

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Satuan Pendidikan : TK MTA GEMANTAR
Hari / Tanggal : Kamis/5 November 2020
Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Binatang / Serangga / Kupu-kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan 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, pendidik dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, 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 secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	1.1.1 Anak mampu Mengenal Allah melalui ciptaan Nya
Fisik-Motorik	3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi ,dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	3.3.2 Anak mampu Berkreasi menirukan gerakan binatang 3.3.8 Anak mampu berkreasi dengan menggambar
Kognitif	3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam (Hewan,tanaman,cuaca,tanah,air, batu-batuan ,dll)	3.8.3-4.8.3 Anak mampu menunjukkan proses metamorfosis kupu-kupu.
Bahasa	3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12. Anak mampu menyusun kata dengan berbagai media
Sosial-Emosional	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab	2.12.1 Anak mampu memilih untuk melakukan kegiatan yang di senangi
Seni	3,15-4.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Anak mampu membuat karya seni dari berbagai media

c. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah berdiskusi anak mampu **menceritakan** dengan baik bahwa kupu-kupu adalah binatang ciptaan Allah.
2. Setelah melihat dan mendengar guru bernyanyi anak mampu bernyanyi dan **berkreasi** menirukan gerakan kupu-kupu terbang dengan baik.
3. Setelah melihat video metamorfosis kupu-kupu anak mampu mengurutkan metamorfosis kupu-kupu dengan benar .
4. Setelah mengamati kupu-kupu di laptop anak mampu menyebutkan ciri-ciri kupu-kupu dengan benar.
5. Setelah melihat tulisan kupu-kupu di power point anak mampu **menyusun** kata kupu-kupu dari kartu huruf secara benar.
6. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru anak mampu **memilih** kegiatan yang ia sukai dengan baik.
7. Setelah melihat gambar kupu-kupu anak mampu **membuat** gambar kupu-kupu dengan baik.
8. Setelah melihat guru menjelaskan cara menghitung anak mampu menghitung gambar kupu-kupu dengan benar.
9. Setelah melihat gambar kupu-kupu di laptop anak mampu mewarnai kupu-kupu dengan bagus.

C. Materi Pembelajaran

- Kupu-kupu adalah ciptaan Tuhan
- Berkreasi menirukan gerakan kupu-kupu terbang
- Bagaimana metamorfosis kupu-kupu
- Menghitung gambar kupu-kupu kata
- Menggambar kupu-kupu
- Menyusun kata kupu-kupu dari kartu huruf

- Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu
- Memilih kegiatan yang anak sukai
- Mewarnai kupu-kupu.

D. Langkah-Langkah Pembelajaran luring

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Sumber dan Media	Metode	Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing. 2. Siswa berdoa bersama-sama 3. Siswa di cek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru. 4. Siswa memeriksa kerapian diri 	Guru dan siswa	Tanya jawab	15 menit
	5.Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila.			
Apersepsi	1. Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru bahwa kemarin sudah belajar tentang binatang ayam nah hari ini akan belajar tentang kupu-kupu.			
	2. Anak-anak memperhatikan penjelasan dari guru bahwa tujuan pembelajaran hari ini adalah mengenal binatang kupu-kupu dan manfaatnya adalah anak faham tentang kupu-kupu.			
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menirukan dan menyanyikan lagu kupu-kupu. <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa memperhatikan guru yang bernyanyi dengan diikuti gerakan tangan. 	Guru	Demonstrasi	15 menit

