

NAMA : IKA PRIHATI

LPTK : UMS

PEMANFAATAN BAHAN AJAR DARING

Melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan 6 aspek pengembangan yaitu (NAM, Kognitif, Bahasa, SOSEM, FMK, FMH dan Seni) yang mengacu pada KD , Indikator dan STTPA.

Sekolah : TK pertiwi 2 Selo

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Semester/Minggu ke/Hari ke : I /

Tema/sub tema : Binatang / Binatang piaraan

RPPH 1

KD	INDIKATOR	KEGIATAN	MENGEMBANGKAN ASPEK
1.1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)	Mengucapkan Alhamdulillah	Nilai Agama dan Moral
2.2	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS)	Menyimak video tentang binatang	Memahami bahasa
2.3	Anak menirukan suara suara binatang (BHS)	Anak menirukan suara binatang piaraan	Bahasa ekspresif
3.2	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM) Memberi makan binatang (SOSEM)	Anak memberi makan binatang	Sikap peduli Sosial emosional
3.8	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS/KOG)	Anak melihat binatang piaraan dilingkungan rumah	Berfikir logis, kognitif
3.9	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan fungsinya (KOG)	Piring plastik untuk tempatmakan kucing	Kognitif
4.3	Anak melakukan gerakan meniru gerakan binatang (FMK)	Anak menirukan gerakan binatang piaraan	Fisik motorik kasar
4.8	Anak melakukan gerak lagu “menthok-menthok” dan “kucingku belang 3”(SENI)	Anak bernyanyi lagu menthok menthok dan kucingku belang 3	Seni
4.15	Anak memilih Kegiatan melukis,mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH)	Anak mencipta bentuk sesuai keinginan	Fisik motorik halus

TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan.
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik

3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif
4. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat)
5. Melalui kegiatan praktek memberi makan binatang, akan mengembangkan sikap sosial, peduli sesama makhluk ciptaan tuhan
6. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan **mengurutkan** gambar seri dan melalui kegiatan pencampuran warna
7. Melakukan kegiatan **meniru** gerakan binatang mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar
8. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui kegiatan **menirukan** suara suara binatang

RPPH 2

Melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan 6 aspek pengembangan yaitu (NAM, Kognitif, Bahasa, SOSEM, FMK, FMH dan Seni) yang mengacu pada KD , Indikator dan STTPA.

Sekolah : TK pertiwi 2 Selo
 Kelompok usia : B/5-6 tahun
 Semester/Minggu ke/Hari ke : I /
 Tema/sub tema : Binatang / Binatang piaraan

KD	INDIKATOR	KEGIATAN	MENGEMBANGKAN ASPEK
1.1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)	Mengucapkan Alhamdulillah	Nilai Agama dan Moral
2.2	Anak tanya jawab dengan orang tua tentang binatang (BHS)	Menyimak video tentang binatang	Memahami bahasa
2.3	Anak menirukan suara suara binatang (BHS)	Anak menirukan suara binatang piaraan	Bahasa ekspresif
3.2	Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang (SOSEM)	Anak tidak menyakiti binatang	Sikap peduli Sosial emosional
3.8	Anak Mengamati binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal (BHS/KOG)	Anak melihat binatang piaraan dilingkungan rumah	Berfikir logis, kognitif
3.9	Anak terbiasa menggunakan alat sesuai dengan bentuk (KOG)	Mengelompokan balok sesuai bentuk dan warna Memasangkan gambar dengan tulisan	Kognitif Bahasa
4.3	Anak melakukan gerakan meniru gerakan binatang (FMK)	Anak menirukan gerakan binatang piaraan	Fisik motorik kasar

4.8	Anak melakukan gerak lagu “burung kakak tua” (SENI)	Anak bernyanyi lagu burung kakak tua	Seni
4.15	Membuat hasil karay (FMH)	Anak mencipta dengan melipat bentuk sesuai keinginan	Fisik motorik halus

TUJUAN PEMBELAJARAN:

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

RPPH 3

KD	INDIKATOR	KEGIATAN	MENGEMBANGKAN ASPEK
1.1	Anak bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan (NAM)	Mengucapkan Alhamdulillah	Nilai Agama dan Moral
4.2	Berdiskusi tidak menyakiti binatang (SOSEM)	Mengamati binatang piaraan sekitar rumah Percakapan dengan orang tua	Memahami bahasa
4.7	Menari sesuai irama musik (SENI) Gerak lagu pitik tukang (FMK) Berdiskusi tentang binatang peliharaan bercakap-cakap dengan orang tua.(BHS)	Bernyanyi lagu pitik tukang Menyebutkan macam macam binatang piaraan	Seni kreatifitas
4.8	Menyusun gambar perkembangbiakan binatang peliharaan (KOG)	Menyusun gambar seri dengan benar	Kognitif
3.8	Mengamati binatang yang hidup disekitar rumah/tempat tinggal (KOG)	Anak melihat binatang piaraan dilingkungan rumah	Berfikir logis, kognitif

4.15	perbedaan, warna pada benda-benda disekitar anak (KOG) Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (FMH)	Kolase dengancangkang telur Melukis bdengan bulu ayam	Fisik motorik halus Kreatifitas
------	--	--	------------------------------------

TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Setelah berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu menyebutkan 5 macam binatang yang ada disekitar tempat tinggal dengan benar
2. Setelah berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu mengembangkan sikap perilaku baik
3. Melalui kegiatan gerak lagu anak mampu menyajikan berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif
4. Melalui kegiatan menyusun seri perkembangbiakan binatang peliharaan anak mampu menyebutkan 3 proses perkembangbiakan ayam dengan benar
5. Setelah melihat tayangan video perkembangbiakan binatang anak mampu bercerita tentang perkembangbiakan binatang
6. Melalui kegiatan melukis anak mampu berkreasi dengan menggunakan media warna
7. Setelah membuat kolase dari cangkang telur anak mampu berkreasi dalam aktivitas seni dengan berbagai media