesimpulan dengan menyampaikan hasil kegiatan berupa gambar foto/video(ICT)
- Berdoa sesudah kegiatan(Behavior ABCD,PPK Religius)

❖ Penutup

4. Guru menutup video pembelajaran dengan menyebutkan kembali beberapa kegiatan yang akan dilakukan anak dirumah,memotivasi anak tetap semangat belajar dari rumah.
5. Guru mengapresiasi orang tua atas kerja sama dan bantuan dirumah.
6. Mengucap salam sampai bertemu di video pembelajaran selanjutnya.

K. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

• Teknik penilaian yaitu :

1. Observasi
2. Unjuk Kerja
3. Penugasan
4. Hasil Karya

• Instrumen Penilaian :

1. Rating skala

1. Ceklist

- **Rencana Tindak Lanjut hasil penilaian**

Guru mengomentari tugas kegiatan yang dilakukan anak yakni proses dan perkembangan anak melalui tayangan video dan foto yang dikirim melalui WA Group

2. INSTRUMEN PENILAIAN

Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran berlangsung maka diharapkan :

- Melalui mengamati video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah, anak mampu membiasakan melafadzkan doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.
- Melalui kegiatan mengamati video guru peraktek langsung membuat teh anak mampu **menyebutkan** 5 nama bahan dan alat yang digunakan untuk membuat teh dan membuat teh sesuai contoh dengan benar .
- Melalui kegiatan Tanya jawab dengan tampilan video anak menceritakan tentang langkah-langkah dalam membuat teh dengan bahasa yang jelas dan terurut.
- Melalui video penugasan mewarnai gambar teko dan menulis kata minuman ,anak mampu Menggradasikan warna dan menulis dengan rapi dan mandiri

3. PROSEDUR PENILAIAN

1. Tujuan 1 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
2. Tujuan 2 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Unjuk kerja)
3. Tujuan 3 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
4. Tujuan 4 dinilai dengan menggunakan Non Tes (hasil karya)

Kegiatan : Melafadzkan doa masuk dan keluar rumah

No	Nama anak dan Foto anak	Sikap	Ketepatan lafaz	Kejelasan suara	Ekspresi	Hasil Akhir
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

- **Kegiatan** : membuat teh sesuai contoh dengan benar .

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai				Hasil Akhir
		Ketelitian	Ketepatan	pengetahuan	Ketuntasan	
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Kegiatan : Mewarnai gambar teko dan menulis tulisan teko

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai			Hasil Akhir
		Kerapian	Gradasi warna	Ketuntasan	
1	Abang AL				
2	Caeshy				
3	Fahri				
4	Nabilla				
5	Syua				
6	Dst				

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

LKA

Kegiatan : Mewarnai gambar teko



T e k o

Kegiatan : Demontrasi cara membuat teh



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BDR

Satuan Pendidikan : PAUD IT Baitul Izzah
Kelompok / Semester : B / 1
Hari/ Tgl : Senin / September 2020
Tema : Lingkungan
Sub Tema : Rumahku
Sub-sub Tema : Kamar Mandiku (Kebersihan diri)

A. KOMPETENSI INTI

- **KI-1** Menerima ajaran agama yang dianutnya(**Sikap Spiritual**)
- **KI-2** Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, cerdas dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik/pengasuh dan teman. (**Sikap Sosial**)
- **KI-3** Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dengan cara mengamati dengan indera, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain. (**Inti Pengetahuan**)
- **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 (**inti Keterampilan**)

B. KOMPETENSI DASAR

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM 1.1)
- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (NAM 3.1)
- Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (NAM 4.1)
- Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM.3.3)
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM 4.3)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG 2.2)
- Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG 3.5)
Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. (KOG 4.5)
- Mengenal benda-benda sekitar yang dikenalnya (Nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai hasil karya. (KOG 3.6)

Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang dikenalnya(nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,fungsi dan ciri lainnya) (KOG 4.6)

- Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana(peralatan rumah tangga,peralatan bermain,peralatan pertukangan,dll)(KOG 3.9)
Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga,peralatan bermain,peralatan pertukangan,dll)(KOG 4.9)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (SE 2.6)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab(SE 2.12)
- Memahami bahasa reseptif(Menyimak dan membaca)(BHS 3.10)
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif(Menyimak dan membaca)(BHS 4.10)
- Memahami bahasa ekspresif(Mengungkap bahasa verbal dan non verbal)(BHS 3.11)
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif(Mengungkap bahasa verbal dan non verbal)(4.11)
- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain(BHS 3.12)
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.(BHS 4.12)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis(SN 2.4)
Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.(3.15)
Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.(SN 4.15)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Nilai Agama Moral

