

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : Tk Al Hikmah Bangsri
Hari/Tanggal : Senin, 9 November 2020
Kelompok/Usia : A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema : Binatang / Kupu-kupu
Judul Kegiatan Belajar : Menjadi Kupu-kupu

A. Kompetensi Inti (KI)

- **KI-1.** Menerima ajaran agama yang dianut
- **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 indera (melihat, mendengar, menghirup, meraba, merasa): menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- **KI-4.** Menunjukkan yang diketahui, dirasa, 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	Mengetahui ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkontrol dan seimbang dan lincah
Kognitif	3.6-4.6	Mengurutkan benda berdasarkan bentuk atau ukuran
Bahasa	3.12-4.12	Pengenalan huruf dan kata
Sosial Emosional	2.5	Mencerminkan sikap percaya diri
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni

		sesuai kreativitasnya
--	--	-----------------------

C. Tujuan Pembelajaran*)

1. Setelah peserta didik mengamati video dan berdiskusi dengan guru tentang kupu-kupu, peserta didik dapat mengetahui kupu-kupu adalah ciptaan Tuhan **(TPACK, HOTS, Religius)**
2. Setelah melihat demonstrasi guru, peserta didik dapat melakukan gerakan kupu-kupu terbang dengan aktif dan lincah **(PPK)**
3. Setelah melihat demonstrasi guru, peserta didik dapat menyusun huruf vokal pada kata kupu-kupu sebanyak 1 baris dengan benar **(HOTS)**
4. Setelah mengamati gambar yang diberikan guru, peserta didik dapat mengurutkan dari ukuran yang terbesar sampai yang terkecil gambar kupu-kupu dengan benar **(HOTS)**
5. Setelah mengamati gambar metamorfosis kupu-kupu, peserta didik dapat menceritakan metamorfosis kupu-kupu dengan percaya diri **(HOTS , PPK)**
6. Setelah melihat demonstrasi guru, peserta didik dapat kreatif mewarnai gambar kupu-kupu dengan berbagai warna dan rapi **(HOTS)**

D. Materi Pembelajaran

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Melakukan gerakan lincah (FM 3.3-4.3)
3. Pengenalan huruf vokal pada kata (BHS 3.12-4.12)
4. Mengurutkan gambar sesuai ukuran (KOG 3.6-4.6)
5. Percaya diri dalam bercerita (SE 2.5)
6. Berkreasi mewarnai gambar (3.15-4.15)

PPK	: Religius, Peduli Lingkungan, kemandirian
Metode	: Pemberian Tugas, Berdiskusi, Demonstrasi, Observasi
Model	: Shif atau Bergantian dengan tatap muka
Pendekatan	: Saintifik

E. Sumber dan Media Belajar

Guru, anak langsung, gambar kupu-kupu, LKPD, biji jagung, pensil warna/krayon, lem.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	Penerapan SOP 1. Guru dan peserta didik saling memberi salam 2. Guru dan peserta didik berdoa sebelum kegiatan dimulai (Religius)	10 menit
Apersepsi	1. Guru memperlihatkan video atau gambar binatang kupu-kupu (TPACK) 2. Peserta didik memperhatikan dan mengamati gambar binatang yang diperlihatkan guru (HOTS) 3. Peserta didik berdiskusi dengan guru tentang binatang kupu-kupu, dimana hidupnya, bagaimana metamorfosis kupu-kupu, apa manfaat dsb (Colaboration 4C) 4. Peserta didik berdiskusi dengan guru tentang kupu-kupu ciptaan Tuhan (NAM 1.1) (Colaboratioan 4C) 5. Peserta didik aktif dan lincah mempraktekkan gerakan kupu-kupu terbang (FM 3.3-4.3) (PPK) 6. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	20 menit
Motivasi	Guru dan peserta didik menyanyi tentang kupu-kupu dengan semangat (Colaboration 4C) Judul Lagu “Metamorfosis kupu-kupu” Berawal dari telur Lalu menjadi ulat Berubah jadi kepompong Lalu jadi kupu-kupu Terbanglah terbang jauh Kemana engkau mau Hinggap diatas bunga Lalu menghisap madu	5 menit

B. Kegiatan Inti		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik pantang menyerah menyusun huruf vokal pada kata kupu-kupu menggunakan jagung sebanyak 1 baris dengan benar lalu ditempel pada lembar kegiatan (BHS 3.12-4.12) (HOTS) 2. Peserta didik pantang menyerah mengurutkan gambar kupu-kupu dari yang terbesar sampai terkecil dengan benar (KOG 3.6-4.6) (HOTS) 3. Peserta didik percaya diri menceritakan metamorfosis kupu-kupu (SE 2.5) (HOTS, PPK) 4. Peserta didik kreatif menggunakan berbagai warna dan rapi dalam mewarnai gambari kupu-kupu (SN 3.15-4.15) (HOTS) 	40 menit
C. Recalling		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat –alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	5 menit
D. Istirahat		
	Anak bergantian cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, bermain	5 menit
E. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini (Colaboration 4C) 	5 menit

	<ol style="list-style-type: none">3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan4. Menginformasikan kegiatan untuk besok5. Penerapan SOP pulang (berdoa pulang, salam) (Religius)	
--	--	--

G. Penilaian

Metode : Observasi

Instrumen :

- a. Skala capaian perkembangan (ceklis)
- b. Event Sampling
- c. Catatan anekdot/kelas
- d. Rubrik hasil karya