

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : VIVIPAR

SUB SUB TEMA : KUCING



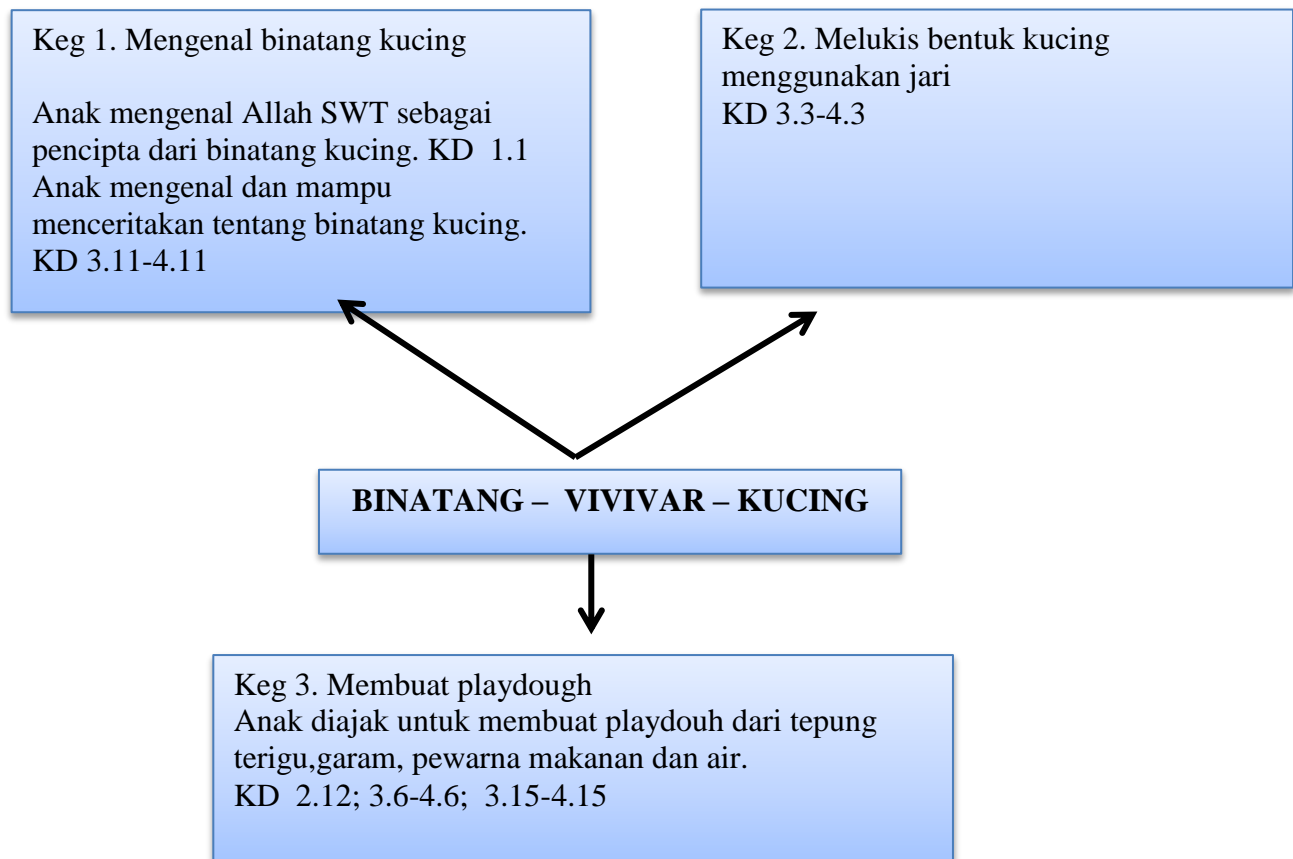
**DISUSUN OLEH :
LESTARI**

**PPG DALJAB ANGKATAN 3
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
PRODI PG PAUD
2020**

Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Mengenal binatang kucing.	√ 1.1				√ 3.11-4.11		√	
2	Melukis bentuk kucing menggunakan jari		√ 3.3-4.3						
3	Membuat playdough			√ 2.12	√ 3.6-4.6		√ 3.15-4.15		√

PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK IT Harapan Bunda Purwokerto
Semester/ Minggu	: I/
Kelompok	: A
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/ Vivivar/ Kucing
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Jumat, 20 November 2020
Kegiatan Bermain	: Mengenal binatang kucing, melukis bentuk kucing, dan membuat playdough

