

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TK PERTIWI REJOSARI

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG UNGGAS
KELOMPOK : B (5-6 Tahun)

1. TUJUAN PEMEBLAJARAN

- **NAM 1.1.-1.2** Melalui kegiatan bercerita tentang binatang unggas salah satu ciptaan Tuhan ,anak dapat **menjelaskan** wujud syukur kepada Tuhan dengan bacaan Hamdallah(HOTS C1)
- **KD 3.6-4.6** Setelah anak **mengamati** video pembelajaran anak dapat **mengidentifikasi** macam-macam binatang unggas (HOTS C1)
- **BHS 4.8** Melalui video pembelajaran anak dapat **menyebutkan** gerakan binatang unggas,pemeliharaan binatang unggas (HOTS C2)
- **NAM KD 3.2-4.2** Anak dapat mengembangkan sikap perilaku baik yaitu anak dapat **menyimpulkan** untuk menyayangi binatang unggas dengan memberi makan(HOTS C5)
- **KOG 3.9-4.9** Melalui kegiatan merebus telur , anak dapat mengenal **teknologi sederhana** (seperti:kompot (PKK, Integrasi TPACK)
- **FM 2.2** Melalui kegiatan merebus air anak jadi mengetahui sebab akibat
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan bermain bombig anak dapat **membuat** kandang binatang unggas (**HOTS,C6**)
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan membentuk binatang dengan plastisin anak dapat mengembangkan kreativitasnya (**HOTS,C6**)

2. ALAT DAN BAHAN

Bahan :Plastisin,lem,LKA,pensil,telur,air
Alat :Kompot,panci

3. METODE

Metode : Demonstrasi,diskusi

4. MATERI KEGIATAN

- a. Macam-macam binatang unggas
- b. Makanan binatang unggas
- c. Sayang binatang unggas
- d. Rebus telur
- e. Main bombig
- f. Main plastisin

5. JENIS KEGIATAN

1. Praktek memberi makan
2. Ekperimen merebus telur
3. Membuat kandang dari lego/bombig
4. Membuat bentuk binatang dari plastisin\

Salah satu Kegiatan main : Eksperimen merebus telur

Anak-anak yang hebat , mari kita melakukan praktek memasak ya...

Langkah main :

1. Siapkan semua bahan dan alat yang akan digunakan untuk kegiatan memasak
2. Cuci telur pada air yang mengalir
3. Siapkan panci masukkan telur dan tambahkan air sampai menutupi telur
4. Kemudian letakkan diatas kompor
5. Nyalakan kompor dengan api sedang
6. Rebus selama kira-kira 10 menit
amati dan observasilah ketika telur itu direbus
7. Setelah itu matikan kompor
8. Diamkan beberapa saat
9. Tiriskan dan pindahkan telur kedalam piring



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TK PERTIWI REJOSARI

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG UNGGAS
KELOMPOK : B (5-6 Tahun)

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **NAM 3.1-4.1** Melalui kegiatan berdo'a anak dapat mengembangkan sikap spiritualnya (NAM3.1-4.1)
- **NAM 1.1-1.2** Melalui kegiatan mengamati binatang unggas anak dapat menjelaskan wujud syukur atas ciptaan Tuhan (HOTS C1)
- **FM 2.4** Melalui kegiatan bergerak bebas sesuai irama musik anak dapat yang ada tayangan video
- **SOSEM 2.5** Dengan bergerak bebas anak sudah menunjukkan sikap percaya diri
- **KOG 3.6-4.6** Melalui video anak mengamati dan anak dapat mengelompokkan binatang unggas sesuai dengan cirinya (HOTS C2)
- **BHS 4.8** Melalui video mengemukakan binatang unggas yang telah dilihat(KD 4.8,BHS)(HOTS C2)
- **BHS 3.12-4.12** Melalui kegiatan menyusun huruf dengan kartu kata anak dapat mengenal dan mengungkapkan keaksaraan awal melalui bermain (HOTS C5)
- **SENI 3.15-4.15** Anak dapat **membuat** kandang dari bombig/lego (HOTS C6)
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan membuat kolase anak mampu berkreasi dengan menggunakan kertas warna (HOTS C6)
- **SOSEM 2.8** Melalui kegiatan bermain anak sudah dapat menunjukkan kemandirian

