

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 BONDOWOSO**

Semester / Minggu	: 1 / 14
Hari/Tanggal	: Kamis, 23 September 2020
Tema/Subtema	: Binatang/Binatang yang terbang /Kupu – kupu
Kelompok/Usia	: B / 5-6 tahun
Metode Pembelajaran	: Daring / Online
Kompetensi Dasar (KD)	: 3.1 – 4.1 / 3.3 – 4.3 / 3.5 – 4.5 / 3.11 – 4.11 / 2.6 / 3.15 – 4.15

MATERI PEMBELAJARAN

- ✓ Makhluk hidup ciptaan Tuhan
- ✓ Menggunakan fungsi anggota tubuh untuk mengembangkan keterampilan motoric kasar & halus
- ✓ Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- ✓ Mengenal benda-benda di sekitarnya yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, tekstur, pola, suara,sifat)
- ✓ Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif
- ✓ Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap disiplin
- ✓ Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Melalui kegiatan pengamatan video tentang binatang yang bisa terbang, anak dapat menyebutkan 5 jenis nama binatang dengan benar
- ✓ Melalui kegiatan pengamatan video animasi tentang metamorphosis kupu kupu anak dapat menganalisis perkembangan kupu – kupu secara tepat
- ✓ Melalui kegiatan pengamatan video animasi tentang metamorphosis kupu – kupu anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan cara menceritakan proses metamorphosis kupu kupu dengan benar
- ✓ Melalui kegiatan mencari jejak (maze) anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan cara mengumpulkan 5 – 10 benda – benda di sekitar rumah dengan tepat
- ✓ Anak dapat berkreasi melalui kegiatan membuat bentuk kupu kupu dengan media apa saja yang ada di sekitar rumah dengan tepat
- ✓ Melalui kegiatan membuat bentuk kupu – kupu anak dapat menghitung jumlah kupu – kupu yang telah dibuat dengan benar
- ✓ Melalui kegiatan membuat bentuk kupu – kupu anak dapat mengembangkan sikap disiplin dengan cara mengembalikan benda setelah digunakan dengan tepat

SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN

- Berbagai sumber (video youtube)
(<https://youtu.be/wWtbTsvqf7M>) binatang yang bisa terbang
(<https://youtu.be/FMcpShG-wv0>) metamorfosis kupu - kupu

ALAT & BAHAN

- HP android
- Gambar kupu kupu
- Alat dan bahan untuk berkreasi membuat bentuk kupu – kupu

PENDAHULUAN

- ✓ Guru menyapa orang tua dan anak-anak lewat whatsapp grup kelas.
- ✓ Anak dan orang tua memberikan emoji untuk absensi
- ✓ Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran
- ✓ Guru menyampaikan materi sesuai dengan yang direncanakan
- ✓ Anak mendapatkan informasi tentang kegiatan yang disampaikan guru
- ✓ Guru dan orang tua membuat kesepakatan kegiatan dimulai jam 08.00 pagi–pukul 17.00 sore

KEGIATAN SAAT PEMBELAJARAN

- ✓ Melalui video yang telah di share di grup whatsapp guru menunjukkan tentang binatang yang dapat terbang
- ✓ Guru memberi panduan tahapan tentang metamorfosis kupu – kupu kepada anak melalui video yang dikirimkan grup whatsapp
- ✓ Guru menyampaikan kepada anak-anak jika belum jelas tentang proses metamorphosis kupu – kupu anak-anak bisa bertanya kepada pendamping anak dirumah
- ✓ Guru menyiapkan 3 kegiatan untuk anak dirumah, diantaranya :
 1. Mencari jejak (maze) 5 – 10 benda – benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu – kupu
 2. Membuat bentuk kupu – kupu
 3. Menghitung jumlah kupu – kupu
- ✓ Guru mengirimkan video khusus pendamping sebagai panduan untuk mendampingi anak dirumah, video tersebut memandu pendamping tersebut untuk :
 - a. Memberikan pendampingan kepada anak saat melakukan kegiatan mengamati binatang yang bisa terbang & proses metamorphosis kupu – kupu
 - b. Setelah anak mendapatkan informasi tersebut pendamping diarahkan agar bertanya kepada anak tentang nama – nama binatang yang bisa terbang, serta proses

