

NAMA : AINUL KHOIRUNNISA
 KELAS : TK KELAS 2
 PPG DALJAB TAHAP 2

Nomor Peserta : 20050202010020

SKENARIO VIDEO PEMBELAJARAN

TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Binatang di Air / Ikan
 SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/12
 KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)
 Link video di youtube : <https://youtu.be/cw8xR83V3rk>

No.	Visual/Video	Audio	Waktu
1	Pembukaan video (slide animasi tentang identitas dan materi	sound effect	0.00-0.07
2	MLS dan MS: Guru membaca buku dan menyapa anak-anak Lokasi : Depan kelas	“ Haiii...selamat pagi..” “Assalamualaikum wr wb” “Anak-anak hari ini how are you today?... fine alhamdulillah”	0.08-0.28
3	MS : Guru tersenyum (Kegiatan awal) Lokasi : dalam kelas	“anak-anak yang hebat sebelum kita berkegiatan kita berdoa dulu ya.. kita berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing berdoa mulai..selesai..amiin.anak-anak ku yang hebat hari ini bu nisa akan mengajak anak-anak semuanya untuk bermain dan belajar tentang binatang yang hidup di air ...”	0.29-0.54
4	LS: Guru bergerak mempraktekkan gerak lagu ikan berenang (Fisik Motorik 3.3 – 4.3) Lokasi : dalam kelas Lagu : Ikan berenang Ciptaan : Drs. Sinung Widodo	“nah anak-anak yang hebat sebelum kita melanjutkan kegiatan bermain dan belajar yuk ikuti bu nisa kita melakukan gerak lagu ikan berenang..are you ready? Yes yes oke Lirik : ikan..ikan..ikan..ikan..ikan berenang-renang..timbul tenggelam.. timbul tenggelam.. ikan..ikan..ikan..ikan..ikan berenang-renang... timbul tenggelam.. timbul tenggelam.. belok kanan-belok kiri... belok kanan-belok kiri..timbul..timbul..timbul tenggelam”	0.55-2.12
5	MS : Guru tersenyum dan menjelaskan saat guru menyebutkan binatang yang hidup di air muncul animasi binatang tersebut Lokasi : dalam kelas	“ anak-anaku yang hebat sudah melakukan gerak lagu ikan berenang..dengan bergerak badan kita menjadi sehat..hari ini bu nisa akan mengajak anak-anak semuanya untuk bermain dan belajar tentang binatang yang hidup di air..coba tebak siapa yang tau	2.13-2.59

		binatang yang hidup di air ...benar ada lumba-lumba, ada ikan, ada kuda laut, ada ikan hiu, ada cumi-cumi dan ada kura-kura”	
6	MS : Guru menjelaskan dan Slide gambar ukuran ikan Lokasi : dalam kelas	“Coba lihat ada ikan yang berukuran kecil, sedang, besar dan ikan yang berukuran sangat besar”	3.00-3.11
7	Animasi bagian-bagian ikan	“ coba lihat bagian-bagian ikan..ada mulut..mata..sirip..ekor..sisik..dan insang itulah bagian ikan”	3.12-3.31
8	MS: Guru menjelaskan (Kegiatan Inti) Lokasi : dalam kelas	“sudah siapkah anak-anak ku untuk berkegiatan hari ini..kegiatan bermain bu nisa hari ada 3 yang pertama anak-anak akan menghubungkan atau menarik garis pada gambar ikan dengan bayangan..yang ke dua anak-anak menempel kata bagian-bagian ikan pada gambar ikan..ynag ke 3 anak-anak akan menempel sidik jari pada gambar ikan.ayo kita mulai..”	3.32-4.06
9	SS: Kegiatan 1 (LKPD : menghubungkan gambar dengan bayangan) Kognitif 3.6-4.6 Lokasi : dalam kelas	“Kegiatan bermain yang pertama anak-anak akan menghubungkan atau menarik garis pada gambar dengan bayangan coba lihat alat dan bahan yang digunakan yaitu lkpd dan spidol ayo kita mulai..mana ya gambar lumba-lumba dengan bayangan..nah ini dia”	4.07-4.40
10	SS: Kegiatan 2 (LKPD : menepel kata pada gambar ikan) Bahasa 3.12-4.12 Lokasi : dalam kelas	“Kegiatan kedua anak-anak akan menempel kata bagian-bagian tubuh ikan pada kotak yang sudah tersedia..alat dan bahan yaitu lkpd, gunting, dan lem. Sebelum itu kita gunting terlebih dahulu ayo kita mulai”	4.41-5.26
11	SS: Kegiatan 3 (LKPD : Membuat sisik ikan dengan stempel jari/sidik jari) Seni 3.15-4.15 Lokasi : dalam kelas	“Kegiatan yang ketiga anak-anak akan menempelkan sidik jari atau stempel jari pada gambar ikan..alat dan bahan yang digunakan yaitu lkpd, pasta dan crayon..cara bermain yaitu dengan menuangkan pasta pada wadah atau tempat yang sudah disediakan yang kedua..anak-anak akan mewarnai bagian kepala sirip dan ekor ikan..setelah diwarnai anak-anak boleh bebas menempel sidik jari pada gambar ikan..yuk kita mulai..”	5.27-6.31
12	MS: Guru recalling dan Sosem 2.12 (Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab)	“ yeeh anak-anak yang hebat sudah menyelesaikan 3 kegiatan bermain..yang pertama anak-anak menghubungkan / menarik garis gambar pada bayangan..yang ke dua anak-anak	6.32-7.07