2. ALAT DAN BAHAN

Bahan : Lem, Kertas, LKA, pensil

3. METODE

Metode : Demonstrasi, penugasan, hasil

4. MATERI KEGIATAN

- a. Macam-macam binatang unggas
- b. Makanan binatang unggas
- c. Konsep huruf
- d. Main bombig/leggo
- e. Kolase

5. JENIS KEGIATAN

- a. Menyusun huruf
- b. Membuat kandang dari bombig/lego
- c. Membuat kolase

Salah satu Kegiatan main : Membuat karya seni dengan teknik kolase

Kegiatan main :

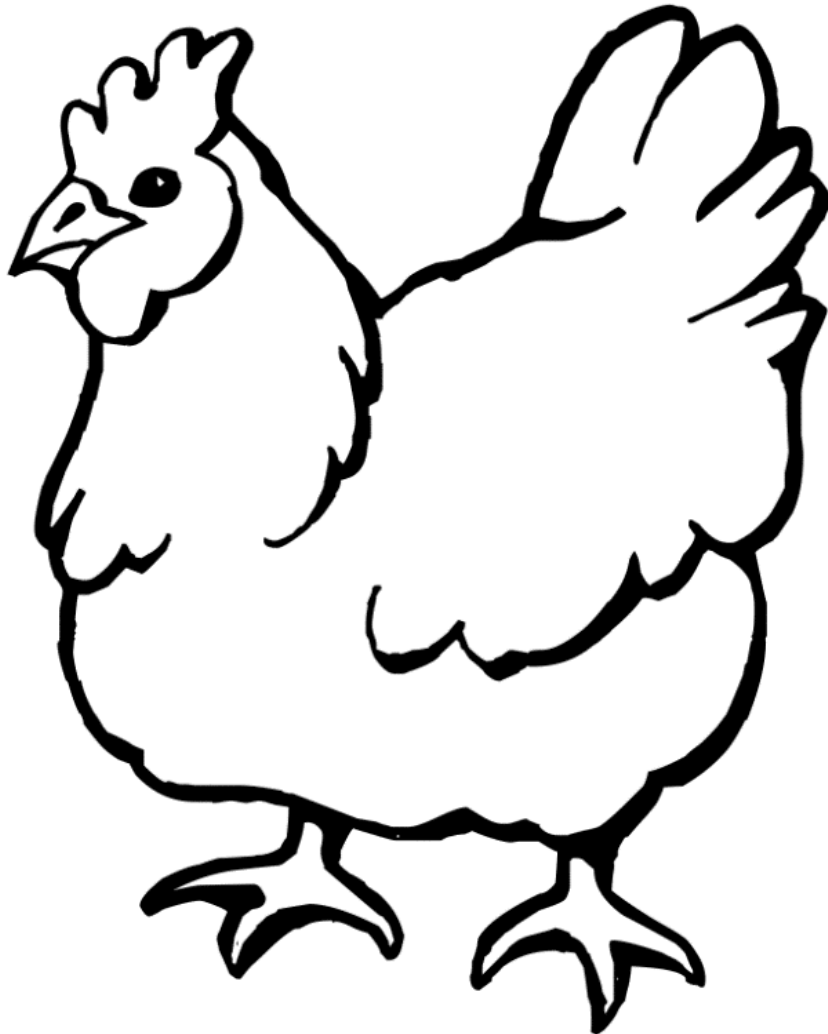
Anak-anak yang hebat , coba buat gambar ayam dibawah ini supaya lebih cantik dengan kolase ya...

Langkah main :

1. Lihatlah video yang bu guru kirimkan
2. Ambil kertas lipat yang sudah disediakan
3. Sobeklah kertas lipat berukuran kecil, sampai diperkirakan dapat memenuhi gambar
4. Beri lem pada gambar ayam
5. Kemudian tempel sobekan kertas diatas gambar

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Anak-anak yang hebat, ini gambar ayamnya... coba kreasikan dengan kertas yang sudah disobek ya



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TK
PERTIWI REJOSARI**

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG UNGGAS
KELOMPOK : A (4 - 5 Tahun)

