

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PERTIWI Jatibarang Kidul  
Hari/Tanggal : Sabtu , 7 November 2020  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/Sub Tema : Binatang / binatang berkaki empat (kambing)

Judul Kegiatan Belajar : Mengenal kambing

### A. Kompetensi Inti (KI)

- 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 kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
- 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 mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku siswa berakhlak mulia

### B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Siswa (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral,	1.1 , 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik,	3.3-4.3	Berjalan ke berbagai arah
Kognitif,	3.6-4.6	Mengamati video manfaat kambing Bermain puzzle kambing
Bahasa,	3.12-4.12	Merangkai kata k-a-m-b-i-n-g
Sosial-Emosional	2.8	Menyelesaikan tugas sendiri
Seni	3.15-4.15	Kolase gambar kambing

### C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendiskusikan tentang kambing, siswa mampu mengucapkan rasa syukur (alhamdulillah) (**religius**)
- Setelah mengamati percobaan guru menunjukkan gambar hewan berkaki empat, siswa mampu menunjukkan hewan berkaki empat dengan permainan karpet gambar (**rasa ingin tahu**)
- Setelah mengamati video manfaat kambing, siswa mampu menyebutkan manfaat kambing untuk manusia (**TPACK**)
- Setelah mengamati percobaan guru dalam bermain puzzle , siswa mampu mengembangkan kemampuan koginitifnya melalui bermain puzzle (**Problem solving**)
- Setelah mengamati percobaan guru merangkai kata k-a-m-b-i-n-g, siswa mampu merangkai kata k-a-m-b-i-n-g dari bahan loose part (**4C**)
- etelah mengamati percobaan guru membuat kolase gambar kambing, siswa mampu membuat kolase gambar kambing (**HOTS**)

#### D. Materi Pembelajaran

- Kambing adalah salah satu ciptaan Tuhan
- Berjalan ke berbagai arah dengan karpet gambar
- Mengamati video manfaat kambing
- Bermain puzzle kambing
- merangkai kata k-a-m-b-i-n-g
- Kolase gambar kambing

E. Model pembelajaran : kelompok yang terdiri dari 5 anak

Pendekatan : HOTS

Metode : metode bercerita, metode pemberian tugas, metode proyek

#### F. Sumber belajar :

Video manfaat kambing ,LKA, pensil, karpet gambar, double tape, kardus bekas, kapas, puzzle kambing 6-8 keping

#### G. Langkah- langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran/ Alokasi waktu	Kegiatan Pembelajaran	Sumber dan media pembelajaran
<b>A. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)</b>		
Pendahuluan	Salam,doa sebelum kegiatan	

	<p>Siswa bersama guru baris-berbaris kemudian duduk membentuk lingkaran</p> <p>Siswa dan guru saling menanyakan kabar hari ini</p> <p>Siswa mendengarkan presensi dari guru</p>	
Apersepsi	<p>Siswa menceritakan pengalamannya yang berkaitan dengan kambing</p> <p>Siswa berdiskusi tentang kambing</p>	
Motivasi	<p>Siswa bersama guru menyanyikan lagu “pak tani punya kandang: “Pak tani punya kandang besar-besar besar</p> <p>Didalam ada kambingnya embek-embek-embek..</p> <p>Disini.. Embek..</p> <p>Disana embek...</p> <p>Semua bunyi.. Embeek..”</p> <p>Kegiatan hari ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati video manfaat kambing</li> <li>2. Bermain puzzle gambar kambing</li> <li>3. Merangkai kata k-a-m-b-i-n-g dari bahan loose part</li> <li>4. Membuat kolase gambar kambing</li> </ol>	
<b>B. Kegiatan Inti (40 menit)</b>		
Kegiatan 1	Siswa mengamati video manfaat kambing untuk manusia ( <b>rasa ingin tahu</b> )	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vhmcequokz8&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=vhmcequokz8&amp;feature=youtu.be</a> )
Kegiatan 2	Siswa bermain puzzle gambar kambing dengan 6-8 kepingan puzzle ( <b>problem solving</b> )	
Kegiatan 3	Siswa merangkai kata k-a-m-b-i-n-g dengan bahan loosepart ( <b>4C</b> )	

