

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGENALAN

(LURING)

IDENTITAS

Nama TK	: TK DHARMA WANITA NAMBAK
Kelompok	: B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema	: Binatang/Binatang
Ternak/Ayam Hari/Tgl	: Jum'at/22 oktober 2021
Semester/Minggu	: I/11
Kompetensi Inti	: KI.1, KI.2, KI.3, KI.4
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.2, 2.8, 3.3.2-4.3.2, 3.3.4-4.3.4, 3.11-4.11, 3.15-4.15

I. Materi Pembelajaran:

1. Mengenal Binatang ciptaan Tuhan (NAM:1.1)
2. Terbiasa mandiri dalam menyelesaikan (Sosem:2.8)
3. Kolase gambar ayam (FMH:3.3.2-4.3.2)
4. Bercerita tentang gambar (Bhs:3.11-4.11)
5. Mengenal benda terapung dan tenggelam (Kog: 2.2)
6. Menirukan Gerakan Ayam berjalan (FMK:3.3.4-4.3.4)
7. Berkreasi dengan kertas warna (Sn:3.15-4.15.)

II. Tujuan pembelajaran (HOTs Level 4– 6):

1. **NAM:1.1**= Anak mampu **membedakan (C1)** binatang ciptaan Allah dan buatan manusia melalui kegiatan bercakap-cakap dengan benar
2. **Sosem:2.8**= Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri melalui bermain
3. **FMK : 3.3.4**= Anak mampu mengenal gerakan sederhana
FMK:4.3.4= Anak mampu **meningkatkan (C5)** gerakan kaki secara sederhana melalui kegiatan menirukan ayam berjalan dengan lincah
4. **Bhs :3.11** = Anak mampu menceritakan gambar yang telah disusun
Bhs:4.11= Anak mampu **menyusun (C5)** dan menceritakan gambar penggambaran ayam dengan benar
5. **Kog: 2.2** = Anak mampu **membuktikan (C6)** benda terapung dan tenggelam melalui kegiatan memasukan telur kedalam air biasa dan air yang dikasih garam dengan baik
6. **FMH: 3.3.1**= Anak mampu mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
FMH : 4.3.1 = Anak mampu **menempel (P4)** cangkang telur membentuk gambar ayam dengan tepat
7. **Sn:3.15**= Mengenal berbagai aktivitas seni
Sn:4.15= Anak mampu **mengkreasikan (C5)** bentuk ayam melalui kegiatan menempel cangkang telur membentuk gambar ayam dengan rapi

III. Langkah-Langkah Pembelajaran (Saintifik, STEAM, TPACK):

A. Kegiatan Pembukaan (30 menit) Saintifik

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru bersama anak membaca doa sebelum belajar
3. Guru bersama anak melakukan presensi dengan menyebutkan nama melalui lagu "aku punya teman banyak..."
4. Anak menjawab pertanyaan tentang hari, tanggal, bulan dan tahun serta tema
5. Anak memperhatikan penjelasan dari guru tentang pembelajaran hari ini
6. Guru menunjukkan gambar ayam jantan dan betina
7. Guru menunjukkan video penggambaran ayam (TPACK)
8. Guru bercakap-cakap menjelaskan binatang ciptaan Tuhan dan tanya jawab tentang ayam (NAM:1.1)
9. Guru dan anak melakukan tepuk ayam dan gerakan menirukan ayam berjalan (FM 3.3.4-4.3.4)

10. Guru mengenalkan kegiatan danaturanyang digunakan untuk bermain

B. Kegiatan inti(60menit)

1. Gurumenjelaskanragamkegiatan mainyang akan dilaksanakan:

- a. Kegiatan1:Menyusun gambar dan menceritakan gambar(**Bhs3.11 -4.11**) (**C5**)
 - Guru menunjukkankepadaanak gambar tentang pengeraman ayam
 - Gurumenjelaskankepadaanakkegiatan **menyusun**gambar kemudian anak menceritakannya
 - b. Kegiatan2 :Membuktikan telur terapung dan tenggelam(**Kog 2.2**) (**SAINS**) (**C6**)
 - Gurumengajakanakuntukmempraktekan telur yang di masukan kedalam air bisa terapung dan tenggelam
 - Gurumengajakanakuntuk**membuktikan** bahwa air biasa yang di masukin telur pasti telurnya tenggelam dan air yang di kasih garam jika di masukin telur maka telurnya akan terapung
 - c. Kegiatan3 : Berkreasi menempel cangkang telur membentuk gambar ayam pada kertas warna warni
 - Gurumengajakanakuntukmengamatialatdanbahanyangakandigunakanuntukmelakukankegiatanmengkraeasi gambar ayam
 - Gurumemberikan kesempatan pada anak untuk **mengkreasikan**menempel dengan cangkang telur dengan kreatif(**SN :3.15-4.15**) (**C5**)
 - Gurumenagajak anak untuk **menempel** cangkang telur pada gambar ayam dengan rapi (**FMH :3.3.1-4.3.1**) (**P4**)
2. Anak-anakmelakukankegiatanbermain danbelajar:
- a. Kegiatan1:menyusungambar dan menceritakan gambar tersebut (**Bhs:3.11-4.11**)
 - b. Kegiatan 2 : membuktikan telur yang di masukan kedalam air bisa terapung dan tenggelam(**Kog: 2.2**)
 - c. Kegiatan3 :berkreasi dalam memilih kertas (**Sn : 3.15-4.15**)dan menempel cangkang telur membentuk gambar ayam(**FM: 3.3.1 - 4.3.1**)

KegiatanPengaman:Puzzledanlego

3. Recalling

- Merapikanmainan
- Bercakap-cakaptentangperasaandiriselamamelakukankegiatanbermain
- Menceritakandanmenunjukkanhasilkaryanya
- Penguatanpengetahuanyangdidapatanak

- Bila ada perilaku yang kurang tepa terharus dibicarakan bersama anak dan guru agar tidak terjadi kesalahfahaman

C. Istirahat/Makan (30 menit)

- Mencucitangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Membersihkan dan menyimpan alat-alat makan dan minum ke tempat yang sudah ditentukan (Sosem : 2.8)
- Bermain bebas

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Refleksi kegiatan sehari
- Penyampaian pesan moral pada anak
- Berdoa pulang dan salam (Sesuai dengan SOP)

IV. Metode:

Pemberian Tugas, Bercakap-cakap, Tanya Jawab, Demonstrasi

V. Media, alat dan sumber belajar

- Alat dan Sumber belajar : lem, kertas warna-warni, telur, bak, cangkang telur
- Media Pembelajaran: video pembelajaran, gambar binatang ayam,

VI. Penilaian

a. Teknik Penilaian:

Observasi, Penugasan, Unjuk Kerja, Hasil karya

Rubrik Penilaian: I