

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK ISLAM AL HIDAYAH
 Semester/bulan/minggu : I/
 Tema/Subtema : Binatang / kupu-kupu
 Kelompok/Usia : B /5-6 tahun
 Hari/tanggal :

A. Kompetensi Inti (KI) : 1.2.3.4

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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman

KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan 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. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	Kompetensi Pengetahuan 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)	3.8.1 menyebutkan gb kupu-kupu (C1) 3.8.2 mendiskusikan perkembangan kupu-kupu(C2) 3.8.3 mengurutkan fase-fase perkembangan kupu-kupu (C3)
2.	Kompetensi Keterampilan 4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	4.8.1 Mengikuti petunjuk guru cara melengkapi bagian anggota tubuh kupu – kupu menjadi kupu-kupu yang sempurna dari kertas origami.(P1) 4.8.2 Kembali membuat kupu-kupu denngan menyusun kepingan anggota tubuh kupu-kupu dengan kertas origami menjadi kupu-kupu yang sempurna.(P2) 4.8.3 menyajikan gb kupu-kupu dengan menyusun dari keeping an2 bagian anggota tubuh kupu2 menjadi kupu2 yg sempurna.(P3) A1. Meminati seluruh rangkaian kegiatan A2. Menyenangi seluruh rangkaian kegiatan

C. Tujuan pembelajaran

- Anak dapat menyebutkan gb kupu-kupu
- Anak dapat mendiskusikan perkembangan kupu-kupu
- Anak dapat mengurutkan fase-fase perkembangan kupu-kupu
- Anak dapat Mengikuti petunjuk guru cara melengkapi bagian anggota tubuh kupu – kupu menjadi kupu-kupu yang sempurna dari kertas origami
- Anak dapat Kembali membuat kupu-kupu denngan menyusun kepingan anggota tubuh kupu-kupu dengan kertas origami menjadi kupu-kupu yang sempurna
- anak dapat menyajikan gb kupu-kupu dengan menyusun dari kepingan2 bagian anggota tubuh kupu2 menjadi kupu2 yg sempurna
- anak meminati seluruh rangakaian kegiatan

- AnakMenyenangi seluruh rangkaian kegiatan

D. Materi Pembelajaran

- mengurutkan perkembangan kupu-kupu dari kepompong menjadi kupu-kupu yang sempurna.
- menyempurnakan potongan2an tubuh anggota tubuh kupu2 menjadi kupu2 yang sempurna

E. Metode Pembelajaran

- Bercakap-cakap
- Tanya jawab
- Pemberian tugas

F. Media / Alat Praga Pembelajaran

- gambar kupu2
- gambar fase2 perkembangan kupu-kupu
- kertas origami,lem,kartu huruf,kartu angka dll

G. Sumber belajar

Permendikbud 146,buku cerita sains

H. Model Pembelajaran

Discovery Learning

I. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
I. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi) <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Duduk melingkar untuk persiapan berdo'a • Sholat dhuha [PPK] 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak menjawab salam • -Anak-anak mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar • Anak-anak melakukan sholat dhuha 	
Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan /menunjukkan hewan-hewan yang dapat terbang (kupu-kupu) • guru merangsang siswa untuk bertanya tentang hewan yang dapat terbang (kupu-kupu) 	<ul style="list-style-type: none"> • -anak menyimak penjelasan guru dengan seksama • -anak dengan semangat bertanya kepada guru tentang hewan yang dapat terbang 	
Motivasi <ul style="list-style-type: none"> • -Guru memberi rangsangan kepada siswa untuk mengamati gambar kupu-kupu yang sudah di sediakan • Guru menjelaskan aturan bermain untuk setiap kegiatan bermain [GLN] 	<ul style="list-style-type: none"> • -anak dengan antusias menyebutkan gambar kupu2 yang sudah di sediakan. • -anak dengan seksama memperhatikan petunjuk kegiatan yang akan di lakukan 	