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu menyebutkan Allah SWT sebagai pencipta dari binatang kucing dengan lancar. (NAM 1.1)
2. Anak mengenal dan mampu menceritakan tentang binatang kucing dengan ekspresif. (Bahasa 3.11-4.11).
3. Anak mampu menggunakan jarinya untuk melukis bentuk kucing dengan penuh. (FM 3.3-4.3)
4. Anak mampu merapihkan peralatan yang sudah digunakan dengan penuh tanggung jawab. (Sosem 2.12).
5. Anak mampu menghitung takaran bahan yang digunakan untuk membuat playdough dengan tepat. (Kog 3.6-4.6)
6. Anak mampu menampilkan hasil karya dari playdough dengan rapi. (Seni 3.15-4.15)

B. Bahan Ajar

1. Modul tentang binatang kucing.
2. Proses pembuatan playdough (semua bahan dicampur menjadi satu).
 - a. Tepung terigu 3 sendok makan.
 - b. Garam 1,5 sendok makan.
 - c. Air secukupnya
 - d. Pewarna makanan.

C. Media

1. Video pembelajaran dari guru yang disampaikan saat google meet.
2. LKPD kegiatan melukis gambar kucing (kertas HVS dan pewarna makanan).

D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menginformasikan murid untuk bersiap-siap melakukan kegiatan pembelajaran. 2. Guru menyapa dan mengajak anak untuk berdoa 3. Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari itu. 	10 menit	Google meet
2.	<p>Inti I</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat dan menyimak vidio pembelajaran tentang kucing dari guru. 2. Anak mengenal Allah SWT sebagai pencipta dari binatang kucing. 3. Anak mengenal dan mampu menceritakan tentang binatang kucing. <p>Pendekatan Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati Anak melihat dan menyimak vidio pembelajaran dari guru. - Menanya Anak bertanya kepada orang tua tentang binatang kucing. - Mengumpulkan informasi Anak melihat ciri-ciri kucing (fisik, makanan, dan perkembangbiakan) melalui vidio. - Menalar Anak mengetahui ciri-ciri kucing - Mengkomunikasikan Anak menyebutkan ciri – ciri kucing yang didokumentasikan video oleh orang tua di rumah <p>Inti II Anak diminta untuk melukis bentuk kucing Hasil kegiatan difoto dan dikirim lewat WA.</p> <p>Inti III Anak melihat video cara pembuatan playdough</p> <p>Pendekatan STEAM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Science Anak mengenal dan mengamati adanya percampuran antara tepung terigu, garam,air,dan pewarna makanan.. - Technology Anak mengenal peralatan yang digunakan untuk membuat playdough. - Engineering Anak mampu melakukan proses pembuatan playdough. 	40 menit	<p>Google meet</p> <p>LKPD</p> <p>Google meet</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Art Anak membuat aneka bentuk dari playdough. - Mathematic Anak menghitung takaran tepung terigu dan garam yang digunakan untuk membuat playdough. 		
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan kepada orang tua/ orang terdekatnya 2. Anak diajak untuk berdo'a setelah selesai melakukan kegiatan 	10 menit	Google meet

RENCANA PENILAIAN

Satuan Pendidikan	: TK IT Harapan Bunda Purwokerto
Semester/ Minggu	: I/
Kelompok	: A
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/ Vivivar/ Kucing
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Jumat, 20 November 2020
Kegiatan Bermain	: Mengenal binatang kucing, melukis bentuk kucing menggunakan jari, membuat playdough dan membuat aneka bentuk dari playdough

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1 : Mengenal binatang kucing						
	BAHASA KD 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) KD 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) Indikator : Anak mengenal dan dapat mencertikan kembali binatang kucing (ciri fisik, makanan,cara perkembangbiakan, dan manfaat)	Observasi melalui video ketika anak menceritakan kembali tentang binatang kucing (fisiknya, makanan, cara perkembangbiakan dan manfaatnya) yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group					
2	Kegiatan 2 : Melukis bentuk kucing menggunakan jari						
	FM KD 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi,dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus KD 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Portofolio Foto hasil kegiatan melukis bentuk kucing menggunakan jari yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.					