metamorphosis kupu – kupu

- c. Orang tua mengarahkan anak untuk mengumpulkan benda – benda yang ada disekitar rumah
Seperti : kegiatan hari ini membuat bentuk kupu – kupu, kira – kira benda apa yang bisa dipakai ?
- d. Guru memberi panduan kepada pendamping untuk mengajak anak membuat bentuk kupu – kupu dengan benda yang ada di sekitar rumah
- e. Guru memberi panduan kepada pendamping agar mengarahkan pertanyaan kepada anak tentang benda apa saja yang dipakai untuk membuat kupu – kupu & berapa jumlah kupu – kupu yang dibuat anak.
- f. Orang tua mengarahkan anak untuk mengembalikan benda , dengan mengucap kalimat ,, nah sekarang kegiatan bermainnya sudah selesai, supaya rapi kembali apa yang harus dilakukan dengan benda – benda ini ya ?

KEGIATAN AKHIR

- **Recalling**
 - ✓ Orang tua diarahkan untuk bertanya kepada anak apa saja kegiatan yang dilakukan hari ini dan anak diajak untuk menunjukkan hasil karyanya.
 - ✓ Orang tua diarahkan untuk menanyakan perasaan anak saat melakukan kegiatan hari ini
- **Penutup**
 - ✓ Guru mengingatkan orang tua/wali peserta didik atau peserta didik untuk mengumpulkan foto kegiatan/hasil karya anak
 - ✓ Guru memberikan umpan balik terhadap hasil karya/kegiatan peserta didik
 - ✓ Guru memberikan informasi kepada orang tua peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada esok hari dan memberikan pesan moral serta informasi tentang pandemic covid 19

INDIKATOR PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai AgamaMoral	1.1	Menyebutkan binatang ciptaan Allah yang bisa terbang		
Fisik Motorik	3.3 4.3	Koordinasi Tangan dan mata saat melakukan kegiatan membuat bentuk kupu - kupu		
Kognitif	3.5 – 4.5	Mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapi		
Bahasa	3.11 4.11	Menceritakan kembali proses metamorphosis kupu - kupu		
Sosial Emosional	2.6	Mengembalikan benda setelah digunakan		
Seni	3.15 4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitas anak		

Mengetahui
Kepala TK ABA 01 Bondowoso

Guru Kelas

Roliya Widyawati, S.Pd

Nurma Eka Ayuningtiyas

FORMAT SCALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok : B

Hari / Tanggal :

NO	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN							
		NAMA ANAK							
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	1.1 Binatang ciptaan Allah								
2	3.3 – 4.3 Koordinasi Tangan dan mata membuat bentuk kupu – kupu								
3	3.5 – 4.5 Mencari benda untuk bentuk gambar kupu – kupu								
4	3.11- 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif dengan menyebut proses metamorphosis kupu – kupu & mencatat tahapannya								
5	2.6 Mengembalikan benda setelah digunakan								
6	3.15 – 4.15 Mencipta bentuk kupu - kupu								

Keterangan :