Kegiatan 4	Siswa membuat kolase gambar kambing dengan kapas ( <b>HOTS</b> )	
C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3. Siswa menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>4. Siswa mendengarkan penguatan pembelajaran dari guru</li> </ol>	
D. Istirahat		
	Berdoa sebelum makan, bermain	
E. Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menceritakan perasaannya selama kegiatan bermain (<b>kemandirian</b>)</li> <li>2. Siswa mengungkapkan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan mainan apa saja yang disukai (<b>collaboration</b>)</li> <li>3. Siswa mengamati pesan-pesan guru (<b>kemandirian</b>)</li> <li>4. Siswa mengemukakan untuk kegiatan besok (<b>kemandirian</b>)</li> <li>5. Siswa berdoa pulang setelah belajar (<b>religiusitas</b>) Siswa mengucapkan salam (<b>religiusitas</b>)</li> </ol>	

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Guru Kelas B

Rokhayah,S.Pd.AUD

NIP: 196711282008012006

Umi Aenun Najibah

## G. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :
  - a. Ceklis

### Instrumen Penilaian Cek List

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	TUJUAN	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
				BB	MB	BSh	BSB
NAM	1.1, 1.2	Mensyukuri ciptaan Tuhan	Mengucapkan rasa syukur (hamdalah)				
SOSEM	2.8	Menyelesaikan tugas sendiri	Menyelesaikan tugas sendiri tanpa merengek				
FISIK MOTORIK	3.3 – 4.3	Menggunakan anggota tubuh	Berjalan ke berbagai arah sesuai petunjuk				
BAHASA	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	merangkai kata k-a-m-b-i-n-g,				
KOGNITIF	3.6 – 4.6	Mengetahui dan menggunakan benda di sekitar	Bermain puzzle kambing				
SENI	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya	Kolase gambar kambing				

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Guru Kelas B

Rokhayah,S.Pd.AUD  
NIP: 196711282008012006

Umi Aenun Najibah

### b. penilaian hasil karya

#### Instrumen Penilaian Hasil Karya

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Capaian Hasil
----	--------------	------------------	------------------	--------------	---------------


Mengetahui,

Jatibarang

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Guru Kelas B

Rokhayah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah

NIP: 196711282008012006

**c. penilaian Unjuk kerja**

**Instrumen Penilaian Unjuk kerja**

Nama :

Usia/Kelas : 5-6 Th / B

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang dinilai	Capaian Hasil

Mengetahui,

Jatibarang

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Guru Kelas B

Rokhayah,S.Pd.AUD

Umi Aenun Najibah

NIP: 196711282008012006

## KOMPILASI DATA

Nama : Kelas : TK B  
Periode : Bulan : Oktober Tahun : 2020-2021

<b>Program Pengembangan</b>	<b>Kompetensi &amp; Indikator</b>	<b>Ceklis</b>	<b>Catatan Anekdote</b>	<b>Hasil Karya</b>	<b>Capai Akhir</b>
NAM	1.1 1.2				
	Mensyukuri ciptaan Tuhan				
SOSEM	2.8				
	Menyelesaikan tugas sendiri				
Fisik Motorik	3.3 – 4.3				
	Menggunakan anggota tubuh				
Bahasa	Bhs 3.12-4.12				
	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain				
Kognitif	3.6-4.6				
	Mengetahui dan menggunakan teknologi sederhana				
Seni	3.15-4.15				
	Mengenal berbagai karya				

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Jatibarang Kidul

Rokhayah,S.Pd.AUD  
NIP: 196711282008012006

Jatibarang

Guru Kelas B

Umi Aenun Najibah



**MODUL BAHAN AJAR**  
**TEMA : BINATANG**  
**SUB TEMA : BINATANG BERKAKI EMPAT**  
**SUB – SUB TEMA : KAMBING**  
**KELOMPOK B**  
**SEMESTER 1**



Disusun oleh :

NAMA : UMI AENUN NAJIBAH

NIM : 2001690004

KELAS MAPEL : GURU TK / 020

**PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN TAHAP 1**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**  
**TAHUN 2020**

## A. Pendahuluan

Untuk membuat suatu bahan ajar bisa kita menggunakan RPPH sebagai referensi dalam inti penyusunannya. Berdasarkan RPPH yang dibuat, tema saya binatang dengan sub tema binatang berkaki empat dan sub-sub tema kambing yang kemudian saya jadikan sebagai bahan ajar beserta pengembangannya secara daring dan pemanfaatan bahan ajar daring.

