

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL DARING

Kelompok : B
 Semester / Minggu : I/
 Tema / Sub tema : Binatang /Binatang Darat
 Sub-sub Tema : Binatang Darat yang mempunyai sayap yang hinggap dibunga
 Hari / Tanggal : Kamis / 01 Oktober 2020
 Kompetensi Dasar : 1.1 , 2.6, 3.3 - 4.3, 3.6 – 4.6, 3.11- 4.11, 3.15 - 4.15
 Kegiatan Main : Membuat tempat pensil dengan bentuk kupu-kupu

Indikator :

- Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan seperti Kupu- Kupu
- Bercerita tentang eksperimen yang sudah dilakukan
- Mengikuti aturan bermain dalam permainan membuat tempat pensil bentuk kupu-kupu
- Kegiatan untuk latihan motorik kasar : menggunting bentuk sayap kupu-kupu, menempel bentuk sayap kupu-pada bagian tubuh kupu-kupu
- Membiasakan eksploratif melalui kegiatan eksperimen
- Membuat berbagai hasil karya, menyanyi

Tujuan Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alat dan Bahan	Alat Assesmen perkembangan
1. Anak mengenal kupu-kupu ciptaan Tuhan (Nam) 2. Anak dapat bercerita daur ulang kupu (Bahasa) 3. Anak mampu mengambil kegiatan yang telah dibuatnya (Sosem) 4. Anak mampu menggunting, menempel bentuk (Fisik Motorik) 5. Anak dapat menghitung jumlah tempat pensil kupu-kupu yang sudah	Persiapan : <ul style="list-style-type: none"> • Guru menghubungi orang tua / pendamping melalui WA group atau video untuk menyampaikan apa saja yang perlu dipersiapkan oleh orang tua / pendamping anak dirumah, dan menyampaikan kegiatan main yang akan dilakukan 1 hari sebelumnya • Sambil menunggu waktu pelaksanaan kegiatan main guru meminta kepada orang tua untuk mengajak anak untuk melakukan senam dengan link yang sudah dikirim 	<ul style="list-style-type: none"> • HP • You tube • Gambar daur ulang kupu-kupu • Botol bekas, kertas kado, kertas asturo, gunting, lem, dable tip 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan Anekdote • Cheklist • Hasil Karya

Tujuan Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alat dan Bahan	Alat Assesmen perkembangan
<p>jadi (Kognitif)</p> <p>6. Anak dapat membuat berbagai hasil karya, menyanyi (Seni)</p>	<p>Pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada peserta didik • Guru meminta ke orang tua untuk mendokumentasikan kegiatan tersebut berupa video dan foto kegiatan anak <p>Kegiatan Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kesepakatan main (sesuai SOP) • Do'a pembuka (sesuai SOP) • Menyampaikan informasi tentang daur ulang kupu-kupu <p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan kegiatan main • Guru membuat miniatur tempat pensil bentuk kupu-kupu dengan video tutorial <p>Recalling :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merapikan mainan, alat dan bahan belajar • Tanya jawab tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan main • Apabila ada perilaku anak yang kurang tepat harus didiskusikan bersama • Anak diminta menceritakan kembali daur ulang kupu-kupu dan menunjukkan hasil karyanya • Memberikan pengutan pengetahuan yang didapat anak <p>Kegiatan Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan perasaan anak selama berkegiatan bersama guru dan orang tua dan meminta anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan 		

Tujuan Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran	Alat dan Bahan	Alat Assesmen perkembangan
	anak serta menunjukkan hasil karya <ul style="list-style-type: none"> • Guru mencatat capaian pembelajaran anak pada hari ini • Guru menyampaikan cerita pendek yang berisi pesan-pesan • Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan esok hari • Do'a penutup (sesuai SOP) 		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

SRI WAHYUNINGSIH, S.Pd.AUD

Madiun, 01 Oktober 2020
Guru Kelas

NINA TRI HARTANTI, S.Pd

BAHAN AJAR

Kelompok	: B
Semester / Minggu	: I /
Hari / Tanggal	: Kamis / 01 Oktober 2020
Tema / Sub tema	: Binatang /Binatang Darat
Sub-sub Tema	: Binatang Darat yang mempunyai sayap yang hinggap dibunga

