

(RPPH 2)
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
BERBASIS DARING
TAMAN KANAK KANAK PERTIWI 2 SELO

Kelompok usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu ke/Hari ke : I /
Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan
Strategi pembelajaran : Berbasis proyek (Project Learning)
Hari /tgl :

A. KOMPETENSI INTI :

- KI 1.Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI 2.Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh,dan teman
- KI 3.Mengenali diri, keluarga, teman, pendidikdan/atau pengasuh , lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI 4.Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secaa produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3.6 mengenal benda bendadisekitarnya
(nama,warna,bentuk,ukuran,tekstur,pola,sifat,suara,fungsi dan ciri ciri lainnya)
- 3.8 Mengenal lingkungan Alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu batuan.dll)
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana(peralatan rumah tangga,peralatan bermain,dll)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.2 Menunjukan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar,bercerita,bernyanyi,gerak tubuh,dll tentang lingkungan alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu batuan,dll)
- 4.11 Menunjukan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.15 Menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. INDIKATOR

1. Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)
2. **Mendiskusikan** tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2

3. **Menciptakan** hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6
4. Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)
5. **Menganalisis** binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4
6. **Menggunakan** alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3
7. **Melakukan** percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3
8. **Menirukan** gerak lagu 4.3 (SENI) C1
9. **Memilih** kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5
10. **Menggunakan** anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan.(C1)
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik (C3)
3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif (P3)
4. Mengembangkan kemampuan Fisik Motorik halus melalui kegiatan bermain warna.
5. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat) (C2)
6. Melalui kegiatan bermain warna anak mampu **memproduksi** hasil karya untuk berkreasi (C6)
7. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan **menyusun** puzzle.(C3)
8. Melalui kegiatan memasang gambar dengan tulisan mengembangkan kemampuan bahasa.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
3. Aku suka bermain warna
4. Perasaan senang sedih
5. Aku suka mendengar cerita
6. Lagu “burung kakak tua”
7. puzzle

F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius,
Bersyukur akan ciptaan Tuhan,anak terbiasa mengucapkan Alhamdulillah
2. Mandiri
Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua
3. Kedisiplinan
Anak terbiasa menaati aturan yang telah ditentukan
4. Bertanggung jawab
Anak bertanggung jawab dengan binatang peliharaanya(memberi makan,merawat)
5. Kreatifitas
Anak mampu berkreasi dengan media yang disediakan
6. Toleransi
Anak terbiasa menyayangi binatang

G. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model : Pembelajaran STEAM
Pendekatan : Saintifik- TPACK
Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya

H. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop
Video dari youtube
Gambar
Bahan : Cat air/pewarna cair
Alat melukis
Kertas
Alat mewarnai
Alat tulis
Pola gambar
Kartu huruf

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang peliharaan dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Buku panduan PAUD

I. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	WAKTU
1. PEMBUKAAN	<ol style="list-style-type: none">1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris masuk kelas, berdoa, salam)2. Guru menampilkan video tentang binatang3. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan4. Berdiskusi tentang video yang telah dilihat dan tentang binatang peliharaan5. Melihat dan mengidentifikasi binatang yang ada disekitar tempat tinggal6. Gerak lagu “burung kakak tua”7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	30 menit
2. INTI	<p>Area matematik</p> <ul style="list-style-type: none">• Mencari jejak (maze) binatang Guru tanya jawab dengan anak.<ul style="list-style-type: none">- Binatang apa yang ada digambar?- Coba tunjukkan jalan yang tepat? <p>Area bahasa</p> <ul style="list-style-type: none">• Memasangkan gambar sesuai dengan pasanganya Guru tanya jawab<ul style="list-style-type: none">- Dimana burung tinggal?- Tarik garis sesuai dengan pasanganya.	60 menit

	<p>Area kreatifitas/sains</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencampuran warna dengan cat air/pewarna makanan . <ul style="list-style-type: none"> - Anak melakukan kegiatan pencampuran warna - Guru memberikan stimulasi: anak2 dimeja ada pewarna makanan/cat air, coba anak anak kreasikan dengan mencampurnya sehingga menghasilkan warna baru? (biru+merah=ungu, kuning+merah=jingga, biru+kuning=hijau) <p>Area seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain warna menggunakan warna yang telah dicampur dengan berbagai teknik (teknik tiup dengan sedotan) <p>Guru memberikan stimulus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teknik apa yang akan anak anak pilih? - Memberikan arahan tentang teknik tiup dengan sedotan 	
3. ISTIRAHAT	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan dengan sabun - Berdoa mau makan - Bermain bebas 	30 menit
4. RECALLING	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 5. Bernyanyi 	15 menit
5. PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 5. Penerapan SOP penutupan (Berdoa, salam) 	15 menit
6. RENCANA PENILAIAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya 2. Pengetahuan dan ketrampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang peliharaan b. Dapat bernyanyi burung kakak tua c. Dapat menyusun puzzle 	

	d. Dapat memasang tulisan dengan benda e..Dapat membuat hasil karya f. Dapat melakukan eksperimen pencampuran warna	
--	---	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selo

