

# **RPPH DARING**

Tema :Binatang  
Sub Tema :Binatang darat  
Sub Sub Tema :Kambing



**OLEH : MAUIDAH**  
**NOM UKG: 201502771827**

**PPG UNDIKSHA**

**2021**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NURUL HASAN DESA KP BARU KONCER DARUL AMAN TENGGARANG**  
**BONDOWOSO**

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 11 /  
 Hari, tanggal :  
 Kelompok usia : B (5-6 thn)  
 Tema / subtema/ sub subtema: Binatang / Binatang darat / kambing  
 Alokasi waktu : 60 menit

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 kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, 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, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengkomunikasikan 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 anak berakhlak mulia.

<b>A.KOMPETENSI DASAR</b>	<b>B. INDIKATOR</b>
1. NAM (KD 1.1) = mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya	1. Anak dapat menyebut macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan
2. Fisik Motorik (KD 3.3/4.3) = mengenal anggota tubuh dan gerakannya untuk pengembangan motok kasar dan motorik halus	2. Anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan
3. Kognitif (KD 3.6/4.6) = menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda disekitar yang di kenal( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainnya)	3. Anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing
4. Seni (KD 3.15/4.15) = menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4. Anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim
5. Bahasa (KD 3.12/4.12) = menunjukkan kemampuan awal dalam berbagai bentuk karya	5. Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing
6. Sosial Emosional (KD 2.5) = memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	6. Anak dapat menunjukkan hasil karyanya pada guru

### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui penjelasan guru anak dapat menyebutkan macam macam binatang yang hidup di darat dengan benar sebagai ciptaan tuhan (A5)
2. Melalui contoh guru anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing dengan benar (P2)
3. Setelah menyimak video pembelajaran dari guru anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing dengan benar (C3)
4. Setelah menyimak video pembelajaran dari guru anak dapat membuat kandang kambing menggunakan stik es krim dengan benar (C6)
5. Melalui bermain kartu huruf anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing dengan benar (C6)
6. Melalui arahan guru anak dapat menunjukkan hasil karyanya membuat kandang kambing dari stik es krim kepada guru dengan percaya diri (A5)

### **D. MATERI KEGIATAN**

1. naskah do'a sebelum belajar
2. menyebut ciptaan tuhan (binatang darat)
4. menebali angka
5. menyusun kartu huruf
6. membuat kandang kambing dari stik es krim

### **E. PENDEKATAN, METODE, MEDIA, SUMBER BELAJAR, ALAT DAN BAHAN**

- a. Pendekatan : saintifik, STEAM, TPaCK, HOTS
- b. metode : bercakap – cakap, demonstrasi, penugasan, tanya jawab
- c. media : gambar, video
- d. sumber belajar : video pembelajaran guru, video dari you tube, gambar dari google
- e. alat dan bahan : stik es krim, lem, gambar kambing, kartu huruf

### **F. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **A. KEGIATAN AWAL**

1. Salam, do'a, absensi (SOP)
2. Menyampaikan tema, sub tema, sub sub tema, tujuan dan kegiatan yang akan dilakukan.
3. Bercakap cakap tentang binatang berkaki empat, beserta kandangnya
4. Berdiskusi tentang menyayangi binatang sebagai ciptaan tuhan melalui memberi makan (kambing)
5. Menirukan suara kambing dan meniru kambing berjalan

#### **B. KEGIATAN INTI**

1. Kegiatan I menyebut macam macam binatang yang hidup di darat sebagai ciptaan tuhan
2. Kegiatan II menebali angka sesuai jumlah gambar kambing
3. Kegiatan III menciptakan bentuk kandang kambing dari stik es krim
4. Kegiatan IV menyusun kartu huruf menjadi kata kambing

#### **C. KEGIATAN AKHIR**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Tindak lanjut memberi PR dan menyampaikan tema, besok
4. Do'a selesai belajar, salam

#### D. TEKNIK PENILAIAN

NO	INDIKATOR	METODE PENILAIAN	PERSEKORAN
1	Anak dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan	observasi	Rubrik penilain
2	Anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan.	observasi	Rubrik penilain
3	anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing	Hasil karya	Rubrik penilain
4	Anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim.	Hasil karya	Rubrik penilain
5	anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing	Hasil karya	Rubrik penilain
6	Anak dapat menunjukkan hasil karyanya pada guru.	observasi	Rubrik penilain

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Bondowoso, .....  
Guru Kelompok B