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **NAM 1.1-1.2** Anak terbiasa beryukur atas binatang unggas salah satu ciptaan Tuhan(**HOTS,C1**)
2. **BHS 3.11-4.11** Melalui kegiatan menonton video pembelajaran mengenai macam-macam binatang unggas anak dapat memahami dan **menjelaskan** kembali dengan kaitannya nama bentuk binatang,dan makanan binatang itu apa (**PKK, Integrasi ICT**) (**HOTS,C2**)
3. **KOG 3.6-4.6** Melalui kegiatan , anak dapat **mengurutkan** pola gambar binatang unggas (**HOTS,C3**)
4. **BHS 3.12-4.12** Melalui kegiatan **menyusun** huruf sesuai gambar binatang unggas, anak dapat mengembangkan keaksaraan awal (**HOTS,C6**)
5. **SOSEM 2.8** Melalui Kegiatan dalam memasang huruf sesuai gambar binatang , anak dapat **membuat** kegiatan dengan mandiri (**HOTS,C2**)
6. **KOG 2.2** Melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam , anak dapat **melatih** rasa ingin tahu anak cara hasil karya seni dari (**HOTS,C3**)
7. **SENI 3.15-4.15** Melalui Kegiatan melukis dengan bulu ayam anak dapat **membuat** karya dan aktifitas seni dengan menggunakan media (seperti : bulu ayam,pewarna Makanan)(**HOTS,C6**)
8. **KD : KOG 3.9-4.9** Mengenal teknologi sederhana dan menggunakannya

2. ALAT DAN BAHAN

Bahan : LKAKartu huruf,bulu ayam,pewarna makanan
Alat : Gunting,mangkok

3. METODE

Metode : Demonstrasi,diskusi,penugasan,hasil karya

4. MATERI KEGIATAN

- a. Gerak dan lagu “ Suara Binatang ”
- b. Suara binatang unggas
- c. Video binatang unggas
- d. Konsep huruf
- e. Main bombig/leggo
- f. Kolase

5. JENIS KEGIATAN

- a. Praktek memberi makan
- b. Ekperimen merebus telur
- c. Membuat kandang dari lego/bombig
- d. Membuat bentuk binatang dari plastisin

Salah satu Kegiatan main : Bermain kartu Huruf,menyusun huruf menjadi kata

Kegiatan main :

Anak-anak yang hebat , coba perhatikan gambar angsa berikut, mari bermain huruf membuat kata

Sesuai dngan gambar ya..

Langkah main :

1. Lihatlah video yang bu guru kirimkan
2. Ambil kartu huruf yang disediakan
3. Guntinglah huruf- huruf tersebut ya
4. Kemudian susunlah huruf menjadi sebuah kata seperti gambar

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Anak-anak yang hebat, ini gambar angsanya.. coba guntinglah kartu huruf,kemudian susunlah dibawah

Gambarnya ya....



kartu huruf



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (siklus 1) BERBASIS DARING

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi Rejosari
Semester / Minggu	: I / XIV
Hari/Tanggal	:
Tema / Sub Tema/Sub sub Tema	: Binatang / Binatang unggas
Kelompok/ Usia	: B / 5-6 Tahun
K I	: 1,2,3,4
KD	:1.1-1.2,2.2,2.4,2.5,3.2-4.2,3.6-4.6,4.8,3.2-4.2,3.9-4.9,3.15-4.15

LANGKAH KEGIATAN

A. TUJUAN KEGIATAN

- **NAM 1.1.-1.2** Melalui kegiatan bercerita tentang binatang unggas salah satu ciptaan Tuhan ,anak dapat **menjelaskan** wujud syukur kepada Tuhan dengan bacaan Hamdallah(HOTS C1)
- **NAM 3.1-4.1** Melalui kegiatan berdoa, anak dapat mengembangkan sikap spiritualnya
- **FM 2.4** Melalui tayangan video,anak dapat bergerak bebas sesuai irama musik ,sesuai musik yang ada tayangan video
- **SOSEM 2.5** Melalui bergerak sesuai irama music anak dapat menunjukkan rasa percaya diri
- **KD 3.6-4.6** Setelah anak **mengamati** video pembelajaran anak dapat **mengidentifikasi** macam-macam binatang unggas (HOTS C1)
- **BHS 4.8** Melalui video pembelajaran anak dapat menyebutkan gerakan binatang unggas,pemeliharaan binatang unggas
- **NAM KD 3.2-4.2** Anak dapat mengembangkan sikap perilaku baik yaitu anak dapat **menyimpulkan** untuk menyayangi binatang unggas dengan memberi makan(HOTS C5)
- **KOG 3.9-4.9** Melalui kegiatan merebus telur , anak dapat mengenal **teknologi sederhana** (seperti:kompur (**PKK, Integrasi TPACK**))
- **FM 2.2** Melalui kegiatan merebus air anak jadi mengetahui sebab akibat
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan bermain bombig anak dapat **membuat** kandang binatang unggas
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan membentuk binatang dengan plastisin anak dapat mengembangkan kreativitasnya

