

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BLENDED LEARNING (KOMBINASI)

Nama Satuan Pendidikan : TK Bina Tunas Harapan Sembung  
Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Air  
Kelas/Semester : TK B / I  
Materi Pokok : Mengetahui macam-macam binatang air  
Alokasi Waktu : 150 menit

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estesis, percaya diri, disiplin, mandiri

KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera(melihat, mendengar, 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 secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku berakhlak mulia

### B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.10 Memahami bahasa reseptif
- 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

### C. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui kegiatan mengamati video, anak mampu **menyebutkan** macam-macam binatang air sebagai ciptaan Tuhan dengan benar.
- b. Melalui kegiatan tari lumba-lumba, anak mampu **melatih** sikap kemandirian dengan baik
- c. Melalui kegiatan tari lumba-lumba, anak mampu **menggunakan** tangan kanan dan kiri dalam kegiatan tari secara terampil.
- d. Melalui kegiatan tari lumba-lumba, anak mampu **memadukan** gerakan-gerakan tari secara terampil.
- e. Melalui kegiatan eksperimen Jellyfish, anak mampu **menyiapkan** alat-alat percobaan sains dengan benar
- f. Melalui kegiatan eksperimen Jellyfish, anak mampu **menyimpulkan** kegiatan percobaan dengan tepat.
- g. Melalui kegiatan mengamati video, anak mampu **memperjelas** ciri-ciri binatang air dengan tepat
- h. Melalui kegiatan mengamati video, anak mampu **membandingkan** cumi-cumi dan lumba-lumba dengan benar
- i. Melalui kegiatan kolase lumba-lumba, anak mampu **mengkreasikan** biji-bijian membentuk lumba-lumba dengan tepat.
- j. Melalui kegiatan kolase lumba-lumba, anak mampu **menciptakan** lumba-lumba dari biji-bijian dengan kreasinya..

#### D. Pendekatan dan Metode pembelajaran

- a. Pendekatan : STEAM
- b. Model Pembelajaran : Project Based Learning
- c. Metode Pembelajaran : diskusi, penugasan, tanya jawab, eksperimen, presentasi

#### E. Sumber, Media belajar, Alat dan Bahan

- a. Sumber belajar
  1. Portal Rumah Belajar
    - <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/b583a6f3453243289b970e72c8d956e3>
    - <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/cf7629e55b00486dab3df889749af860>
    - <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/b583a6f3453243289b970e72c8d956e3>
  2. Youtube
    - [https://www.youtube.com/watch?v=FFzZGS\\_z5kE](https://www.youtube.com/watch?v=FFzZGS_z5kE)
    - <https://www.youtube.com/watch?v=ht0sFQk3Zvo>
- b. Media belajar  
Lembar kerja siswa, lembar penilaian, LCD proyektor, laptop
- c. Alat dan Bahan
  - Kegiatan Mengamati Video : hp, laptop, LCD proyektor
  - Kegiatan Tari Lumba-lumba : laptop, LCD proyektor
  - Eksperimen JellyFish : botol, air, gunting, plastik, benang, kapas, warna
  - Kolase Lumba-lumba : lembar kerja, biji-bijian, lem kayu

#### F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### a. DARING

1. Guru membagikan video, "Lagu lumba-lumba" dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/b583a6f3453243289b970e72c8d956e3> sebagai apersepsi awal bagi peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah.
2. Guru membagikan video "Lumba-lumba Lucu " dengan link <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/#!/Content/Home/Details/cf7629e55b00486dab3df889749af860> dan meminta untuk mendokumentasikan dalam bentuk foto saat melaksanakan pembelajaran dirumah dan selanjutnya dikirimkan melalui whatsapp group.
3. Guru menginformasikan lewat WA agar peserta didik memilih kegiatan dan mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran disekolah termasuk memenuhi protokol kesehatan
4. Guru menginformasikan pembagian jadwal peserta didik datang ke sekolah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, via whatsapp group
5. Guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan di sekolah via whatsapp group

##### b. TATAP MUKA

No	Tahap	Kegiatan	Unsur Inovatif	Estimasi waktu
1.	<b>Pendahuluan</b>  S C I E N C E	<b>Fase 1 : Reflection</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik</li><li>2. Menanyakan peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar</li><li>3. Menanyakan kehadiran peserta didik</li></ol>	Religiusitas (PPK) percaya diri dalam menjawab pertanyaan	30 menit