Selo, 2020
Guru Kelompok B

LATIFAH, S. Pd

IKA PRIHATI, S. Pd

BAHAN AJAR RPPH 2

TFD (Term Facts Prinsiples)

Pengertian umum

1. Binatang adalah Makhluk hidup Ciptaan Tuhan
2. Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa
3. Binatang adalah makhluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan.
4. Binatang memiliki sebutan lain hewan
5. Binatang disebut juga fauna dan margasatwa / satwa
6. Binatang dapat bergerak
7. Binatang cepat tanggap terhadap rangsangan
8. Binatang memerlukan makanan untuk tumbuh dan bertahan hidup
9. Binatang tidak mempunyai indra berfikir dan akal budi.
10. Binatang berkembang biak, ada yang beanak ada yang bertelur
11. Binatang berkembang biak, ada yang beanak ada yang bertelur
12. Binatang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok klasifikasi.

Klasifikasi binatang

13. Binatang darat adalah binatang yang hidup di darat
14. Binatang air adalah binatang yang hidup di air
15. Binatang yang bisa terbang ialah binatang yang bersayap dan terbang di udara
- 16. Binatang peliharaan** adalah binatang yang biasa dipelihara untuk kesenangan
- 17.** Ciri binatang piaraan yaitu jinak
- 18.** Binatang piaraan bisa bersahabat dengan manusia
- 19.** Ciri binatang piaraan bisa diajak bermain
- 20.** Binatang piaraan tidak berbahaya untuk diajak bermain
21. Macam binatang piaraan;
 - Burung
 - Kucing
 - Ayam
 - Kelinci
 - Anjing
 - Ikan
 - Hamster dll.
22. Manfaat binatang piaraan untuk kesenangan manusia
- 23. Binatang ternak** adalah binatang yang biasa dternakan untuk diambil manfaatnya
- 24.** Ciri binatang ternak yaitu diambil manfaatnya
- 25.** Macam binatang ternak;
 - sapi
 - kambing
 - Ayam diambil

- Burung puyuh

26. Pemanfaatan binatang ternak

- Daging
- Telur
- Susu
- Kulit
- Bulu

27. Binatang liar adalah binatang yang hidup dialam bebas

28. Ciri binatang liar yaitu hidup di alam bebas

29. Macam binatang liar ;

- Semut
- Serangga
- Kaki seribu
- kecoa
- cacing dll.

30. Binatang liar biasanya bermanfaat untuk tanaman atau binatang lainnya.

31. Binatang buas adalah binatang yang biasanya ganas dan memusuhi manusia.

32. Binatang buas berbahaya untuk manusia

33. Binatang buas biasanya ganas, memusuhi manusia

34. Binatang buas habitatnya dihutan atau kebun binatang

35. Macam binatang buas;

- Singa
- Harimau
- ular dll.

36. Burung termasuk binatang piaraan

37. Burung salah satu binatang yang bisa terbang

38. Burung mempunyai kaki 2

39. Lagu burung “kakak tua”

Burung kakak tua
Hinggap di jendela
Nenek sudah tua
Giginya tinggal dua

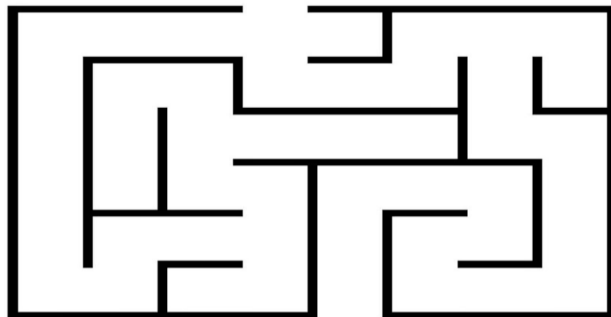
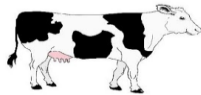


LKPD (LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK)

1. Kegiatan : Mencari jejak (maze) binatang
 - 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari hari dan berperilaku kreatif
 - Alat : pensil, LKA
 - Guru menyediakan LKA dan anak mengerjakan sesuai instruksi

Mencari Jejak

Bantulah sapi menemukan rumput!

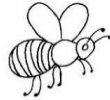


2. Kegiatan : memasang gambar sesuai dengan pasangannya
- KD. 3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca, tanah, air, batu, dll)
 - Alat : gunting, lem
 - LKPD diprint dan diambil orang tua ke sekolah
 - Guru memberikan materi dan penjelasan lewat WA grup berupa video dan gambar binatang peliharaan

TEMPAT HIDUP BINATANG
Hubungkan dengan garis binatang dan rumahnya



IKAN



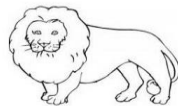
LEBAH



ANJING



BURUNG



SINGA



SARANG



AQUARIUM



SANGKAR



KANDANG BESTI



KANDANG

3. Kegiatan : eksperimen mencampur warna
- KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
 - Alat : pewarna cair, kuas
4. Kegiatan : Bermain warna dengan teknik tiup menggunakan sedotan
- KD. 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
 - Alat : sedotan,pewarna cair, kertas