MAUIDAH, SP.d

MAUIDAH, SP.d

**LAMPIRAN 1**  
**BAHAN AJAR (HANDOUT)**

**TEMA :BINATANG**  
**SUB TEMA :BINATANG DARAT**  
**SUB SUB TEMA :KAMBING**



**OLEH : MAUIDAH**  
**NOM UKG: 201502771827**  
**PPG GANESHA**  
**2021**

## **BAHAN AJAR(HAND OUT)**

### **TEMA: BINATANG**

### **SUB TEMA: BINATANG DARAT**

### **SUB SUB TEMA: : KAMBING**

#### **TUJUAN**

1. Melalui penjelasan guru anak dapat menyebutkan macam macam binatang yang hidup di darat dengan benar sebagai ciptaan tuhan
2. Melalui contoh guru anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing dengan benar
3. Setelah menyimak video pembelajaran dari guru anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing dengan benar
4. Setelah menyimak video pembelajaran dari guru anak dapat membuat kandang kambing menggunakan stik es krim dengan benar
5. Melalui bermain kartu huruf anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing dengan benar
6. Melalui arahan guru anak dapat menunjukkan hasil karyanya membuat kandang kambing dari stik es krim kepada guru dengan percaya diri

#### **DESKRIPSI UMUM**

##### **1 KAMBING**

**Kambing** merupakan hewan ruminansia yang memiliki perut empat bagian yang terdiri dari rumen, retikulum, omasum, dan abomasum. Seperti mamalia ruminan yang lain, **kambing** merupakan hewan berjari genap. **Kambing** betina mempunyai payudara berputing dua, dibandingkan dengan sapi yang berputing empat (<https://images.app.goo.gl/2S1GPg64yXVdY6EM6>)

##### **2 KANDANG KAMBING**

Kandang merupakan salah satu sarana yang dibutuhkan dalam budidaya ternak termasuk ternak kambing. Kandang digunakan sebagai tempat tinggal bagi ternak dan menjalankan kelangsungan hidupnya. Manajemen kandang yang baik merupakan salah satu faktor yang mendukung bagi ternak untuk dapat berproduksi dengan baik.

Adapun fungsi kandang bagi ternak kambing yaitu :

1. Untuk melindungi ternak dari pemangsa dan kondisi lingkungan yang ekstrim
2. Tempat untuk berproduksi (kawin dan beranak)
3. Tempat untuk makan, minum dan istirahat bagi kambing
4. Mencegah ternak kambing agar tidak merusak tanaman
5. Tempat untuk merawat ternak yang sakit
6. Untuk memudahkan pengontrolan ternak kambing

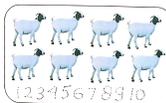
[\(http://cybex.pertanian.go.id/mobile/artikel/93579/MANAJEMEN-PERKANDANGAN-KAMBING-YANG-BAIK/\)](http://cybex.pertanian.go.id/mobile/artikel/93579/MANAJEMEN-PERKANDANGAN-KAMBING-YANG-BAIK/)

## DEKSKRIPSI KEGIATAN PEMBELAJARAN KEGIATANAWAL

- A. guru menyapa anak dan wali murid dengan mengucapkan salam
- B. guru menanyakan kabar anak
- C. guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar dan absensi  
*bismillahirrohma nirrohim robbi zidnii ilmaa warzuqanii fahmaa.*
- D. guru menyampaikan tema hari ini, tema binatang sub tema binatang darat, sub sub tema kambing dan tujuan.
- E. guru memberi tahu pada anak kegiatan apa saja yang akan dilakukan secara daring
- F. bernyanyi lagu suara suara binatang
- G. Guru bercakap cakup dengan anak apa yang di ketahui tentang binatang darat dan siapa yang menciptakannya
- H. Guru bertanya bagaimana kambing berjalan apakah dengan melompat, merangkak, atau melata
- I. Guru mengajak anak meniru kambing berjalan bersama sama

## KEGIATAN INTI

- J. Guru menayangkan video pembelajaran yang di buat guru (TPaCK)
- K. Guru meminta anak untuk menebali angka yang ada pada lk sesuai dengan jumlah gambar kambing dari satu hingga jumlah kambi S
- L.



- M. Guru mengarahkan kepada orangtua agar menyediakan bahan bahan yang dibutuhkan ( gambar kambing,lem fox,stik eskrim).  
Pertama, anak menyebutkan nama bahan yang akan di gunakan  
Kedua, anak mengambil stik es krem dengan berhitung sampai 6 anak mengambil stik eskrim sesuai warna yang di butuhkan warna kuning 2, warna hijau 2, warna merah 2.  
Kemudian anak menempel sesuai tutorial dari guru dari urutan menempel yang pertama hingga selesai.( pendekatan SAINTIFIK bermuatan STEAM ,TPaCK)  
Guru mengarahkan pada oarang tua agar dalam membangun kandang dari stik es krim anak di rekam
- N. kemudian anak menyusun kartu huruf menjadi kata k a m b i n g, dari yang pertama hingga selesai, (STEAM)