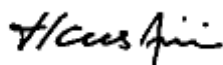
	<p>Indikator :</p> <p>Anak mampu menggunakan jarinya untuk membuat lukisan bentuk kucing.</p>						
3.	<p>Kegiatan 3 membuat playdough</p>						
	<p>Kognitif</p> <p>KD 3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>KD 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>Indikator</p> <p>Anak mampu menghitung takaran membuat playdough.</p>	<p>Observasi vidio kegiatan anak menghitung takaran tepung terigu dan garam saat membuat playdough yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.</p>					
	<p>SENI</p> <p>KD 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni</p> <p>KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Indikator : Anak mampu membuat hasil karya dengan playdough</p>	<p>Portofolio</p> <p>Foto hasil kegiatan anak membuat aneka bentuk dari playdough yang dikirimkan orang tua melalui WA Group</p>					

No	KD dan Indikator	Metode	Pencapaian perkembangan		Deskripsi
			Belum muncul	Muncul	
1.	NAM 1.1 Mengenal Tuhan melalui penciptaanNya Indikator : Anak menyebutkan Allah SWT sebagai pencipta binatang kucing.	Observasi. Saat kegiatan google meet, guru akan menanyakan perihal siapa yang menciptakan kucing.			
2.	SOSEM KD 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab Indikator : Anak mau merapihkan/ membereskan peralatan yang sudah digunakan.	Potofolio Foto saat anak merapikan peralatan yang digunakan untuk membuat playdough yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.			

RUBRIK PENILAIAN

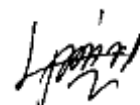
NO	ASPEK YANG DINILAI	
1.	BAHASA	
	Anak dapat mengenal dan menceritakan kembali tentang binatang kucing (fisiknya, makanan, cara perkembangbiakan, dan manfaat) KD 3.11 – 4.11	BB : Anak belum mengenal binatang kucing. MB : Anak sudah mulai mengenal dan mau menceritakan kembali tentang binatang kucing dengan dibantu orang tua. BSH : Anak sudah mengenal dan mau menceritakan kembali satu dari ciri binatang kucing. (ciri fisik/ makanan/ cara perkembangbiakan/ manfaat). BSB : Anak sangat mengenal dan mau menceritakan kembali tentang binatang kucing (fisik, makanan, cara perkembangbiakan dan manfaat) dengan lengkap.
2.	FISIK MOTORIK	
	Anak melakukan kegiatan melukis gambar kucing dengan jari. KD 3.3 – 4.3	BB : Anak tidak mau melakukan kegiatan. MB : Anak mau menggunakan tangannya untuk melukis dengan bantuan orang tua. BSH : Anak mampu melukis gambar kucing sampai penuh. BSB : Anak mampu melukis gambar kucing sampai penuh, ditambah dengan beberapa gambar pendukung lainnya.
3.	KOGNITIF	
	Anak mampu menghitung dan menakar bahan untuk membuat playdough. KD 3.6-4.6	BB : Anak belum mau mengerjakan kegiatan menghitung. MB : Anak mau menghitung dengan dibantu orang tua. BSH : Anak mampu menghitung takaran tepung terigu yang digunakan untuk membuat playdough dengan benar. BSB : Anak mampu menghitung takaran tepung terigu dan garam dengan tepat.
4.	SENI	
	Anak mampu membuat hasil karya dengan playdough. KD 3.15-4.15	BB : Anak belum mau melakukan kegiatan membuat playdough MB : Anak membuat bentuk dari playdough dengan bantuan orang tua. BSH : Anak mampu membuat bentuk kucing/ lainnya. BSB : Anak mampu membuat bentuk kucing dan juga binatang lainnya..

Purwokerto, 19 November 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Tintin Kustini, S.Si

Guru Kelas



Lestari, S.Pd

MODUL BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : VIVIPAR
SUB SUB TEMA : KUCING
KELOMPOK : A
SEMESTER : 1 (SATU)



DISUSUN OLEH :
LESTARI, S.Pd

PPG DALJAB ANGKATAN 3
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
PRODI PG PAUD
2020

PETA KONSEP PEMBELAJARAN



PENDAHULUAN

- ❖ Binatang vivipar adalah binatang yang cara perkembangbiakannya dengan cara mengeluarkan anak/ melahirkan.
- ❖ Ciri-ciri binatang vivipar (beranak) adalah menyusui anaknya, biasanya termasuk hewan mamalia, mempunyai daun telinga, tubuhnya ditutupi dengan bulu atau rambut, induk mengandung keturunannya selama beberapa waktu, mempunyai kelenjar susu.
- ❖ Contoh binatang yang berkembangbiak dengan beranak (vivipar) yaitu keinci, kucing, kambing, sapi, dan lain-lain

KUCING

Kucing adalah mamalia karnivora yang berbulu halus yang banyak dipelihara untuk hobi atau kesenangan. Habitat kucing antara lain di kawasan sabana, hutan terbuka, stepa, dapat juga hidup di pedesaan, perumahan dan perkotaan tergantung jenis kucingnya

1. Ciri – ciri kucing

Tubuh kucing memiliki bagian-bagian utama. Setiap bagian memiliki kegunaan yang berbeda.