B. MATERI KEGIATAN

- Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
- Wujud syukur atas ciptaan Allah
- Gerak dan lagu binatang unggas
- Video binatang unggas
- Macam-macam binatang unggas
- Makanan binatang unggas
- Sayang binatang unggas
- Rebus telur
- Main bombig
- Main plastisin

C. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius
2. Mandiri
3. Kedisiplinan
4. Bertanggung jawab
5. Kreatifitas

D. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model	: Pembelajaran STEAM
Pendekatan	: Saintifik- TPACK
Metode	: Demonstrasi,diskusi

Kegiatan	Langkah-langkah kegiatan
1.PEMBUKAAN	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AWAL (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan dimulai (didampingi orang tua) 2. Guru memberikan penjelasan tentang tema binatang sub tema binatang unggas lewat voice note 3. Guru mengirim video tentang macam-macam binatang unggas 4. Anak menyimak video tentang macam-macam binatang unggas(didampingi orang tua) 5. Anak berdiskusi bersama guru tentang nama bentuk dan ciri-ciri binatang unggas 6 Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (didampingi orang tua) <ul style="list-style-type: none"> - Binatang unggas apa yang ada di video,bentuknya dan ciri-cirinya seperti apa? - Siapa yang menciptakan binatang tersebut? - Bagaimana cara mensyukuri nikmat kepada Tuhan melalui ciptaanNya ? - Bagaimana cara memelihara binatang unggas? - Apa makanan binatang unggas dalam video? 7. Guru mengajak anak mengikuti gerak lagu “ayam bebek ” 8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
2. KEGIATAN INTI	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI (60 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <p>a.Mengamati(video pembelajaran via wa group)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati cara memberi makan binatang unggas - Anak mengamati cara merebus telur ayam - Anak mengamati cara membuat kandang dari bombig/lego - Anak mengamati cara membentuk binatang dengan plastisin (semua dengan pendampingan ortu, merekam/video) <p>b. Menanya(video pembelajaran via wa group)</p> <p>Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara memberi makan binatang unggas? - Bagaimana cara merebus telur ayam? - Bagaimana cara membuat kandang dengan bombig/leggo? - Bagaimana cara membentuk binatang dengan plastisin? <p>(semua dengan pendampingan ortu, merekam/video)</p> <p>c. Mengumpulkan informasi</p> <p>AREA DRAMA</p> <p>Anak mendengarkan penjelasan guru tentang cara memberi makan Binatang unggas</p> <p>Anak praktek memberi makan binatang unggas yang dipelihara(didampingi orang tua,orang tua merekam video /foto kegiatan)</p> <p>AREA IPA</p> <p>Anak mendengarkan penjelasan tentang cara merebus telur?</p> <p>Anak merebus telur ayam</p> <p>AREA BALOK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru membuat kandang dari bombig/lego (didampingi ortu) - Anak membuat kandang dari bombig (didampingi orang tua, Orang tua merekam video/ foto) <p>AREA SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru membentuk binatang dengan plastisin - Anak membentuk binatang dengan plastisin (Didampingi orangtua, orangtua merekam video /foto)

3.PENUTUP	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Guru menanyakan perasaan selama belajar hari ini melalui voice note 2.Bersdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,dan kegiatan mana yang paling disukai anak 3. Bercerita pendek pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan besok 5.Penerapan SOP permainan
-----------	---

E. MEDIA,SUMBER BELAJAR ALAT DAN BAHAN

Media,Sumber belajar: Laptop
 HP
 Video dari youtube
 Gambar dari google.com

Bahan :Plastisin
 Lem
 LKA
 Pensil
 Telur
 Air

Alat :Kompot
 Panci

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang unggas dari Google.com
- Video dari youtube.com.