- O. Guru mengarahkan pada orangtua agar saat anak mengerjakan di video dan dikirim
- P. Guru mengarahkan pada wali murid agar anak di video ,anak mau menunjukkan hasil karyanya pada guru

#### KEGIATAN PENUTUP

- Q. Diskusi tentang kegiatan hari ini bagaimana perasaan anak saat mengerjakan.apa saja yang di lakukan lebih dulu menebali angka apa membuat kandang kambing,
- R. Guru menyampaikan kalau membuat kandang kambing dengan orang tua di rumah dan melihat tutorialnya kembali di rumah kemudian di video oleh bunda dan videonya di kirim pada guru.
- S. Guru menyampaikan tema dan apa saja yang akan di kerjakan dan di ingin kan anak untuk kegiatan besok yang terkait dengan sub sub tema yang telah guru persiapkan.
- T. Doa selesai belajar dan salam.

*Allahummanfakna bima allamtana waallimna mayanfauna robbana zidna ilma,  
“Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh.”*

#### KESIMPULAN:

Kambing adalah Kambing merupakan hewan ruminansia yang memiliki perut empat, kambing merupakan hewan berjari genap. Kambing betina mempunyai payudara berputing dua, dibandingkan dengan sapi yang berputing empat, Kandang digunakan sebagai tempat tinggal bagi ternak dan menjalankan kelangsungan hidupnya.

Pada pembelajaran ini, menggunakan pendekatan saintifik bermuatan STEAM,TPaCK.di lihat pada kegiatan inti,unsur HOTS ,ABCD dapat di lihat di tujuan pembelajaran

#### Daftar pustaka:

- 1 video pembelajaran guru (<https://youtu.be/gLvrBmTrglS>)
- 2 gambar kambing dari (<https://images.app.goo.gl/gcQ93vELCVJQVECR8>)
- 3 gambar sapi dari google( <https://images.app.goo.gl/qATnqQd77vp3xGV96>)
- 4 gambar harimau dari google(<https://images.app.goo.gl/UV8UDVxSs3nqYjvy8>)
- 5 gambar kucing dari google (<https://images.app.goo.gl/58uNVDAwubVo5zyn8>)
- 6 gambar anjing dari google (<https://images.app.goo.gl/nkaKoyJNkhgAWDmg7>)
- 7 gambar singa dari google (<https://images.app.goo.gl/1YNLvNN3ktSkaes18>)
- 8 <https://images.app.goo.gl/2S1GPg64yXVdY6EM6>)
- 9 (<http://cybex.pertanian.go.id/mobile/artikel/93579/MANAJEMEN-PERKANDANGAN-KAMBING-YANG-BAIK/>)

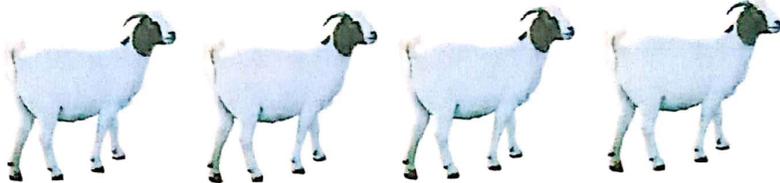
## LAMPIRAN 2 : LKPD

Langkah langkah untuk bunda di rumah.

1. Bunda pembelajaran yang pertama adalah menebali angka anak di arahkan untuk menebali angka dari angka 1 hingga angka yang sesuai dengan jumlah gambar kambing.
2. Untuk pembelajaran yang ke 2 anak bermain kartu huruf anak mencocokkan kartu huruf sesuai dengan kata yang ada pada gambar, kemudian anak menempelkan kartu huruf tersebut pada kolom sesuai dengan huruf yang sama dengan huruf yang ada pada kolom.
3. Bunda atau bapak dalam pembelajaran ini anak akan membuat bentuk kandang kambing dimana gambar kambing yang telah di sediakan oleh guru akan di tempelkan stik es krim berbentuk kandang di mohon pada bunda agar menyiapkan alat alat yang harus bunda persiapkan untuk anak yaitu 1 pac stik es krim dengan 3 warna atau lebih dan lem fox atau sejenisnya.

sebelum anak mengerjakan lk ini anak akan belajar bersama ibu guru dan melihat video pembelajaran guru kemudian anak akan mengerjakan lk ini tolong di bantu ya bunda untuk menyediakan bahan bahan tersebut saat mengerjakan di mohon untuk di rekam dan di kirim pada bu guru,hasil karya anak di foto dan di kirim pada guru juga,lalu nanti di kumpulkan pada hari yang sudah di tentukan hari pengumpulan tugas.