II. Kegiatan Inti		
Mengamati :		
<ul style="list-style-type: none"> -guru menunjukan gambar kupu-kupu 	<ul style="list-style-type: none"> -anak mnyebutkan gambar kupu-kupu 	
Menanya :		
<ul style="list-style-type: none"> -guru merangsang siswa untuk bertanya tentang gambar burung yang telah mereka lihat 	<ul style="list-style-type: none"> -anak bertanya kepada guru tentang gambar kupu-kupu yang mereka lihat 	
Mengumpulkan Informasi:		
<ul style="list-style-type: none"> guru memberikan informasi tentang tahap2 perkembangan kupu-kupu dari kepompong menjadi kupu-kupu yang sempurna guru memberikan tugas mencari huruf pada kata kupu – kupu yang sesuai dengan kartu huruf yang sudah di sediakan guru mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat gb kupu-kupu dengan kertas origami 	<ul style="list-style-type: none"> anak memperhatikan dengan seksama urutan perkembangan kupu-kupu kemudian anak menempelkan kartu angka dengan benar urutan perkembangan kupu2 anak manggabungkan kartu huruf membentuk kata kupu-kupu anak menggabungkan kepingan anggota tubuh kupu-kupu menjadi kupu2 yang utuh . 	
Menalar :		
<ul style="list-style-type: none"> -guru merangsang anak untuk menjawab pertanyaan yang di ajukan kepada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> anak menjawab dengan benar pertanyaan yang di ajukan oleh guru 	
Mengomunikasikan :		
<ul style="list-style-type: none"> -guru memberi kesempatan kepada anak untuk menunjukan /menampilkan hasil dari kegiatan yang telah mereka lakukan 	<ul style="list-style-type: none"> -anak dapat bercerita tentang fase-fase perkembangan kupu-kupu dan menunjukan hasil karya mereka membuat gb kupu-kupu dengan kertas origami. 	
III. Istirahat		
<ul style="list-style-type: none"> mencuci tangan ,berdoa sebelum dan sesudah makan -bermain bersama 		
IV. Kegiatan Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak membereskan mainan yang sudah digunakan Guru mambahas bila ada perilaku yang kurang tepat selama bermain dan mengingatkan kembali aturan main. Guru dan siswa membuat kesimpulan kegiatan yang sudah dilakukan Guru memberi penguatan pada siswa Guru memberikan pesan-pesan Bernyanyi Berdoa, salam Baris pulang 		

J. Penilaian

1. Penilaian sikap :

Aspek yang di nilai :

A1. = Meminati seluruh rangkaian kegiatan

A2. = Menyenangi seluruh rangkaian kegiatan

no	Nama anak	Aspek yang di nilai								keterangan
		A1				A2				
		bb	mb	bsh	bsb	bb	mb	bsh	bsb	
1										
2	dst									

2. Penilaian pengetahuan (kognitif)

Aspek yang di nilai :

C1 = menyebutkan gb kupu-kupu

C2 = mendiskusikan perkembangan kupu-kupu

C3 = mengurutkan fase-fase perkembangan kupu-kupu

no	Nama anak	Aspek yang di nilai												ket
		C1				C2				C3				
		bb	mb	bsb	bsh	bb	mb	bsb	bsh	bb	mb	bsb	bsh	
1														
2	dst													

3. penilaian keterampilan (psikomotor)

Aspek yang di nilai :

P1 = Mengikuti petunjuk guru cara melengkapi bagian anggota tubuh kupu – kupu menjadi kupu-kupu yang sempurna dari kertas origami

P2 = Kembali membuat kupu-kupu dengan menyusun kepingan anggota tubuh kupu-kupu dengan kertas origami menjadi kupu-kupu yang sempurna

P3 = menyajikan gb kupu-kupu dengan menyusun dari kepingan2 bagian anggota tubuh kupu2 menjadi kupu2 yg sempurna

no	Nama anak	Aspek yang di nilai												ket
		P1				P2				P3				
		bb	mb	bsb	bsh	bb	mb	bsb	bsh	bb	mb	bsb	bsh	
1														
2	dst													

Mengetahui Kepala
TK ISLAM AL HIDAYAH



EVYANTI, S. Pd.I
NIP. 197407162006042011

Kotabumi,
Guru Kelas



YOSSY SEPTIARTI, S. Pd.
NIP. 197909262014102002