

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN
 Semester/Bulan/Minggu : I / Oktober / 3
 Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Oktober 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Bersayap / Kupu-kupu
 Judul kegiatan belajar : Membuat kolase bentuk kupu-kupu dari daun

A. Kompetensi Inti:

- 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

A. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Program pengembangan	Kompetensi Dasar	Indicator Pencapaian Kompetensi
Nilai agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengenal ciptaan Tuhan
Fisik-Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (missal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting, makan)
Kognitif	3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciril ainnya) melalui berbagai hasil karya	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit,, panjang-pendek,berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku

	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, geraktubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan perkembangan makhluk hidup
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menunjukkan gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
Sosial-Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Cara menyampaikan keinginan dengan santun
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (missal: seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu **menyebutkan** binatang bersayap ciptaan tuhan dengan baik
2. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu **mencipta** gerakan sesuai irama lagu dengan semangat dan benar
3. Melalui pengamatan video, peserta didik mampu **menganalisis** tentang daur hidup kupu-kupu dengan benar
4. Melalui kegiatan mengamati, peserta didik mampu **menyusun** gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4 dengan benar
5. Melalui kegiatan mengamati, peserta didik mampu **menyusun** kartu kata sesuai gambar dengan baik
6. Melalui kegiatan demonstrasi, peserta didik mampu **membuat** kolase bentuk kupu-kupu dari daun dengan baik

D. Materi Pembelajaran:

1. Video binatang bersayap ciptaan Tuhan (1.1)
2. Gerak sesuai irama lagu (2.4)
3. Video daur hidup kupu-kupu (3.8-4.8)
4. Gambar daur hidup kupu-kupu dengan lambang bilangan 1-4 (3.6-4.6)

5. Kartu kata sesuai gambar binatang bersayap (3.12-4.12)
6. Kolase bentuk kupu-kupu dari daun (3.3-4.3)

E. Langkah-langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN/ ALOKASI WAKTU	KEGIATAN PEMBELAJARAN LURING	SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN
A. Kegiatan Pendahuluan (30 Menit)		
Pendahuluan (Persiapan/Orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa dan salam - Guru mengabsen peserta didik - Dengan berkomunikasi mengganti hari dan tanggal kepada peserta didik - Peserta didik menerima penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 	Guru dan anak
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Melalui pengamatan video,peserta didik mampu menyebutkan binatang bersayap ciptaan tuhan dengan baik - Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru tentang "Kupu-kupu" 	Video Pembelajaran
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan - Melalui pengamatan video,peserta didik mampu mencipta gerakan sesuai irama lagu dengan semangat dan benar 	Video Pembelajaran
B. Kegiatan Inti (60 Menit)		
Kegiatan 1	<ul style="list-style-type: none"> - Melalui pengamatan video,peserta didik menganalisis daur hidup kupu-kupu dengan benar 	Video Pembelajaran

Kegiatan 2	- Melalui kegiatan mengamati,peserta didik menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4 dengan benar	LKA
Kegiatan 3	- Melalui kegiatan mengamati,peserta didik menyusun kartu kata sesuai gambar binatang bersayap dengan baik	LKA (kartu kata, gambar binatang bersayap)
Kegiatan 4	- Melalui kegiatan demonstrasi,peserta didik membuat bentuk kolase kupu-kupu dari daun dengan baik	Bahan dan alat: HVS, daun, ranting, lem, spidol
C. Recalling (15 Menit)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru merapikan mainan dan alat yang telah digunakan - Guru bertanya tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain - Peserta didik menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya - Guru memberi penguatan pengetahuan yang didapat peserta didik 	
D. Istirahat (30 Menit)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum makan - Mencuci tangan - Makan dan minum bekal/ jajan - Berdoa sesudah makan - Toilet training - Bermain bebas 	
E. Penutup (15 Menit)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaannya selama hari ini belajar dan bermain dengan guru dan teman-teman - Guru dan peserta didik bercakap-cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai - Guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Guru menginformasikan kegiatan untuk besok - Guru bersama peserta didik berdoa setelah belajar 	

F. Penilaian

1. Metode : Observasi Instrumen :
 - a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
 - b. Event Sampling
 - c. Catatan Anekdote
 - d. Hasil Karya

Jepara, 17 Oktober 2020

Mengetahui,
Kepala TK Tunas Harapan Bandengan

Guru Kelas B1

Rustitingsih, S.Pd
NIP. 19640205 198702 2 002

Yuni Heriyana, S.Pd

Lampiran Format Penilaian

➤ Skala Capaian Perkembangan (Ceklis)

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Kupu-kupu
Nama :