- Mata untuk melihat
- Telingan untuk mendengar
- Hidung untuk mencium
- Mulut dan gigi untuk mengunyah makanan
- Perut untuk mencerna makanan
- Ekor untuk keseimbangan
- Kaki untuk bergerak dan mencengkram.



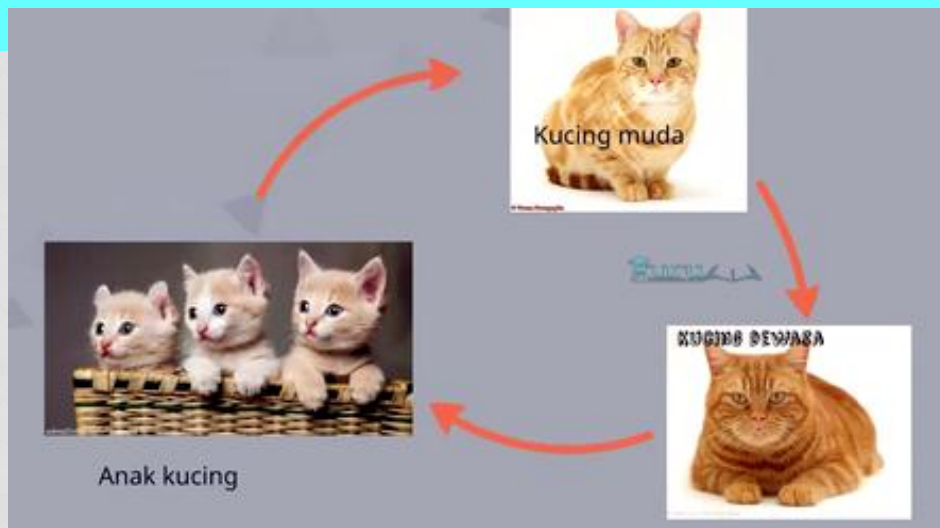
2. Makanan kucing

Makanan kucing kebanyakan dapat dibeli di toko makanan kucing, toko hewan peliharaan, dan pasar swalayan, Makanan kucing ada yang dalam bentuk kering maupun basah dalam bentuk kalengan. Meskipun demikian ada juga pemilik kucing memberikan makanan buatan sendiri untuk hewan peliharaannya. Makanan ini umumnya terdiri dari beberapa bentuk, seperti daging mentah atau sudah dimasak, tulang, sayuran dan suplemen, seperti taurina dan multivitamin.



3. Cara perkembangbiakan kucing :

- Kucing berkembangbiak dengan cara melahirkan dan menyusui anaknya.
- Masa kehamilan (gestasi) pada kucing berlangsung selama 63 hari.
- Kucing dapat melahirkan 4 ekor anak atau lebih sekali melahirkan.
- Saat lahir, anak kucing dalam keadaan buta dan tuli. Mata anak kucing baru terbuka pada usia 8 hingga 10 hari.
- Anak kucing akan mendapat susu dari induknya hingga usia 6 atau 7 minggu.
- Setelah itu anak kucing sudah harus belajar hidup dan mencari makan sendiri.



4. Manfaat Kucing



Kucing biasanya dimanfaatkan oleh manusia sebagai binatang peliharaan dan untuk kesenangan. Karena bentuk dan tingkahnya yang lucu.

Memelihara kucing ternyata banyak memberikan manfaat diantaranya :

a. Mengurangi stres dan kecemasan.

Bermain dengan kucing yang menggemaskan selama beberapa saat saja seringkali memberikan efek menenangkan dan mengurangi stres dan kecemasan bagi pemiliknya.

b. Mengurangi risiko penyakit jantung dan serangan jantung.