1. Kompetensi dasar: 1.1 , 1.2, 2.8 3.3-4.3 3.6-4.6 , 3.12-4.12, 3.15-4.15

2. Indikator pencapaian:

Mensyukuri ciptaan Tuhan

Berjalan ke berbagai arah

Mengamati video manfaat kambing

Bermain puzzle kambing

Merangkai kata k-a-m-b-i-n-g

Menyelesaikan tugas sendiri

Kolase gambar kambing

3. Materi pokok

- Kambing adalah salah satu ciptaan Tuhan
- Berjalan ke berbagai arah dengan karpet gambar
- Mengamati video manfaat kambing
- Bermain puzzle kambing
- Merangkai kata k-a-m-b-i-n-g
- Kolase gambar kambing

## B. Peta konsep



## C. Uraian Materi

### 1. Uraian

#### A. Sub uraian

##### 1. Pengertian kambing

Binatang berkaki empat adalah binatang yang menggunakan 4 kaki dalam Bergeraknya. Penglompokan ini diambil dari metode pergerakan hewan yang menggunakan empat kaki. Mayoritas hewan ini adalah [vertebrata](#) seperti mamalia dan reptil. Contohnya [kuda](#), [anjing](#), [kucing](#), [kadal](#), dll.

##### 2. Habitat kambing

Di tempat budidaya kambing, lingkungan pedesaan yang memang dipelihara manusia walau tidak banyak jumlahnya. Ada juga yang di padang rumput, di gunung atau tebing. Biasanya, kambing hidup berkelompok 5 sampai 20 ekor. Dalam pengembaraannya mencari makanan, kelompok kambing ini dipimpin oleh kambing betina yang paling tua. Sementara kambing-kambing jantan berperan menjaga keamanan kawanannya. Waktu aktif mencari makannya siang maupun malam hari. Makanan utamanya adalah [rumput-rumputan](#) dan dedaunan

##### 3. Saat yang tepat memberikan pakan kambing

Kambing diberi makan rumput setelah tidak menyusu pada induknya yaitu sekitar umur 2 bulan.

Mulai umur satu bulan, selain diberi susu, siswa kambing mulai dilatih diberi pakan hijauan dan konsentrat untuk merangsang perkembangan rumen. Umur 1,5-2 bulan, siswa kambing sudah diberi pakan rumput, leguminosae, dan konsentrat. Susu sapi diberikan sebanyak 1,5-2 liter perhari. Setelah siswa kambing berumur dua bulan, pemberian susu mulai dikurangi sedikit demi sedikit sampai akhirnya dihentikan. Setelah itu, siswa kambing diberi pakan hijauan sebanyak 10% dari bobot tubuhnya. Pakan konsentrat diberikan sebanyak 0,5 per ekor per hari.

##### 4. Allah menciptakan kambing

Yang menciptakan kambing adalah Allah SWT.

Allah swt telah menciptakan hewan dan juga tumbuhan dari air, hal itu didasari oleh firman Allah swt :

Artinya : “Dan dari air Kami jadikan setiap sesuatu yang hidup.” (QS. Al Anbiya : 30)

##### 5. Alasan kambing dipelihara

Karena kambing banyak manfaatnya untuk manusia, diambil dagingnya, kulitnya air susunya bahkan kotorannya pun dimanfaatkan.

Manfaat hewan kambing bagi manusia:

1. Daging dan susu kambing untuk bahan makanan
2. Kulit kambing untuk bahan pakaian dan alat musik
3. Kotoran kambing untuk bahan pupuk kandang

## 6. Cara memanfaatkan kambing

Mengolah kambing bisa dengan dimakan (diambil daging dan susunya)

Bisa dengan diambil kulitnya untuk membuat alat musik

Bisa diambil kotorannya untuk pupuk kandang

## D. Rangkuman

Binatang berkaki empat adalah binatang yang menggunakan 4 kaki dalam Bergeraknya. Pengelompokan ini diambil dari metode pergerakan hewan yang menggunakan empat kaki. Mayoritas hewan ini adalah vertebrata seperti mamalia dan reptil. Contohnya kuda, anjing, kucing, kadal, dll.

Biasanya, kambing hidup berkelompok 5 sampai 20 ekor. Dalam pengembaraannya mencari makanan, kelompok kambing ini dipimpin oleh kambing betina yang paling tua. Sementara kambing-kambing jantan berperan menjaga keamanan kawanannya. Waktu aktif mencari makannya siang maupun malam hari. Makanan utamanya adalah rumpun-rumputan dan dedaunan. Kambing diberi makan rumput setelah tidak menyusu pada induknya yaitu sekitar umur 2 bulan.

Karena kambing banyak manfaatnya untuk manusia, diambil dagingnya, kulitnya, air susunya bahkan kotorannya pun dimanfaatkan.