Kelompok : B/
Hari, Tanggal : Sabtu, 17 Oktober 2020

Program Pengembangan	KD	Kegiatan Pembelajaran	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan binatang ciptaan Tuhan				
FM	3.3-4.3	Membuat kolase bentuk kupu-kupu dengan daun				
Kognitif	3.8-4.8	Menganalisis video daur hidup kupu-kupu				
	3.6-4.6	Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4				
Bahasa	3.12-4.12	Menyusun kartu kata sesuai kartu gambar				
Sosem	2.5	Berani menampilkan hasil karya yang telah dibuat				

Seni	2.4	Bergerak sesuai irama music				
------	-----	-----------------------------	--	--	--	--

KETERANGAN

Empat Skala Pencapaian Perkembangan Anak Yaitu

- BB** Artinya **Belum Berkembang** : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orangtua
- MB** Artinya **Mulai Berkembang** : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orangtua
- BSH** Artinya **Berkembang Sesuai Harapan** : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orangtua
- BSB** Artinya **Berkembang Sangat Baik** : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indicator yang diharapkan.

➤ **Event Sampling**

Nama Anak :
Usia :
Sekolah : TK Tunas Harapan
Pengamat : Yuni Heriyana
Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

➤ **Catatan Anekdote**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B
Hari,tanggal :

Nama	waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Hasil Capaian

➤ **Hasil Karya**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B

No	Hari /tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Hasil Capaian

LKPD

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Nama : Tanggal :
 Tema : Binatang Kelompok : B
 Sub Tema : Binatang Bersayap Aspek Pengembangan : Bahasa
 Sub-sub Tema : Kupu-kupu Kegiatan : Menyusun kartu kata sesuai kartu gambar

Kompetensi Dasar : 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain



4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

Indikator Pencapaian : 3.12.3 Gambar cerita

4.12.3 Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya (tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya)

Tujuan Kegiatan : Melalui kegiatan mengamati, peserta didik mampu **menyusun (HOTS)** kartu kata sesuai gambar dengan baik

- Langkah-langkah :
1. Anak mengamati bentuk gambar binatang yang disediakan guru/orang tua
 2. Anak mengenal tulisan yang sesuai dengan gambarnya
 3. Anak Menyusun kartu kata sesuai gambar

Gambar Binatang	Nama Binatang
	
	
	

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Nama : Tanggal :
Tema : Binatang Kelompok : B
Sub Tema : Binatang Bersayap Aspek Pengembangan : Kognitif
Sub-sub : Kupu-kupu Kegiatan : Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang 1-4
Tema

Kompetensi Dasar : 3.6 Mengenal benda –benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, danciri-ciril ainnya) melalui berbagai hasil karya

Indikator : 3.6.7 Konsep dan lambang bilangan

Pencapaian 4.6.7 Pengenalan konsep dan lambang bilangan

Tujuan Kegiatan : Peserta didik mampu **menyusun (HOTS)** gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4 dengan benar

Langkah-langkah : 1. Anak mengamati bentuk gambar daur hidup yang diberikan guru
2. Anak mengingat urutan daur hidup kupu-kupu
3. Anak Menyusun lambang bilangan 1-4 sesuai dengan urutannya

Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4



Nama :

Kelas :

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK
TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN

Nama : Tanggal :
Tema : Binatang Kelompok : B
Sub Tema : Binatang Bersayap Aspek Pengembangan : Fisik Motorik
Sub-sub : Kupu-kupu Kegiatan : Membuat kolase bentuk kupu-kupu dari daun
Tema : Kupu-kupu dari daun

Kompetensi : 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
Dasar

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

Indikator : 3.3.6 Koordinasi motoric halus

Pencapaian 4.3.6 Mengkoordinasikan motoric halus

Tujuan Kegiatan : Melalui kegiatan demonstrasi, peserta didik mampu **membuat** kolase (*HOTS*) bentuk kupu-kupu dari daun dengan kreatif (*PPK*)

- Langkah-langkah :
1. Peserta didik menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan
 2. Peserta didik mengamati langkah-langkah cara membuat kolase bentuk kupu-kupu dari daun
 3. Peserta didik dapat melakukannya sesuai dengan kreasinya

Membuat kolase bentuk kupu-kupu dari daun dengan kreatif



1



2



3



4



5



6



7

BAHAN AJAR RPPH 1

PEMBELAJARAN LURING TENTANG KUPU-KUPU

Satuan Pendidikan : TK TUNAS HARAPAN BANDENGAN
Mata Pelajaran : Tematik
Kelas/Semester : B/Semester 1
Materi/Pokok Bahasan/SPB : KUPU-KUPU

A. Pendahuluan

1. Kompetensi Dasar

- a. NAM : 1.1
- b. FISIK MOTORIK : 3.3 – 4.3
- c. BAHASA : 3.12 – 4.12
- d. KOGNITIF : 3.8 – 4.8
- e. SOSEM : 2.5
- f. SENI : 2.4