- Bersyukur atas nikmat dari Allah
- mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya. **(Religius PPK)**

Fisik Motorik

- Melakukan kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang,terkontrol dan lincah.
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol

Kognitif

- Menunjukkan inisiatif dalam memilih kegiatan menilai dan membandingkan permainan yang disukai (HOTS)
- Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu orang dewasa
- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk,ukuran,dan warna melalui kegiatan mengelompokkan
- Menggunakan benda-benda teknologi sederhana(mengamati kegiatan menggunakan video melalui Wa Group(ICT,TPACK)

Sosial Emosional

- Menyelesaikan gagasan hingga tuntas
- Memilih dan membandingkan satu dari berbagai kegiatan atau benda yang disediakan(HOTS)
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab(PPK)

BAHASA

- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata terbatas(**Communication 4C**)
- Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan
- Menceritakan gambar yang ada dalam buku
- Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata seperti apa.mengapa,bagaimana,dimana(**Menanya Saintifik HOTS**)

SENI

- Menjaga kerapian dan kebersihan diri(**Behavior ABCD**)
- Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain.(**Art ABCD**)
- Melalui kegiatan **mengamati** video guru melafadzkan doa masuk dan keluar rumah, anak mampu **melafadzkan** doa masuk dan keluar rumah dengan fasih dan lancar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui mengamati video guru melafadzkan doa berpakaian, anak mampu membiasakan melafadzkan doa berpakaian dengan fasih dan lancar.
- Melalui kegiatan mengamati video guru mendemonstrasikan cara mencuci kaos kaki anak mampu mempraktekkan dan membiasakan mencuci kaos kaki sendiri.
- Melalui kegiatan Tanya jawab dengan tampilan video anak menceritakan tentang perbedaan mencuci dengan tangan dengan mencuci dengan mesin cuci dengan benar.
- Melalui video penugasan oleh guru dengan mewarnai, menggunting dan menempel pola baju anak mampu mengkoordinasikan tangan dengan lentur dan rapi.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Religius
- Kreatif
- Peduli lingkungan
- Mandiri
- Rasa ingin tahu
- Tanggung jawab

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian Rumah
- Bagian-bagian rumah
- Benda-benda yang ada dirumah
- Fungsi kamar mandi
- Membedakan mencuci baju dengan tangan dan mesin cuci
- Menggunting dan menempel gambar baju

F. PENDEKATAN,MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : Abad 21(HOTS,ICT,PPK,STEAM,ABCD,TPACK)
- Metode : Tanya jawab,unjuk kerja,observasi, penugasan, hasil karya

G. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media : Gambar kamar mandi ,gambar mesin cuci, benda-benda di kamar mandi
- Alat :Handpone android(Video pembelajaran),laptop,LKA,buku gambar ,lem , buku menempel, gunting
- Sumber belajar: Google

H. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Abad 21(HOTS,ICT,PPK,STEAM,ABCD,TPACK)
- Metode : Tanya jawab, observasi, Unjuk kerja, hasil karya,penugasan

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Pembukaan

1. Mengucapkan salam
2. Menyapa anak-anak di kelas
3. Berzikir, gerak dan lagu asmaul husna dan berdoa sebelum memulai pembelajaran
4. Menjelaskan dan tanya jawab tentang hari dan tanggal (pengenalan kalender)
5. Menjelaskan tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkungan dengan subtema rumahku (Kamar Mandiku)
6. Literasi anak menceritakan pengetahuan tentang bagian rumah (kamar mandi)
7. Menonton Video tentang mencuci kaos kaki sendiri
8. Mengucapkan Alhamdulillah atas nikmat sehat yang diberikan Allah