	S C I E N C E	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mereview kembali pembahasan pada kegiatan dirumah sebagai langkah awal untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya</li> <li>5. Menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai dan menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>6. Menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari di rumah, dengan menanyakan pertanyaan : Apa saja yang kalian lihat di video pembelajaran yang sudah bu guru kirimkan, Apa saja ciri-ciri binatang air yang kalian lihat, Apa bedanya cumi-cumi dan lumba-lumba?</li> <li>7. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari.</li> <li>8. Menyiapkan peserta didik untuk dikelompokkan sesuai kegiatan yang dipilihnya.</li> </ol>		
2	Inti  Science   Technology   Engineering	<p><b>Fase 2 : Research (Orientasi peserta didik kepada masalah)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta berdiskusi dan menentukan kegiatan yang dipilihnya</li> <li>2. Peserta didik menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan main yang dipilihnya</li> <li>3. Peserta didik berdiskusi tentang alat-alat yang digunakan dalam kegiatan main sesuai kelompoknya</li> </ol> <p><b>(Mengorganisasikan peserta didik)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik dibagi menjadi kelompok sesuai dengan kegiatan yang dipilihnya</li> <li>5. Setiap kelompok berdiskusi dengan bahan diskusi : Langkah-langkah eksperimen Jelly Fish, langkah-langkah Tari Lumba-Lumba, dan langkah-langkah Kolase Lumba-lumba.</li> <li>6. Peserta didik melakukan kegiatan main sesuai dengan kegiatan yang dipilihnya</li> </ol> <p><b>(Membimbing penyelidikan individu dan kelompok)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan kegiatan main sesuai pilihannya</li> <li>8. Mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai agar mampu menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan</li> </ol>	<p>Gotong royong -PPK Collaboration - 4C bekerjasama dalam melakukan kegiatan dan pemecahan masalah</p> <p>(Critical Thinking -4 C dalam merancang hasil kegiatan main</p>	60 menit

	Engineering	<b>Fase 3 Discovery</b> 1. Peserta didik secara kelompok melakukan kegiatan main sesuai dengan pilihannya 2. Peserta didik secara kelompok memaparkan dan mempresentasikan hasil kegiatan main yang dipilihnya 3. Guru memberikan Feedback untuk menyamakan persepsi dari hasil kegiatan main yang telah dilakukan	45 menit
3	Penutup	1. Pengutan pengetahuan yang didapat anak 2. Menginformasikan kegiatan besok 3. Doa dan salam	15 menit

## G .Penilaian

### a. Rating Scale/Chek List

No.	Aspek Perkembangan	KD	Indikator	Pencapaian Perkembangan				
				Nama Anak				
				Rizal	Farel	Arun	Kenzi	Juna
1	Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan macam-macam binatang air ciptaan Tuhan dengan benar					
2	Sosial Emosional	2.8	Melatih sikap kemandirian dengan benar					
3	Fisik Motorik	3.3	Menggunkan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan tari dengan terampil					
		4.3	Memadukan gerakan-gerakan tari secara terampil					
4	Kognitif	3.5	Menyiapkan alat-alat percobaan dengan benar					
		4.5	Menyimpulkan kegiatan percobaan dengan tepat					
5	Bahasa	3.10	Memperjelas ciri-ciri binatang air dengan tepat					
		4.10	Membandingkan lumba-lumba dengan cumi-cumi					
6	Seni	3.15	Mengkreasikan biji-bijian membentuk lumba-lumba dengan tepat					
		4.15	Menciptakan lumba-lumba dengan biji-bijian dengan kreasinya					

Keterangan:

Kolom pencapaian perkembangan, diisi dengan skor nilai: 1(BB), 2(MB), 3(BSH), dan 4(BSB).

- 1 (BB) artinya Belum Berkembang.
- 2 (MB) artinya Mulai Berkembang.
- 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan.
- 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik.

b. Catatan anekdot

NO	WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA

c. hasil Karya

NAMA	INDIKATOR	HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN

Mangetahui  
Kepala Sekolah



Ngawi, 2 Desember 2021  
Guru Kelas

Fitri Sulastri, M.Pd