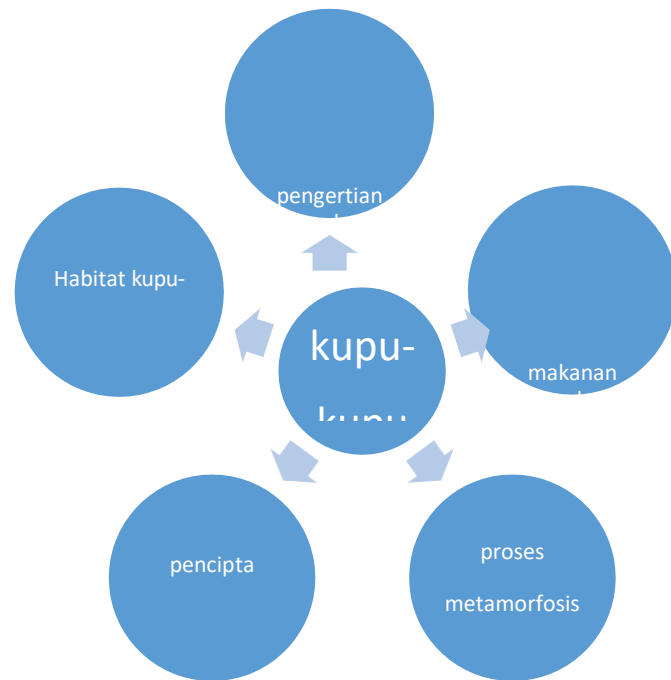
2. Indikator Pencapaian Kompetensi

- a. Mengenal dan menyayangi ciptaan Tuhan
- b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas (missal: mengancingkan baju, menali sepatu)
- c. Menunjukkan gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
- d. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak sedikit,, panjang-pendek,berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
- e. Cara menyampaikan keinginan dengan santun
- f. Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (missal: seni music, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain)

3. Materi Pokok

- Pengertian kupu-kupu
- Makanan kupu-kupu
- Habitat kupu-kupu
- Pencipta kupu-kupu
- Proses metamorphosis kupu-kupu

B. Peta Konsep (*Mind Map*)



C. Uraian Materi

1. Pengertian kupu-kupu

Kupu-kupu dan ngengat (rama-rama) merupakan serangga yang tergolong ke dalam ordo *Lepidoptera*, atau 'serangga bersayap sisik' (*lepis*, sisik dan *pteron*, sayap)



Secara sederhana, kupu-kupu dibedakan dari ngengat alias kupu-kupu malam berdasarkan waktu aktifnya dan ciri-ciri fisiknya. Kupu-kupu umumnya aktif di waktu siang (*diurna*), sedangkan ngengat kebanyakan aktif di waktu malam (*nocturnal*). Kupu-kupu beristirahat

atau hinggap dengan menegakkan sayapnya, ngengat hinggap dengan membentangkan sayapnya. Kupu-kupu biasanya memiliki warna yang indah cemerlang, ngengat cenderung gelap, kusam atau kelabu. Meski demikian, perbedaan-perbedaan ini selalu ada perkecualiannya, sehingga secara ilmiah tidak dapat dijadikan pegangan yang pasti. (van Mastrigt dan Rosariyanto, 2005).

2. Habitat kupu-kupu

Tempat hidup kupu-kupu hampir disemua habitat, seperti dikebun, taman, hutan primer, hutan sekunder, tepi sungai dan habitat lainnya yang ditumbuhi oleh tanaman inang kupu-kupu. Habitat tepi sungai menjadi sangat penting karena banyak tanaman inang kupu-kupu tumbuh disitu, selain itu tepi sungai pun menjadi jalur lintasan kupu-kupu.

3. Makanan kupu-kupu:

- Serbuk sari dan nectar
- Buah busuk
- Kotoran hewan dan kotoran burung
- Getah pohon
- Garam dan keringat

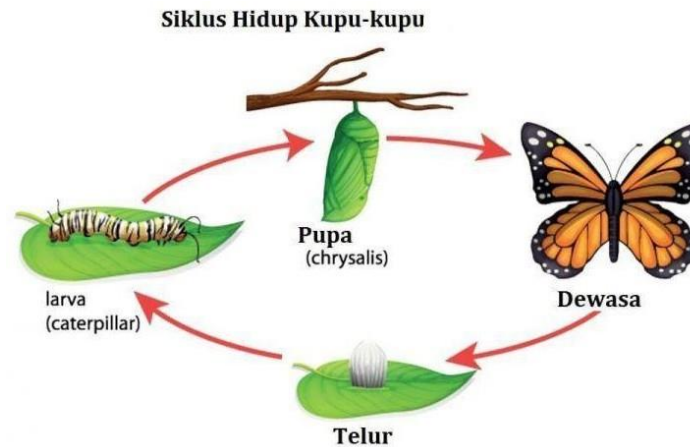
4. Sebagai contoh kecil dari tanda-tanda kebesaran Allah adalah diciptakannya binatang kupu-kupu.