Penelitian yang dilakukan oleh University of Minnesota Stroke Institute di Minneapolis telah menunjukkan bahwa mereka yang tidak memiliki atau memelihara kucing 30-40% lebih mungkin meninggal karena serangan jantung daripada mereka yang memelihara kucing.

c. Menurunkan tekanan darah tinggi

Manfaat kucing bagi manusia dapat membantu menurunkan tekanan darah tinggi karena kehadiran hewan lucu ini memberikan efek menenangkan.

d. Memperbaiki suasana hati

Dengan kelucuan karena tingkah dan gayanya yang menggemaskan, kucing dapat mengajak kita keluar dari suasana hati atau mood yang buruk.

Kucing juga menjaga rumah kita terhindar dari binatang tikus.

KEGIATAN MELUKIS GAMBAR KUCING DENGAN JARI



Anak diminta untuk melukis gambar kucing dengan jari dan bahan yang digunakan adalah HVS, pewarna makanan dan air.

MEMBUAT PLAYDOUGH UNTUK MEMBUAT ANEKA BENTUK BINATANG



- 3 sendok tepung terigu
- 1,5 sendok garam
- Air secukupnya
- Pewarna makanan

DAFTAR PUSTAKA

<https://id.wikipedia.org/wiki/Vivipar#:~:text=Vivipar%20adalah%20salah%20satu%20cara,Kucing%2C%20Singa%2C%20dan%20Unta.>

https://id.wikipedia.org/wiki/Makanan_kucing#:~:text=Banyak%20pemilik%20hewan%20peliharaan%20yang,suplemen%2C%20seperti%20taurina%20dan%20multivitamin.

<http://saranabelajaripa.blogspot.com/2016/12/kelas-2-bab-i.html>

<https://jybmedia.com/2020/07/19/suka-memelihara-kucing-ini-manfaatnya/>

<http://www.lunanailufar.com/2016/06/diy-cara-membuat-play-doh.html>



MEDIA PEMBELAJARAN TK IT HARAPAN BUNDA PURWOKERTO

Disusun oleh :

Lestari, S.Pd

PPG PAUD UNS TAHAP 3

2020

MEDIA PEMBELAJARAN RPPH 2

TK IT HARAPAN BUNDA PURWOKERTO

Semester : 1
Kelompok : A
Tema/ Subtema/ Sub Sub tema : Binatang/ Vivipar/ Kucing
Hari, Tanggal : 20 November 2020

PEMBUKAAN

Media pembelajaran : Google meet

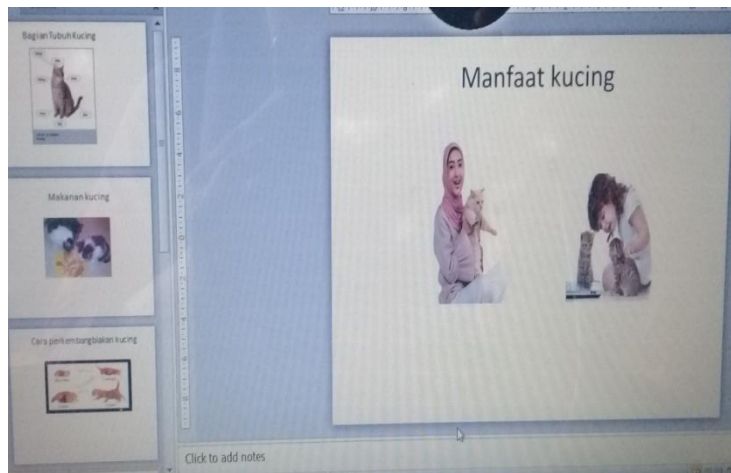
Deskripsi isi voice note

- ❖ Guru menyapa anak – anak dan menanyakan kabar
- ❖ Guru menginformasikan murid untuk bersiap-siap melakukan kegiatan pembelajaran.
- ❖ Guru mengajak untuk berdoa sebelum memulai kegiatan
- ❖ Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari itu.

KEGIATAN INTI 1

Mengenal Binatang Kucing

Media Pembelajaran : Vidio pembelajaran yang disampaikan saat google meet



Gambar 1 vidio guru saat google meet

Deskripsi Vidio :

Judul vidio : “Mengenal kucing lebih dekat”

Vidio berisi tentang kucing mulai bagian tubuh kucing, makanan kucing, cara perkembangbiakan kucing dan manfaat dari kucing.

Dalam vidio memperlihatkan gambar kucing dan bagian tubuhnya, makanan kucing, cara perkembangbiakan dan manfaatnya.