	Lokasi : dalam kelas	menempel kata bagian-bagian ikan pada gambar ikan..yang ketiga anak-anak menempel sidik jari pada gambar ikan..anak-anak yang hebat apabila sudah menyelesaikan kegiatan bermain jangan lupa untuk membereskan alat main pada tempatnya...”	
13	MS: Guru tersenyum (Kegiatan penutup) Lokasi : dalam kelas	<p>“gemari-gemari gemar makan ikan..anak-anak ku jangan lupa untuk makan ikan karena ikan bermanfaat untuk tubuh kita..ikan mengandung omega 3 yang penting dan bagus untuk perkembangan otak kita</p> <p>Nah cukup sampai disini dulu ya kegiatan bermain dan belajar bersama bu nisa kita berjumpa esok hari..sebelum kegiatan ditutup kita berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing berdoa mulai ..berdoa selesai aamiin</p> <p style="padding-left: 40px;">Pergi ke sungai mencari ikan Jika dapat jangan lupa diikat Janganlah malas makan Agar badan tetap kuat</p> <p>Tetap jaga kesehatan ya anak-anak..... Terima kasih wassalamualaikum wr wb bye ...bye..</p>	7.08-8.16

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
PROGRAM BELAJAR DI RUMAH (BDR)/RPP DARING
TK DWP PADEMONEGORO

TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Binatang di Air / Ikan
SEMESTER/BULAN/MINGGU : I/Oktober/12
KELOMPOK : B (Usia 5-6 Tahun)

Tujuan

1. Anak mampu **Mempercayai adanya Tuhan** melalui mengamati benda-benda ciptaanNya (video pembelajaran) dengan mandiri
2. Anak mampu **Menguatkan dan melatih koordinasi otot tangan dan mata** melalui kegiatan menciptakan ikan dari platisin/bahan lain dan gerak lagu dengan terampil
3. Anak mampu **Mengenal benda-benda disekitar (ukuran dan warna)** melalui memasangkan gambar ke bayangan dengan benar
4. Anak mampu **Menunjukkan karya dan aktivitas seni** setelah membuat sisik ikan (stempel jari) dengan terampil
5. Anak mampu **Mengenal keaksaraan awal** melalui bermain menempel kata pada gambar ikan dengan tepat
6. Anak mampu **Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab** setelah membereskan alat main dengan mandiri

NO	KD	Materi	Kegiatan Pembelajaran dan Bahan Ajar
1.	NAM 1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui CiptaanNya	1. Ayo kita mengamati apa saja binatang ciptaan Tuhan yang hidup di air melalui video pembelajaran (ikan, bintang laut, kuda laut, kura-kura, udang)
2.	Fisik Motorik 3.3 – 4.3	Gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus	2. Ayo menciptakan ikan dari plastisin/tanah liat/bahan yang bisa digunakan di rumah 3. Senangnya mengkreasikan gerakan lagu “ikan”
3.	Bahasa 3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	4. Mari kita menempel kata bagian ikan di gambar ikan 5. Anak dapat memasangkan gambar dengan bayangannya
4.	Kognitif 3.6-4.6	Mengenal benda-benda disekitar (ukuran dan warna)	6. Membuat sisik ikan dengan stempel jari 7. Nah kegiatan sudah selesai yuk kita bereskan alat main yang digunakan
5.	Seni 3.15-4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	
6.	Sosem 2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	

Kepala TK DWP Pademonegoro

Guru Kelas

Kamingtyas, S.Pd.AUD

Ainul Khoirunnisa, S.Pd.