Pertama, ketika masih berupa ulat, selalu merugikan orang dan menebar kerusakan setiap hinggap di tanamn, keberadaannya ditakuti setiap yang melihatnya. Namun binatang ini segera islah diri dan bertaubat atas perbuatannya dengan menjelma menjadi kepompong.

Kedua, kehadiran kupu-kupu (setelah islah diri) senantiasa memberikan kesenangan bagi orang lain. Hal ini karena keindahan corak warnanya, kemuliaan tingkah lakunya: setiap hinggap tidak pernah mematahkan dahan yang dihinggapinya, selalu menebarkan benih- benih bunga dalam setiap hinggapan dari satu bunga ke bunga yang lain

Ketiga, kupu-kupu hanya makan dari sari bunga. Dalam hal ini, seorang mukmin seyogyanya hanya mengkonsumsi makanan yang halal dan baik agar yang dikeluarkan berupa kebajikan (akhlakul karimah). "Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi." (QS 2: 168).

5. Metamorfosis pada kupu-kupu dimulai dari telur, larva, kepompong, dan kupu-kupu dewasa.



Proses Metamorfosis pada Kupu-Kupu

D. Rangkuman

Kupu-kupu dan ngengat (rama-rama) merupakan serangga yang tergolong ke dalam ordo *Lepidoptera*, atau 'serangga bersayap sisik' (*lepis*, sisik dan *pteron*, sayap). Tempat hidup kupu-kupu hampir disemua habitat, seperti dikebun, taman, hutan primer, hutan sekunder, tepi sungai dan habitat lainnya yang ditumbuhi oleh tanaman inang kupu-kupu. Makanan kupu-kupu: Serbuk sari dan nectar, buah busuk, kotoran hewan dan kotoran burung, getah pohon, aram dan keringat. Metamorfosis pada kupu-kupu dimulai dari telur, larva, kepompong, dan kupu-kupu dewasa.

E. Daftar Pustaka

[http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kupu-](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kupu-kupu)

[kupu http://foresty-information-](http://foresty-information-center.ipd.ac.id)

[center.ipd.ac.id](http://foresty-information-center.ipd.ac.id)

<https://www.amazine.co>

<http://www.khazanah.republika.c>

[Q](http://www.google.com/amp/s/saintif.com/metamorfosis-kupu-kupu/amp/)

<http://www.google.com/amp/s/saintif.com/metamorfosis-kupu-kupu/amp/>

EVALUASI

Lampiran Format Penilaian

➤ Skala Capaian Perkembangan (Ceklis)

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Kupu-kupu
Nama :

Kelompok : B/
Hari, Tanggal : Sabtu, 17 Oktober 2020

Program Pengembangan	KD	Kegiatan Pembelajaran	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Menyebutkan binatang ciptaan Tuhan				
FM	3.3-4.3	Membuat kolase bentuk kupu-kupu dengan daun				
Kognitif	3.8-4.8	Menganalisis video daur hidup kupu-kupu				
	3.6-4.6	Menyusun gambar daur hidup kupu-kupu dengan memberi lambang bilangan 1-4				
Bahasa	3.12-4.12	Menyusun kartu kata sesuai kartu gambar				
Sosem	2.5	Berani menampilkan hasil karya yang telah dibuat				
Seni	2.4	Bergerak sesuai irama music				

KETERANGAN

Empat Skala Pencapaian Perkembangan Anak Yaitu

- BB** Artinya **Belum Berkembang** : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru/orangtua
- MB** Artinya **Mulai Berkembang** : bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru /orangtua

BSH

Artinya **Berkembang Sesuai Harapan** : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru /orangtua

BSB

Artinya **Berkembang Sangat Baik** : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indicator yang diharapkan.

➤ **Event Sampling**

Nama Anak :
Usia :
Sekolah : TK Tunas Harapan
Pengamat : Yuni Heriyana
Aspek Pengamatan : Sosial Emosional

Waktu	Peristiwa Pencetus	Perilaku	Konsekuensi

➤ **Catatan Anekdote**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B
Hari,tanggal :

Nama	waktu	Tempat	Peristiwa	Evaluasi	KD/ Indikator	Hasil Capaian

➤ **Hasil Karya**

Nama :
Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B

No	Hari /tanggal	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD/Indikator	Hasil Capaian