- ✓ BB Belum berkembang artinya bila anak melakukan kegiatan dengan bimbingan & bantuan guru/orangtua
- ✓ MB Mulai berkembang artinya anak melakukan kegiatan dengan diingatkan / dibantu guru/orangtua
- ✓ BSH Berkembang sesuai harapan artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan / dicontohkan dari guru/orangtua
- ✓ BSB Berkembang sangat baik artinya anak melakukan kegiatan secara mandiri serta dapat membantu teman yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang

di harapkan

RUBRIK PENILAIAN

Indikator : 1.1 Menyebut nama – nama binatang yang bisa terbang

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak belum mampu menyebutkan binatang yang bisa terbang Anak belum mau menyebutkan binatang yang bisa terbang
2	MB	Anak mampu menyebutkan nama binatang yang bisa terbang Anak mampu menyebutkan 2 nama binatang yang bisa terbang
3	BSH	Anak mampu menyebutkan nama binatang yang bisa terbang Anak mampu menyebutkan 3 - 4 nama binatang yang bisa terbang
4	BSB	Anak mampu menyebutkan nama binatang yang bisa terbang Anak mampu menyebutkan 5 nama binatang yang bisa terbang dengan benar

Indikator : 3.3 – 4.3 Koordinasi Tangan dan mata saat melakukan kegiatan membuat bentuk kupu - kupu

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak menyusun benda untuk membuat bentuk kupu dengan bimbingan guru / orang tua
2	MB	Anak menyusun benda untuk membuat bentuk kupu tetapi diingatkan & dibantu guru/orangtua
3	BSH	Anak menyusun benda untuk membuat bentuk kupu secara mandiri tanpa bantuan dan contoh dari guru/orangtua
4	BSB	Anak mampu menyusun benda untuk membuat bentuk kupu secara mandiri dan konsisten

Indikator : 3.5 – 4.5 Mencari jejak (maze) 8 - 10 benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu - kupu

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak mencari jejak 3 benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu – kupu dengan bimbingan guru / orang tua
2	MB	Anak mencari jejak 5 benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu – kupu tetapi diingatkan guru/orangtua
3	BSH	Anak mencari jejak 7 benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu –

		kupu secara mandiri
4	BSB	Anak mencari jejak 10 benda yang digunakan untuk membuat bentuk kupu – kupu secara mandiri & konsisten

Indikator : 3.11- 4.11 Menunjukkan bahasa ekspresif dengan menyebut proses metamorphosis kupu – kupu secara lengkap

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak menyebut proses metamorphosis kupu – kupu dengan bimbingan guru / orang tua
2	MB	Anak mampu menyebut proses metamorphosis kupu - kupu namun masih di ingatkan oleh guru / orang tua
3	BSH	Anak mampu menyebut proses metamorphosis kupu – kupu namun tidak berurutan
4	BSB	Anak mampu menyebut proses metamorphosis kupu - kupu secara berurutan & lengkap

Indikator : 2.6 Mengembalikan benda setelah digunakan

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak belum mau mengembalikan benda setelah digunakan
2	MB	Anak mampu mengembalikan benda dengan bantuan guru / orang tua
3	BSH	Anak mampu mengembalikan benda secara mandiri tanpa bantuan dan contoh dari guru/orangtu
4	BSB	Anak mampu mengembalikan benda secara mandiri & konsisten

Indikator : 3.15 – 4.15 Mencipta bentuk kupu – kupu dengan berbagai media

Skor penilaian		Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak Mencipta bentuk kupu – kupu dengan bimbingan / contoh dari guru / orang tua
2	MB	Anak mampu Mencipta bentuk kupu – kupu dengan bantuan guru / orang tua
3	BSH	Anak mampu Mencipta bentuk kupu – kupu secara mandiri tanpa bantuan dan contoh dari guru/orangtua
4	BSB	Anak mampu Mencipta bentuk kupu – kupu secara mandiri & membantu teman membuat hasil karya

FORMAT PENILAIAN EVENT SAMPLING

EVENT	KEJADIAN	KOMENTAR

FORMAT PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR / KD

FORMAT PENILAIAN ANEKDOT

NAMA ANAK :

KELAS :

USIA :

NO	WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA	INDIKATOR

NAMA ANAK :

KELAS :

USIA :

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	BERHASIL / TIDAK	KENDALA	TINDAK LANJUT