Kegiatan diakhiri dengan mengajak murid untuk mengingat tentang ciri – ciri kucing di atas.

KEGIATAN INTI 2 : MELUKIS GAMBAR KUCING DENGAN JARI MELALUI MEDIA HVS DAN PEWARNA MAKANAN

Media Pembelajaran : Vidio melukis bentuk kucing yang disampaikan saat google meet



Gambar 2 Vidio melukis bentuk kucing

Deskripsi gambar :

Gambar hanya sebagai contoh yang diperlihatkan guru di kegiatan google meet dan anak akan berkreasi menurut mereka sendiri.

KEGIATAN INTI 3 MEMBUAT PLAYDOUGH

Metode pembelajaran : vidio dari guru tetang membuat playdough saat google meet



Deskripsi isi vidio :

- ❖ Guru menjelaskan bahan – bahan yang akan digunakan untuk membuat playdough
- ❖ Guru menjelaskan proses pembuatan playdough.
- ❖ Guru memberikan contoh kegiatan playdough
- ❖ Guru mengajak anak untuk mencoba membuatnya.

Gambar 3 vidio guru yang sedang membuat playdough

LEMBAR PENILAIAN

Semester/ Minggu : I/
 Kelompok : A
 Tema/ Subtema/sub sub tema : Binatang/ Vivipar/ kucing
 Hari, tanggal : Jumat, 20 November 2020

No	KD & Indikator	Metode	Nama Anak/ Capaian Perkembangannya						
			Kahnsa	Arsyila	Mesyha	Arsyad	Razka	Azka	Zain
1.	Kegiatan 1 : Mengenal binatang kucing BAHASA KD 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) KD 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) Indikator : Anak mengenal dan dapat mencertikan kembali binatang kucing (ciri fisik, makanan,cara perkembangbiakan, dan manfaat)								
		Observasi melalui video ketika anak menceritakan kembali tentang binatang kucing (fisiknya, makanan, cara perkembangbiakan dan manfaatnya) yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB
2	Kegiatan 2 : Melukis bentuk kucing menggunakan jari								
	FM KD 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi,dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus KD 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk	Portofolio Foto hasil kegiatan melukis bentuk kucing menggunakan jari yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH

	<p>pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>Indikator :</p> <p>Anak mampu menggunakan jarinya untuk membuat lukisan bentuk kucing.</p>									
3.	Kegiatan 3 membuat playdough									
	<p>Kognitif</p> <p>KD 3.6 Mengenal benda – benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>KD 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda – benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>Indikator</p> <p>Anak mampu menghitung takaran membuat playdough.</p>	<p>Observasi vidio kegiatan anak menghitung takaran tepung terigu dan garam saat membuat playdough yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.</p>	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	<p>SENI</p> <p>KD 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni</p> <p>KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media</p> <p>Indikator : Anak mampu membuat hasil karya dengan playdough</p>	<p>Portofolio</p> <p>Foto hasil kegiatan anak membuat aneka bentuk dari playdough yang dikirimkan orang tua melalui WA Group</p>	MB	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB	MB

No	KD dan Indikator	Metode	Nama Anak						
			Kahnsa	Arsyila	Mesyha	Arsyad	Razka	Azka	Zain
1.	NAM 1.1 Mengenal Tuhan melalui penciptaanNya Indikator : Anak menyebutkan Allah SWT sebagai pencipta binatang kucing.	Observasi. Saat kegiatan google meet, guru akan menanyakan perihal siapa yang menciptakan kucing.	Sudah muncul	Sudah muncul	Belum muncul	Sudah muncul	Belum muncul	Sudah muncul	Belum muncul
2.	SOSEM KD 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab Indikator : Anak mau merapihkan/ membereskan peralatan yang sudah digunakan.	Potofolio Foto saat anak merapikan peralatan yang digunakan untuk membuat playdough yang dikirimkan orang tua lewat whatshap group.	Sudah muncul	Sudah muncul	Sudah muncul	Sudah muncul	Sudah muncul	Sudah muncul	Sudah muncul

Keterangan :

BB = Belum berkembang

BSH = Berkembang sesuai harapan

MB = Mulai berkembang

BSB + Berkembang sangat baik

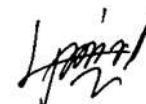
Purwokerto, 20 November 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Tintin Kustini, S.Si

Guru Kelas



Lestari, S.Pd

FOTO – FOTO KEGIATAN SIKLUS 3