Manfaat hewan kambing bagi manusia:

1. Daging dan susu kambing untuk bahan makanan
2. Kulit kambing untuk bahan pakaian dan alat musik
3. Kotoran kambing untuk bahan pupuk kandang.

## E. Daftar Pustaka

<https://www.ekor9.com/hewan-berkaki-empat/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kambing>

<http://nitariyadi1.blogspot.com/2015/05/cara-pemeliharaan-siswa-kambing-usia-0-4.html>

<http://fairusfadhillah99.blogspot.com/2009/10/allah-menciptakan-hewan-atau-binatang.html>

<https://brainly.co.id/tugas/9777936>

<https://brainly.co.id/tugas/9777936>

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan	: TK PERTIWI Jatibarang Kidul
Hari/Tanggal	: Sabtu, 7 November 2020
Kelompok/Usia	: B / 5-6 tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang / binatang berkaki empat
Sub-sub Tema	: kambing

### Kegiatan 1 : Mengamati video manfaat kambing

- ❖ Kompetensi Dasar
  - Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (KD 3.6-4.6)
- ❖ Bahan dan alat
  - Video manfaat kambing
- ❖ Langkah Pembelajaran
  - Siswa mengamati guru dalam memotivasi dan memberi pengarahan tentang mengamati video manfaat kambing
  - Siswa mengamati video manfaat kambing
  - Siswa menunjukkan kemampuannya dalam memberi tanggapan tentang video manfaat kambing
  - Siswa menceritakan kembali tentang manfaat kambing
- ❖ Metode Pembelajaran
  - Tanya jawab
  - Bercerita
- ❖ Ilustrasi Media



## **Kegiatan 2 : bermain puzzle gambar kambing**

### **Kompetensi Dasar**

Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (KD 3.6-4.6)

#### ❖ Bahan dan alat

- Puzzle kambing 6-8 keping

#### ❖ Langkah Pembelajaran

- Siswa mengamati guru dalam memperkenalkan alat / bahan dan langkah kegiatan bermain puzzle kambing
- Siswa mengamati guru dalam memberi motivasi siswa untuk bermain puzzle kambing
- Siswa melakukan kegiatan yaitu bermain puzzle kambing
- Siswa menunjukkan kemampuannya dalam bermain puzzle kambing

#### ❖ Metode Pembelajaran

- Demonstrasi
- Unjuk kerja

#### ❖ Ilustrasi Media



#### ❖ Konsep pengetahuan

Konsep pola dan bentuk kepingan

➤ **C. Kegiatan 3. Merangkai kata k-a-m-b-i-n-g**

❖ **Kompetensi Dasar**

- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan berbagai bentuk karya (KD 3.12-4.12)

❖ **Bahan dan alat**

- Bahan loose part (batu kerikil, daun kecil, uang koin)
- Double tape
- Kardus bekas

❖ **Langkah Pembelajaran**

- Siswa mengamati guru dalam memperkenalkan alat / bahan dan langkah kegiatan merangkai kata k-a-m-b-i-n-g
- Siswa mendengarkan guru dalam memberi motivasi
- Siswa merangkai kata k-a-m-b-i-n-g
- Siswa menunjukkan kemampuannya dalam kegiatan merangkai kata k-a-m-b-i-n-g

❖ **Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi
- Bercakap-cakap
- Unjuk kerja

❖ **Ilustrasi Media**



**D. Kegiatan 4 : Kolase gambar kambing**  
Kompetensi Dasar

- Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (KD 3-15,4-15)

❖ Bahan dan alat

- Gambar kambing
- Kapas
- lem

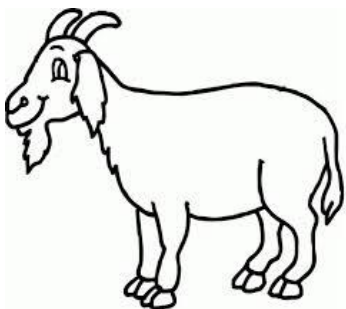
❖ Langkah Pembelajaran

- Siswa memperhatikan guru dalam memperkenalkan alat / bahan dan langkah kegiatan Kolase gambar kambing
- Siswa mengamati guru dalam memberi motivasi siswa untuk membuat Kolase gambar kambing
- Siswa melakukan kegiatan yaitu membuat Kolase gambar kambing
- Siswa menunjukkan kemampuannya dalam membuat Kolase gambar kambing

❖ Metode Pembelajaran

- Demonstrasi
- Bercakap-cakap
- Hasil karya

❖ Ilustrasi Media



❖ Konsep pengetahuan

Konsep pola