F. . Rencana Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan mengerjakan pada LKA , kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai lewat WA

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa mempraktikkan gerak dan lagu . Orang tua merekam saat siswa menari, kemudian video dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui
 Kepala TK Pertiwi Rejosari

Guru Kelompok B

PUJI DARYATI,S.Pd.AUD
 NIP.19700424 200801 2 017

IIN NADLIROTUL KHASANAH,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (SIKLUS 2) BERBASIS DARING

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi Rejosari
Semester / Minggu	: I / XIV
Hari/Tanggal	:
Tema / Sub Tema/Sub sub Tema	: Binatang / Binatang unggas
Kelompok/ Usia	: B / 5-6 Tahun
K I	: 1,2,3,4
KD	: 1.1-1.2,3.1-4.1,2.4,2.5,2.8,2.8,3.6-4.6,4.8,3.12-4.12,3.7-4.7,3.15-4.15

A. TUJUAN KEGIATAN

- **NAM 3.1-4.1** Melalui kegiatan berdo'a anak dapat mengembangkan sikap spiritualnya (NAM3.1-4.1)
- **NAM 1.1-1.2** Melalui kegiatan mengamati binatang unggas anak dapat menjelaskan wujud syukur atas ciptaan Tuhan (HOTS C1)
- **FM 2.4** Melalui kegiatan bergerak bebas sesuai irama musik anak dapat yang ada tayangan video
- **SOSEM 2.5** Dengan bergerak bebas anak sudah menunjukkan sikap percaya diri
- **KOG 3.6-4.6** Melalui video anak mengamati dan anak dapat mengelompokkan binatang unggas sesuai dengan ciri-cirinya (HOTS C2)
- **BHS 4.8** Melalui video mengemukakan binatang unggas yang telah dilihat(KD 4.8,BHS)(HOTS C2)
- **BHS 3.12-4.12** Melalui kegiatan menyusun huruf dengan kartu kata anak dapat mengaenal dan mengungkap keaksaraan awal melalui bermain (HOTS C5)
- **SENI 3.15-4.15** Anak dapat **membuat** kandang sapi dari bombig/lego (HOTS C6)
- **SENI 3.15-4.15** Melalui kegiatan membuat kolase anak mampu berkreasi dengan menggunakan kertas warna (HOTS C6)
- **SOSEM 2.8** Melalui kegiatan bermain anak sudah dapat menunjukkan kemandirian

B. MATERI KEGIATAN

- Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
- Wujud syukur atas ciptaan Allah yaitu kalimat "hamdallah"
- Lagu "Suara binatang"
- Gerak dan lagu "Suara Binatang"
- Suara binatang unggas
- Video binatang unggas
- Konsep huruf
- Main bombig/leggo
- Kolase

C. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

6. Religius
7. Mandiri
8. Kedisiplinan
9. Bertanggung jawab
10. Kreatifitas

D. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model	: Pembelajaran STEAM
Pendekatan	: Saintifik- TPACK
Metode	: Demonstrasi,diskusi penugasan, hasil

E. LANGKAH KEGIATAN

Kegiatan	Langkah-langkah kegiatan
1. PEMBUKAAN	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AWAL (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan dimulai (didampingi orang tua) 2. Guru memberikan penjelasan tentang tema binatang sub tema binatang unggas lewat voice note 3. Guru mengirim video tentang macam-macam binatang unggas 4. Anak menyimak video tentang macam-macam binatang unggas (didampingi orang tua) 5. Anak berdiskusi bersama guru tentang nama bentuk dan ciri-ciri binatang unggas 6. Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (didampingi orang tua) <ul style="list-style-type: none"> - Binatang unggas apa yang ada di video, bentuknya dan ciri-cirinya seperti apa? - Siapa yang menciptakan binatang tersebut? - Bagaimana cara mensyukuri nikmat kepada Tuhan melalui ciptaanNya ? - Bagaimana cara memelihara binatang unggas? - Apa makanan binatang unggas dalam video? 7. Guru mengajak anak mengikuti gerak lagu "Suara binatang" sambil bernyanyi 8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
2. KEGIATAN INTI	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI (60 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <p>a. Mengamati (video pembelajaran via wa group)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati cara menyusun kartu huruf menjadi kata - Anak mengamati macam-macam binatang unggas berkaki 2 dan 4 - Anak mengamati cara membuat kandang dari bombig/lego - Anak mengamati cara membuat kolase gambar binatang dengan kertas (semua dengan pendampingan ortu, merekam/video) <p>b. Menanya (video pembelajaran via wa group)</p> <p>Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara menyusun kartu huruf? - Bagaimana cara mengelompokkan binatang unggas berkaki 2 dan 4? - Bagaimana cara membuat kandang dengan bombig/leggo? - Bagaimana cara membuat kolase gambar binatang dengan kertas? <p>(semua dengan pendampingan ortu, merekam/video)</p> <p>c. Mengumpulkan informasi</p> <p>AREA BHS Anak mendengarkan penjelasan guru tentang menyusun kartu huruf Anak menyusun kartu huruf menjadi kata "bebek" (didampingi orang tua, orang tua merekam video /foto kegiatan)</p> <p>AREA MTK Anak mendengarkan penjelasan guru tentang binatang unggas sesuai ukurannya Anak mengelompokkan gambar binatang unggas sesuai ukurannya</p> <p>AREA BALOK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru membuat kandang dari bombig/lego (didampingi ortu) - Anak membuat kandang dari bombig (didampingi orang tua, Orang tua merekam video/ foto) <p>AREA SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru membuat kolase dengan kertas - Anak membuat kolase gambar bebek dengan kertas (Didampingi orangtua, orangtua merekam video /foto)