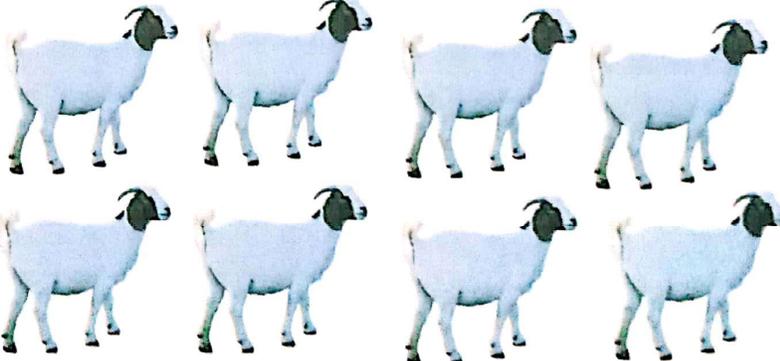
Menghitung jumlah gambar kambing dengan menebali angka



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1.Membuat bentuk kandang kambing dari stick es krim

2.menyusun kartu huruf menjadi kata kambing



**k** **a** **m** **b** **i** **n** **g**

--	--	--	--	--	--	--

### LAMPIRAN 3 : MEDIA PEMBELAJARAN

- 1- video pembelajaran guru <https://youtu.be/gLvrbmTrgl5>
- 2- gambar kambing dari goolge <https://images.app.goo.gl/gcQ93vELCVJQVECR8>



- 10 gambar sapi dari google( <https://images.app.goo.gl/qATnqQd77vp3xGV96>)



11 [gambar harimau dari google](https://images.app.goo.gl/UV8UDVxSs3nqYjvy8)(<https://images.app.goo.gl/UV8UDVxSs3nqYjvy8>)



12 [gambar kucing dari google](https://images.app.goo.gl/58uNVDAwubVo5zyn8) (<https://images.app.goo.gl/58uNVDAwubVo5zyn8>)



13 [gambar anjing dari google \(https://images.app.goo.gl/nkaKoyJNkhgAWDmg7\)](https://images.app.goo.gl/nkaKoyJNkhgAWDmg7)



14 [gambar singa dari google \(https://images.app.goo.gl/1YNLvNN3ktSkaes18\)](https://images.app.goo.gl/1YNLvNN3ktSkaes18)



13. Stik es krim



14 lem fox



KARTU ANGKA



## LAMPIRAN 4 : INSTRUMEN PENILAIAN

### RUBRIK PENILAIAN

NOM	INDIKATOR	KRETERIA PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan	Anak belum dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan walaupun sudah di bimbing guru	Anak mulai dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan dengan bimbingan guru	Anak dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan tanpa bimbingan guru	Anak dapat menyebutkan macam macam binatang darat sebagai ciptaan tuhan dan bisa membantu temannya
2	anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan	Anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan walaupun sudah di bimbing guru	Anak mulai dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan dengan bimbingan guru	Anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan tanpa bimbingan guru	Anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan dan bisa membantu temannya
3	anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing	anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing walaupun sudah di bimbing guru	Anak mulai dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing dengan bimbingan guru	Anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing tanpa bimbingan guru	anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing tanpa bimbingan guru dan bisa membantu temannya
4	Anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim SENI	Anak belum dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim meski	Anak mulai dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim dengan	Anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim tanpa bimbingan guru	Anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim tanpa bimbingan guru

		sudah di bimbing guru	bimbingan guru		
5	anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing	Anak belum dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing meski sudah di bimbing guru	Anak mulai dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing dengan bimbingan guru	Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing bimbingan guru	Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing dan bisa membantu temannya
6	anak dapat menunjukkan hasil karyanya di depan teman teman dan guru. SOSEM	Anak belum dapat menunjukkan hasil karyanya pada teman teman dan guru. walaupun sudah di bimbing guru	Anak mulai dapat menunjukkan hasil karyanya pada teman teman dan guru dengan bimbingan guru	Anak dapat menunjukkan hasil karyanya pada teman teman dan guru tanpa bimbingan guru	Anak dapat menunjukkan hasil karyanya pada teman teman dan guru dan bisa membantu temannya

**TABEL CEKLIS**

NO	INDIKATOR	NILAI			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat memberi makan kambing dengan rumput.		V		
2	anak dapat menggerakkan kaki dan tangan meniru gerakan kambing berjalan.				
3	Anak dapat menebali angka sesuai jumlah gambar kambing				
4	anak dapat membuat kandang kambing dengan stik es krim.				
5	anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata kambing				
6	anak dapat menunjukkan hasil karyanya pada guru.				

### TABEL ANEKDOT

NO	HARI/TANGGAL	NAMA	PERISTIWA	INDOKATOR	KET