J. INDIKATOR PENILAIAN

Teknik Penilaian

a. HASIL KARYA

Hasil Karya Anak (Dokumentasi)	Hasil Pengamatan (Deskripsi)
Nama : Alvin saputra Hasil :	
Nama : Azza askha azzura Hasil :	
Nama : Enjelina Hasil :	
Nama : Irfan setiyawan Hasil :	
Nama : Khusna uswatun khasanah Hasil :	
Nama : Naila eka fitriani Hasil :	
Nama : Zanuvar ilham prasetyo Hasil :	
Nama : Zildian zuda pratama Hasil :	

	4.8(FMH) C6								
4	4. Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)								
5	5. Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4								
6	6. Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3								
7	7. Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3								
8	8. Menirukan gerak lagu 4.3 (SENI) C1								
9	9. Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5								
10	10. Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3								

Petunjuk pengisian :

- Semua kegiatan anak didokumentasikan bisa berupa video maupun foto
- hasil dokumentasi dikirimkan ke guru lewat WA, jika memungkinkan kami lakukan Video Call
- guru melakukan evaluasi berdasarkan laporan dari orang tua
- guru melakukan evaluasi dengan acuan indikator indikator yang akan dicapai
- indikator sudah tercapai diceklis

d. CEKLIS PER ANAK (Format Skala Capaian Perkembangan Harian)

Nama :

Kelompok : B

Minggu :

Bulan :

No	Indikator Penilaian	Metode	Tanggal				
			BB	MB	BSH	BSB	deskripsi
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Tanya jawab					
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Bercakap cakap					
3	Menciptakan hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	Hasil karya					
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Observasi					
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Tanya jawab					

6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Penugasan					
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Unjuk kerja					
8	Menirukan gerak lagu 4.3 (SENI) C1	Unjuk kerja					
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Hasil karya					
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Observasi					

Petunjuk pengisian :

- Kegiatan anak didokumentasikan berupa video dan foto
- Hasil dokumentasi dikirimkan ke guru lewat WA
- Guru melakukan penilaian melalui dokumen yang dikirim oran tua
- Mengisi dengan ceklis sesuai hasil anak

e. Rubrik penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)	Anak belum mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan tuhan	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan namun masih membutuhkan bantuan orang tua	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan	Anak mampu menerapkan rasa syukur akan ciptaan Tuhan secara rutin
2	Mendiskusikan tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2	Anak belum mampu menyebutkan macam macam binatang	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang dengan bantuan orang tua	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang	Anak mampu menyebutkan macam macam binatang dengan benar
3	Menciptakan hasil karya melalui	Anak belum	Anak mampu	Anak mampu	Anak mampu

	kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6	mampu melakukan kegiatan melukis	melukis namun masih dengan bantuan orang tua	melukis	melukis dengan kreatif
4	Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)	Anak belum mampu bersikap menyayangi binatang	Anak mampu menyayangi binatang namun masih dengan bantuan orang tua	Anak mampu menyayangi binatang	Anak mampu menyayangi binatang dan mampu menerapkannya
5	Menganalisis binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4	Anak belum mampu mengamati binatang disekitar rumah	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah dengan bantuan orang tua	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah	Anak mampu mengamati binatang disekitar rumah dan mampu menyampaikan hasil pengamatan
6	Menggunakan alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3	Anak belum mampu menggunakan alat sesuai fungsinya	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya namun dengan bantuan orang tua	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya	Anak mampu menggunakan alat sesuai fungsinya dengan benar
7	Melakukan percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3	Anak belum mampu melakukan percobaan pencampuran	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna dengan	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna	Anak mampu melakukan percobaan pencampuran warna dan

		warna	bantuan orang tua		mengkreasikanya
8	Menirukan gerak lagu 4.3 (SENI) C1	Anak belum mampu melakukan gerak lagu	Anak mampu melakukan gerak lagu dengan bantuan orang tua	Anak mampu melakukan gerak lagu	Anak mampu melakukan gerak lagu dan mengkreasikanya
9	Memilih kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5	Anak belum mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk dengan bantuan orang tua	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk	Anak mampu melakukan kegiatan mencipta bentuk dengan kreatif
10	Menggunakan anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3	Anak belum mampu mengfungsikan anggota tubuh	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh dengan bantuan orang tua	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh	Anak mampu mengfungsikan anggota tubuh dengan baik

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

K. EVALUASI

Guru melakukan evaluasi berdasarkan pengamatan dan hasil kerja anak maupun hasil karya anak melalui dokumentasi berupa video atau foto.

L. PENGAYAKAN

Pengayakan akan dilaksanakan pada akhir tema dan bagi anak yang belum memenuhi indikator akan diadakan remedial.

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pertiwi 2 Selu

Selo, 2020
Guru Kelompok B

LATIFAH, S. Pd

IKA PRIHATI, S. Pd.