	b.Siswa bernyanyi dan berkreasi menirukan gerkan kupu -kupu terbang			
	<p>4. Tanya Jawab tentang kupu-kupu</p> <p>Siswa mengamati gambar kupu-kupu di laptop.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan : - Apa ciri-ciri kupu-kupu? - Siapa yang menciptakan kupu-kupu? - Dimana kita biasa menemukan kupu-kupu? - Kapan kita bisa melihat kupu-kupu? - Mengapa kupu-kupu biasa hinggap di bunga? - apa makanan kupu-kupu? - Bagaimana perkembangbiakan kupu-kupu? 	Laptop	Tanya jawab	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan bunda tentang aturan ketika belajar nanti. 2. Siswa mendengarkan motivasi dari guru agar tetap semangat. 3. Siswa akan mendapatkan bintang apabila mampu menyelesaikan semua kegiatannya. 	Guru dan siswa	Ceramah	5 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Mengurutkan metamorfosis kupu-kupu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melihat video metamorfosis kupu-kupu.h 	Laptop LKPD Pensil	Pemberian tugas	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengerjaan LKPD metamorfosis kupu-kupu - Siswa mengerjakan LKPD mengurutkan gambar metamorfosis kupu-kupu dengan menuliskan angka 			
	<p>2. Menggambar kupu-kupu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan gambar kupu-kupu yang ada di laptop - Siswa praktek menggambar kupu-kupu pada kertas LKPD 	Laptop LKPD Pensil Penghapus	Demonstrasi	
	<p>3. Menyusun kata kupu-kupu dengan kartu huruf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melihat tulisan kupu-kupu di power point - Siswa menyimak penjelasan dari guru cara menyusun kata kupu-kupu dari kartu huruf - Siswa menyusun kata kupu-kupu dari kartu kata 	<ul style="list-style-type: none"> - Kartu huruf - Lem 	Pemberian tugas	
	<p>4. Menghitung gambar kupu-kupu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak penjelasan dari guru cara menghitung gambar kupu-kupu di LKPD - Siswa mengerjakan LKPD 	LKPD	Pemberian tugas	
Recalling	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merapikan alat-alat yang telah digunakan. 2. Siswa dan guru berdiskusi 	Hasil karya anak	Tanya jawab	15 menit

	<p>tentang perasaan diri anak ketika bermain.</p> <p>2. Siswa Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya berupa gambar kupu-kupu.</p>			
Istirahat	<p>1. Mencuci tangan</p> <p>2. Makan</p> <p>3. Bermain</p>	Air,sabun, lap tangan, bekal,APE	Demonstrasi	30 menit
Penutup	<p>1. Siswa memnjawab pertanyaan dari guru tentang perasaannya selama belajar tentang kupu- kupu apakah merasa senang atau tidak kemudian mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan</p> <p>2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru hari ini sudah belajar apa saja? Kemudian anak-anak menceritakan tentang ciri-ciri kupu-kupu, apa makanan kupu-kupu, bagaimana perkembangbiakan kupu-kupu, mengapa kupu-kupu senang hinggap pada bunga.</p>	Guru dan siswa	Tanya jawab	30 menit
	<p>3. Siswa memperhatikan pesan dan kesan dari guru yaitu harus menyanyangi binatang kupu-kupu dengan tidak menangkap dan menyimpannya di plastik.</p>			
	<p>4. Siswa menyimak penjelasan dari guru untuk kegiatan esuk bahwa kegiatan esuk akan belajar dengan tema buah dan anak-anak di minta membawa satu buah yang mereka sukai.</p>			

	5. Siswa bersama-sama berdoa dan menjawab salam.			
--	--	--	--	--

F. Penilaian

Skala capaian perkembangan (ceklis)

Program pengembangan	KD	Indikator capaian perkembangan	Tujuan	Penilaian Pengembangan Anak			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya	Anak mampu menyebutkan bahwa kupu-kupu ciptaan Tuhan.				
FM	3.3-4.3	Anak dapat berkreasi menirukan gerakan sederhana	- Anak mampu menirukan gerakan kupu-kupu - Anak mampu menggambar kupu-kupu				
KOG	3.8-4.8	Anak mampu menunjukkan metamorfosis kupu-kupu	- Anak mampu mengurutkan metamorfosis kupu-kupu.				
BHS	3.12-	Anak mampu	- Anak mampu				

	4.12	menyusun kata dengan berbagai media	menyusun kata kupu-kupu dari kartu huruf.				
SOSEM	2.12	Anak dapat mencerminkan sikap bertanggung jawab	- Anak mampu memilih kegiatan yang ia sukai				
SENI	3.15- 4.15	Anak dapat berkreasi menggunakan berbagai media	Anak mampu mewarnai kupu-kupu				

Keterangan :

BB = Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan guru

MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau di bantu guru

BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri tanpa diingatkan atau dicontohkan guru

BSB = Berkembang Sangat Baik , bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temanya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

Penilaian Catatan Anekdotal

Hari/ Tanggal :

Usia / Kelas : 4-5 tahun / A

Tema/Sub Tema :

No	Hari/Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/perilaku

Penilaian Hasil Karya

Hari/ Tanggal :

Kelompok/ Usia :

Tema/ subtema :

No	NAMA	DOKUMENTASI HASIL KARYA	PENGAMATAN

Kepala TK MTA GEMANTAR

Guru kelas A

Ari Nurhidayati, S.Pd

Rahmawati,S.Pd