

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
MASA PAMDEMI COVID-19 (BDR)
PAUD LABORATORIUM UM KOTA BLITAR

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I/ Oktober/ 13
Hari/ Tanggal	: Jumat/ 9 Oktober 2020
Kelompok/ Usia	: TK B/ 5-6 Tahun
Tema	: Binatang
Sub Tema/ Sub-sub tema	: Binatang Hidup di Darat / Kucing
Alokasi waktu	: 08:00 s/d 09.00
KD	: 1.1, 1.2, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 2.8, 2.11, 3.10-4.10, 3.15, 4.15

Indicator:

1. Menyebutkan ciri-ciri kucing (KOG 3.6-4.6)
2. Menjawab pertanyaan tentang cerita “Adi, Aza, dan Bobon”(BHS 3.10-4.10)
3. Mengelompokkan gambar kucing sesuai warna bulunya (KOG 3.6-4.6)
4. Mencipta karya seni bentuk kucing (SENI 3.15-4.15)
5. Meniru gerakan jalan kucing (FM 3.3-4.3)
6. Merawat binatang peliharaan di rumah (NAM 1.2)

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui kegiatan tanya jawab melalui media PPT, anak dapat menyebutkan ciri-ciri kucing dengan benar
2. Melalui kegiatan daring (zoom) menonton video cerita “Adi, Aza, dan Bobon”, anak dapat menjawab pertanyaan tentang cerita dengan benar
3. Melalui kegiatan daring (zoom) mengelompokkan gambar kucing sesuai warnanya, anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna dengan benar
4. Melalui kegiatan luring membuat karya bentuk kucing dari kertas, anak dapat mencipta bentuk karya seni sesuai imajinasi anak
5. Melalui kegiatan luring bermain memindahkan ikan dengan mengikuti gerakan jalan kucing, anak dapat merangkak dengan cepat
6. Melalui kegiatan merawat binatang peliharaan di rumah, anak mau merawat binatang dengan kesadaran diri

Materi Pembiasaan:

- Ciptaan- ciptaan Tuhan (1.1) NAM
- Merawat binatang ciptaan Tuhan (1.2) NAM
- Kebiasaan menolong diri sendiri (2.8) SOSEM

Materi Kegiatan:

- Keterampilan motorik halus dan kasar (3.3-4.3) FM
- Mengelompokkan sesuai warna (3.6-4.6) KOG
- Memahami cerita (3.10, 4.10) BAHASA
- Aktifitas seni (3.15, 4.15) SENI

Sumber Belajar : PPT terkait kucing, video pembelajaran (Video gerak dan lagu, video daur hidup kucing) <https://www.youtube.com/watch?v=HsMzX35Lk94>,
<https://www.youtube.com/watch?v=mRuh2rjtL8E>,

Alat dan Bahan:

- Laptop
- LK gambar rumah kucing, guntingan gambar kucing, Lem
- Gambar potongan badan kucing, Lem, gunting
- Piring plastic, 3 gambar ikan

Pendekatan :

- Saintifik

Metode

- Tanya jawab
- Diskusi
- Pemberian Tugas
- Bercakap-cakap
- Demonstrasi

Pijakan Sebelum Main [60 mnt] DARING (zoom)

- Guru membuka kelas virtual dengan salam, menyapa, dan menanyakan kabar anak
- Anak bersama guru bernyanyi lagu "kucing dimana-mana"
- Anak bersama guru membaca syahadat dan berdoa sebelum belajar
- Anak diajak melihat video tentang kucing pada layar zoom [*mengamati/ Observing*] dan diajak berdiskusi konsep pengetahuan anak tentang kucing dengan 5W, 1H [Siapa yang menciptakan, Apa bagian-bagian tubuh kucing, dimana tepat tinggal kucing/ dapat melihat kucing, kapan kucing tidur, mengapa harus merawat kucing bagaimana ciri-ciri kucing: warna, kebiasaan, cara makan, cara bergerak dll] [*menanya/ Questioning, mengumpulkan informasi, experimenting*]
- Penguatan sikap tentang pentingnya merawat dan menyayangi kucing
- Guru memberikan kesempatan anak untuk melakukan kegiatan 1
- Guru menjelaskan 3 kegiatan main/ragam main yang akan dilakukan di rumah bersama orang tua
- Guru menutup kelas virtual dengan salam dan memberi semangat kepada anak untuk selalu menjaga kesehatan dan mematuhi protocol covid-19.

Pijakan Main DARING DAN LURING (Orang tua dihari sebelumnya mengambil LKA dan bahan pembelajaran ke sekolah 1 minggu sekali)

- | | | |
|--------------|---|---------------|
| Kegiatan 1 : | Mengelompokkan gambar kucing pada rumah kucing masing-masing sesuai warna bulunya | DARING (ZOOM) |
| Kegiatan 2 : | Membuat mainan kucing dari kertas dengan teknik menempel anggota tubuh kucing (hasilnya difoto orang tua) | LURING |
| Kegiatan 3 : | Bermain memindah gambar ikan dengan gerakan menirukan jalan kucing (hasil cerita divideokan orang tua) | LURING |
| Kegiatan 4: | Merawat bintang peliharaan yang ada dirumah (PPK) | LURING |

Evaluasi Guru membagi evaluasi pembelajaran melalui google form pembelajaran http://bit.ly/evaluasi_mengenalkucing [*mengolah informasi, menganalisis, menalar/ Associating*]

Recalling

- Guru bertanya jawab dengan anak berdasarkan penjelasan materi dari guru
- Anak bermain game kahoot di akhir pembelajaran di zoom [mengkomunikasikan/*comunication*]

Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak mengenal kucing sebagai ciptaan Tuhan
	1.2	- Anak merawat kucing/ binatang ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Anak dapat merangkak menirukan jalan kucing
Sosial Emosional	2.8	- Anak terbiasa menolong diri sendiri
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat mengelompokkan sesuai warna
		- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri kucing
Bahasa	3.10-4.10	- Anak dapat memahami cerita yang didengar
Seni	3.15-4.15	- Anak dapat mencipta bentuk karya seni
Rubric Penilaian terlampir		

Teknik Penilaian Yang Akan Digunakan:

- Skala pencapaian perkembangan anak (*rating scale*)
- Hasil karya

Blitar, 9 Oktober 2020
Guru TK B3

Ida Hariyanik, S.Pd