**(RPPH 1)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**BERBASIS DARING DAN BAHAN AJAR**

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / /6

Tema/sub tema : Binatang / Binatang peliharaan

Strategi pembelajaran : Berbasis proyek (Project Learning)

Hari /tgl :

## A. KOMPETENSI INTI :

* KI 1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
* KI 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh,dan teman
* KI 3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidikdan/atau pengasuh , lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, 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 secaa produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR

* 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
* 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
* 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
* 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
* 3.6 mengenal benda benda disekitarnya

(nama,warna,bentuk,ukuran,tekstur,pola,sifat,suara,fungsi dan ciri ciri lainya)

* 3.8 Mengenal lingkungan Alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu batuan.dll)
* 3.9 Mengenal teknologi sederhana(peralatan rumah tangga,peralatan bermain,dll)
* 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
* 4.2 Menunjukan perilaku santun sebagai cermin akhlak mulia
* 4.3 **Menggunakan** anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
* 4.8 **Menyajikan** berbagai karyanya dalam bentuk gambar,bercerita,bernyanyi,gerak tubuh,dll tentang lingkungan alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu batuan,dll)
* 4.11 Menunjukan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
* 4.15 Menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

## C. INDIKATOR

1. Bersyukur akan binatang ciptaan Tuhan 1.1(NAM)
2. **Mendiskusikan** tentang binatang peliharaan 4.11(BHS) C2
3. **Menciptakan** hasil karya melalui kegiatan melukis/mewarnai gambar 4.8(FMH) C6
4. Bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang 3.2(SOSEM)
5. **Menganalisis** binatang yang hidup di sekitar tempat tinggal 4.11 (BHS) C4
6. **Menggunakan** alat sesuai dengan fungsinya 3.9 (KOG) C3
7. **Melakukan** percobaan mengkombinasikan warna 2.3 (KOG) C3
8. **Menirukan** gerak lagu “ayam bebek” 4.3 (SENI) C1
9. **Memilih** kegiatan bermain warna dengan berbagai media 4.8 (FMH) C5
10. **Menggunakan** anggota tubuh sesuai fungsinya 4.15 (FM)C3

## D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui percakapan berdiskusi macam-macam binatang peliharaan anak mampu **menyebutkan** macam binatang peliharaan(C1)
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan berdiskusi tentang menyayangi binatang, anak mampu **menerapkan** sikap perilaku baik (C3)
3. Mengembangkan kemampuan seni melalui kegiatan gerak lagu anak mampu **menyajikan** berbagai bentuk gerak tubuh dengan kreatif(P3)
4. Mengembangkan kemampuan Bahasa lewat video yang dikirim (**menceritakan** kembali apa yang telah dilihat)(C2)
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(C3)
7. Melakukan kegiatan **meniru** gerakan binatang mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar (C1)
8. Mengembangkan kemampuan bahasa melalui kegiatan **menirukan** suara suara binatang (C1)
9. Mengembangkan kreatifitas anak melalui kegiatan mencampur warna
10. Mengembangkan kemampuan fisik motorik halus melalui kegiatan mewarnai

## E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Binatang ciptaan Tuhan
2. Nama-nama binatang peliharaan
3. Perasaan senang sedih
4. Aku suka mendengar cerita
5. Lagu “ayam bebek”
6. Binatang perlu makan
7. Suara binatang
8. Gerakan binatang
9. Bermain warna

## F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius,

Bersyukur akan ciptaan Tuhan,anak terbiasa mengucapkan Alhamdulillah

1. Mandiri

Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua

1. Kedisiplinan

Anak terbiasa menaati aturan yang telah ditentukan

1. Bertanggung jawab

Anak bertanggung jawab dengan binatang peliharaanya(memberi makan,merawat)

1. Kreatifitas

Anak mampu berkreasi dengan media yang disediakan

1. Toleransi

Anak terbiasa menyayangi binatang

## G. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN:

Model : Pembelajaran STEAM

Pendekatan : Saintifik- TPACK

Metode : Diskusi, penugasan, hasil karya,,demonstrasi

## H. MEDIA DAN BAHAN DAN SUMBER:

Media : Laptop

 Video dari youtube

 Gambar Bahan : Kertas

 Pasta warna

 Pola gambar Kartu huruf

 Alat tulis

 Crayon

 Gunting dan lem Sumber Belajar :

* Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.  Gambar macam-macam binatang dari Google.com  Video dari youtobe.com.
* Buku panduan PAUD

## I. AKTIVITAS PEMBELAJARAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  **KEGIATAN**  | **AKTIVITAS**  | **WAKTU**  |
| 1.PEMBUKAAN  | 1. Penerapan SOP pembukaan

(berbaris,berdoa,salam, bernyanyi) 1. Guru menampilkan video dari youtube dan gambar binatang.
2. Anak menyaksikan gambar dan video binatang yang putarkan
3. Berdiskusi tentang binatang yang peliharaan dan menyayangi binatang
4. Gerak lagu “ayam bebek”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan Bermain
 | 30 menit  |
| 2. INTI  | Area Matematik  **Mengelompokan** binatang peliharaan dan binatang yang tidak boleh dipelihara Guru memberikan stimulus tentang binatang - Siapa yang punya binatang peliharaan dirumah?  | 60 menit  |
|  | * Binatang apa yang dipelihara dirumah?
* Binatang apa yang berbahaya? Area Bahasa
* **Menyusun** kartu huruf menjadi kata

Guru memberikan stimulus dalam menyusun huruf menjadi kata (macam2 binatang peliharaan) * + Ayam
	+ Enthok
	+ Kucing Area SAINS
* **Melakukan** kegiatan memberi makan binatang, menirukan gerakan binatang dan menirukan suara binatang

Guru memberikan stimulus * 1. Apa makanan binatang?(kucing,ayam,burung)
	2. Bagaimana suara binatang?(ayam,kucing,burung)
	3. Bagaimana gerakan binatang?

Area seni * 1. Mewarnai gambar dan mengkombinasikan warna **menggunakan** crayon/pensil warna dengan berbagai teknik (usap abur ke dalam dan usap abur keluar)

Guru memberikan stimulus kepada anak - Bentuk binatang apa yang telah di buat? * + Guru memberikan arahan mengenai teknik usap abur
 |  |
| 3.ISTIRAHAT  | 1. Cuci tangan
2. Berdoa sebelum makan
3. Makan bersama
4. Bermain bebas
 | 30 menit  |
| 3. RECALLING  | 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Tanya jawab tentang apa yang sudah dilakukan
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 | 15 menit  |
| 4. PENUTUP  | 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4.. Penerapan SOP penutupan (berdoa,salam)  | 15 menit  |
| 5.RENCANA PENILAIAN  | 1. Sikap
	1. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
	2. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
	1. Dapat menyebutkan macam-macam binatang peliharaan
 |   |
|  | 1. Dapat menirukan gerak lagu menthok menthok
2. Dapat menceritakan tentang binatang peliharaan
3. Dapat menyusun huruf menjadi kata
4. Dapat mengetahui konsep pencampuran warna

f..Dapat membuat hasil karya (mewarnai gambar binatang)   |  |

Mengetahui,

 Kepala Sekolah TK Guru Kelompok B

#