❖ Inti

a. Mengamati

Anak mengamati video pembelajaran tentang rumah, video penanaman 9 pilar karakter dengan bimbingan guru/orang tua ananda mengidentifikasi tentang gambar yang ada pada video/majalah/buku Tema

b. Menanya

Tanya jawab tentang kamar mandi (benda-benda yang ada dikamar mandi seperti bak,air, sikat gigi, pasta gigi, sikat ,mesin cuci dll) (BHS)

c. Menalar

- Guru membagikan LKA sebelum hari pelaksanaan pembelajaran
- Guru mencontohkan cara kerja kegiatan melalui **video** dan ananda mampu **menyimak** video tersebut (ICT,TPACK)
- Ananda melakukan kegiatan secara individu dengan **mandiri dirumah (PPK)**
- Ananda **menghasilkan** Siluet pola rumah dengan dikombinasikan dengan gambar lain hasil karyanya sendiri.

d. Mengkomunikasikan

- Ananda menceritakan bagaimana langkah-langkah dalam mencuci kaos kaki
- Ananda memperlihatkan/menampilkan dan mengeksplorasi melalui video whatsape (C6 HOTS,ICT)

❖ Recalling

- Ananda mampu menyampaikn kesimpulan dengan menyampaikan hasil kegiatan berupa gambar foto/video(ICT)
- Berdoa sesudah kegiatan(Behavior ABCD,PPK Religius)

❖ Penutup

1. Guru menutup video pembelajaran dengan menyebutkan kembali beberapa kegiatan yang akan dilakukan anak dirumah,memotivasi anak tetap semangat belajar dari rumah.
2. Guru mengapresiasi orang tua atas kerja sama dan bantuan dirumah.
3. Mengucap salam sampai bertemu di video pembelajaran selanjutnya.

L. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

• Teknik penilaian yaitu :

1. Observasi
2. Unjuk Kerja
3. Penugasan
4. Hasil Karya

• Instrumen Penilaian :

3. Rating skala
4. Ceklist

- **Rencana Tindak Lanjut hasil penilaian**

Guru mengomentari tugas kegiatan yang dilakukan anak yakni proses dan perkembangan anak melalui tayangan video dan foto yang dikirim melalui WA Group

Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran berlangsung maka diharapkan :

- Melalui mengamati video guru melafadzkan doa berpakaian, anak mampu membiasakan **melafadzkan doa berpakaian dengan fasih dan lancar**.
- Melalui kegiatan mengamati video guru **mendemonstrasikan cara mencuci kaos kaki** anak mampu mempraktekkan dan membiasakan mencuci kaos kaki sendiri.
- Melalui kegiatan Tanya jawab dengan tampilan video anak **menceritakan tentang perbedaan mencuci dengan tangan dengan mencuci dengan mesin cuci dengan benar**.
- Melalui video penugasan oleh guru dengan **mewarnai, menggunting dan menempel pola baju** anak mampu mengkoordinasikan tangan dengan lentur dan rapi.

J. Prosedur Penilaian

1. Tujuan 1 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
2. Tujuan 2 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Unjuk kerja)
3. Tujuan 3 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Observasi)
4. Tujuan 6 dinilai dengan menggunakan Non Tes (Hasil karya)

Kegiatan : Melafadzkan doa berpakaian

No	Nama anak dan Foto anak	Sikap	Ketepatan lafaz	Kejelasan suara	Ekspresi	Hasil Akhir
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Kegiatan : mendemonstrasikan cara mencuci kaos kaki

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai				Hasil Akhir
		Ketepatan	koordinasi	pengetahuan	Ketuntasan	
1	Abang AL					
2	Caeshy					
3	Fahri					
4	Nabilla					
5	Syua					
6	Dst					

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

Kegiatan : mewarnai, menggunting dan menempel pola baju

No	Nama Anak dan Foto anak	Aspek yang dinilai			Hasil
		Kerapian	Kesabaran	Ketuntasan	Akhir
1	Abang AL				
2	Caeshy				
3	Fahri				
4	Nabilla				
5	Syua				
6	Dst				

Keterangan:

Penilaian dengan cara memberi angka sesuai dengan perkembangan anak.

Hasil akhir penilaian:

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Jika anak mendapat nilai 4

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Jika anak mendapat nilai 3

MB (Mulai Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 2

BB (Belum Berkembang) : Jika anak mendapat nilai 1

LAMPIRAN

A. Benda-benda yang ada di Kamar mandi



LKA

Kegiatan : Mewarnai gambar baju
Menggunting gambar baju
Menempel baju