3.PENUTUP	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Guru menanyakan perasaan selama belajar hari ini melalui voice note 2.Bersdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,dan kegiatan mana yang paling disukai anak 3. Bercerita pendek pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan besok 5.Penerapan SOP permainan
-----------	--

F. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER

Media : Laptop
Kamera HP
Video dari youtube
Gambar dari google.com

Bahan :Kertas
Lem
LKA
Pensil

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang unggas dari Google.com
- Video dari youtube.com.
- Kartu kata

G. . Rencana Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan mengerjakan pada LKA , kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai lewat WA

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa mempraktikkan gerak dan lagu . Orang tua merekam saat siswa menari, kemudian video dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Rejosari

Guru Kelompok B

PUJI DARYATI,S.Pd.AUD

IIN NADLIROTUL KHASANAH,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS DARING

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi Rejosari
Semester / Minggu	: I / XIV
Hari/Tanggal	:
Tema / Sub Tema/Sub sub Tema	: Binatang / Binatang unggas
Kelompok/ Usia	: A / 4-5 Tahun
K I	: 1,2,3,4
KD	: 1.1-1.2,3.1-4.1,3.11-4.11,3.6-4.6,3.12-4.12,2.8,2.2,3.15-4.15

A. Tujuan Pembelajaran :

1. **NAM 3.1-4.1** Melalui kegiatan berdoa, anak dapat mengembangkan sikap spiritualnya
2. **NAM 1.1-1.2** Melalui kegiatan bercerita tentang binatang unggas salah satu ciptaan Allah anak dapat **menjelaskan** wujud syukur kita kepada Tuhan (**HOTS,C1**)
3. **BHS 3.11-4.11** Melalui Kegiatan Bernyanyi, anak dapat mengembangkan kemampuan aspek bahasa anak secara verbal
4. **FM 2.4** Melalui kegiatan bernyanyi dan bergerak sesuai irama musik dapat meningkatkan sikap estetis anak
5. **BHS 3.11-4.11** Melalui kegiatan menonton video pembelajaran mengenai macam-macam binatang unggas anak dapat memahami dan **menjelaskan** kembali dengan kaitannya nama bentuk binatang,dan makanan binatang itu apa (**PKK, Integrasi ICT**) (**HOTS,C2**)
6. **KOG 3.6-4.6** Melalui kegiatan , anak dapat **mengurutkan** pola gambar binatang unggas (**HOTS,C3**)
7. **BHS 3.12-4.12** Melalui kegiatan **menyusun** huruf sesuai gambar binatang unggas, anak dapat mengembangkan keaksaraan awal (**HOTS,C6**)
8. **SOSEM 2.8** Melalui Kegiatan dalam memasang huruf sesuai gambar binatang , anak dapat **membuat** kegiatan dengan mandiri (**HOTS,C2**)
9. **KOG 2.2** Melalui kegiatan melukis dengan bulu ayam , anak dapat **melatih** rasa ingin tahu anak cara hasil karya seni dari (**HOTS,C3**)
10. **SENI 3.15-4.15** Melalui Kegiatan melukis dengan bulu ayam anak dapat **membuat** karya dan aktifitas seni dengan menggunakan media (seperti : bulu ayam,pewarna Makanan)(**HOTS,C6**)

B. MATERI KEGIATAN

- Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
- Wujud syukur atas ciptaan Allah
- Gerak dan lagu "Pitik tukang"
- Video binatang unggas
- Macam-macam unggas
- Makanan unggas
- Urutan pola
- Konsep huruf
- Lukis dengan media bulu ayam

C. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

11. Religius
12. Mandiri
13. Kedisiplinan
14. Bertanggung jawab
15. Kreatifitas

D. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model : Pembelajaran STEAM

Pendekatan : Saintifik- TPACK

E. Metode : Demonstrasi,diskusi

Kegiatan	Langkah-langkah kegiatan
1.PEMBUKAAN	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AWAL (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan dimulai (didampingi orang tua) 2. Guru memberikan penjelasan tentang tema binatang sub tema unggas lewat voice note 3. Guru mengirim video tentang macam-macam binatang unggas 4. Anak menyimak video tentang macam-macam binatang unggas (didampingi orang tua) 5. Anak berdiskusi bersama guru tentang nama bentuk dan ciri-ciri binatang unggas 6. Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (didampingi orang tua) <ul style="list-style-type: none"> - Binatang unggas apa yang ada di video,bentuknya dan ciri-cirinya seperti apa? - Siapa yang menciptakan binatang tersebut? - Bagaimana cara mensyukuri nikmat kepada Tuhan melalui ciptaanNya ? - Bagaimana cara memelihara binatang unggas ? - Apa makanan binatang unggas dalam video? 7. Guru mengajak anak mengikuti gerak lagu "pitik tukung" 8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
2. KEGIATAN INTI	<p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI (60 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <p>a.Mengamati(video pembelajaran via wa group)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati cara mengurutkan gambar binatang unggas - Anak mengamati cara menyusun puzzle huruf - Anak mengamati cara melukis dengan bulu ayam <p>(semua dengan pendampingan ortu, merekam/video)</p> <p>b. Menanya(video pembelajaran via wa group)</p> <p>Guru menstimulasi anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara mengurutkan gambar binatang unggas? - Bagaimana cara menyusun puzzle huruf? - Bagaimana cara melukis dengan bulu ayam? <p>(semua dengan pendampingan ortu, merekam/video)</p> <p>c. Mengumpulkan informasi</p> <p>AREA MTK</p> <p>Anak mengurutkan gambar binatang unggas sesuai pola AB AB(didampingi orang tua,orang tua merekam video /foto kegiatan)</p> <p>AREA BHS</p> <p>Anak mendengarkan penjelasan cara menyusun puzzle huruf?</p> <p>Anak menyusun puzzle huruf</p> <p>AREA SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mendengarkan penjelasan guru melukis dengan bulu ayam - Anak melukis dengan bulu ayam dengan berbagai warna sesuai keinginan anak (Didampingi orangtua,orang tua merekam video /foto)
3.PENUTUP	<p style="text-align: center;">KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) (VIDEO PEMBELAJARAN VIA WA GROUP)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Guru menanyakan perasaan selama belajar hari ini melalui voice note 2.Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,dan kegiatan mana yang paling disukai anak 3. Bercerita pendek pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan besok 5.Penerapan SOP permainan

--	--

F. MEDIA,SUMBER BELAJAR,ALAT DAN BAHAN

Media,Sumber Belajar: Laptop

Video dari youtube

Gambar dari google.com

HP

Bahan : LKA

Air

Pewarna makanan

Alat : Mangkok

Bulu ayam

Kartu huruf

Sumber Belajar :

- Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
- Gambar macam-macam binatang unggas dari Google.com
- Video dari youtube.com.

G. . Rencana Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama mengikuti pembelajaran daring. Sikap yang dinilai dapat berupa: kedisiplinan, tanggung jawab, percaya diri, dll.

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilakukan mengerjakan pada LKA , kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke guru untuk dinilai lewat WA

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan cara siswa mempraktikkan gerak dan lagu . Orang tua merekam saat siswa menari, kemudian video dapat dikirim ke guru untuk dinilai.

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Rejosari

Guru Kelompok B

PUJI DARYATI,S.Pd.AUD

IIN NADLIROTUL KHASANAH,S.P