TUJUAN PEMBELAJARAN

NAM	: Anak bersyukur atas ciptaan Tuhan
BAHASA	: Anak dapat bercerita daur ulang kupu
SOSEM	: Anak mampu mengambil kegiatan yang telah dibuatnya
FISIK MOTORIK	: Kegiatan untuk latihan motorik kasar : menggunting bentuk sayap kupu-kupu, menempel bentuk sayap kupu-pada bagian tubuh kupu-kupu
KOGNITIF	: Anak dapat menghitung jumlah tempat pensil kupu-kupu yang sudah jadi
SENI	: Anak dapat membuat berbagai hasil karya

KOMPETENSI DASAR

NAM 1.1.	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
Bahasa 3.11 - 4.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresi (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosem 2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
Fisik Motorik 3.3 - 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
Kognitif 3.6 - 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran,pola, sifat, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran,pola, sifat, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya
Seni 3.15 - 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

INDIKATOR

NAM 1.1	Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan seperti Kupu-kupu
Bahasa 3.11 – 4.11	Bercerita tentang eksperimen yang sudah dilakukan
Sosem 2.6	Mengikuti aturan bermain dalam permainan membuat tempat pensil bentuk kupu-kupu
Fisik Motorik 3.3 - 4.3	Kegiatan untuk latihan motorik kasar : menggunting bentuk sayap kupu-kupu, menempel bentuk sayap kupu-pada bagian tubuh kupu-kupu
Kognitif 3.6 - 4.6	Membiasakan eksploratif melalui kegiatan eksperimen
Seni 3.15 - 4.15	Membuat berbagai hasil karya

URAIAN MATERI :

1. Kupu-kupu adalah ciptaan Tuhan
2. Kupu-kupu salah satu binatang darat yang mempunyai sayap, Selain kupu-kupu ada juga yaitu lebah, kumbang
3. Kupu-kupu merupakan serangga yang bersayap sisik
4. Kupu-kupu salah satu serangga yang tidak berbaya bagi manusia
5. Kupu-kupu termasuk ke dalam metamofosis sempurna, dimana dalam prosesnya terdiri dari empat tahap yaitu telur, larva, pupa dan dewasa
6. Kupu-kupu memerlukan waktu yang lama dibandingkan serangga lainnya untuk berubah dari telur, ulat hingga menjadi seekor kupu-kupu
7. Kupu-kupu aktif pada siang hari, dan tidur dimalam hari, beristirahat dengan menegakkan sayapnya
8. Kupu-kupu mampu terbang setinggi 2-3 meter diudara, semakin besar sayapnya maka akan semakin tinggi kupu-kupu mampu untuk terbang
9. Kupu-kupu termasuk hewan individual, yang hanya berkumpul saat memasuki fase reproduksi

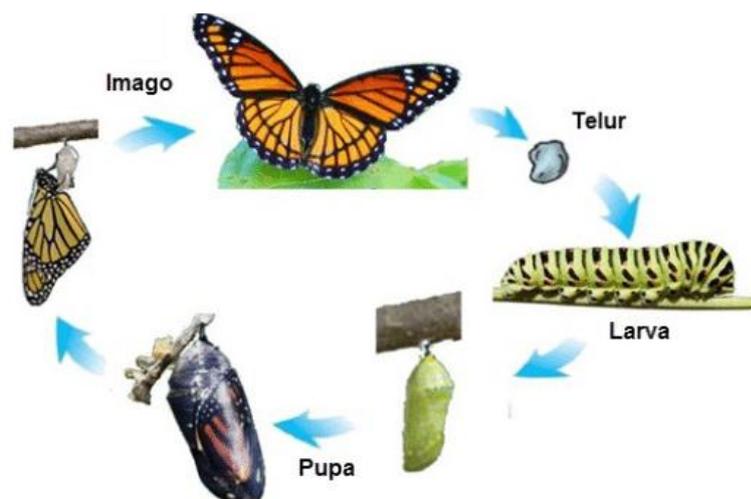
10. Kupu-kupu kulitnya dari kitin, bernafas menggunakan trakea, mempunyai kaki 3 pasang serta memiliki telapak kaki yang halus, mempunyai mata yang banyak atau majemuk, mempunyai adomen atau perut, ukuran sayap lebih besar dari tubuhnya

11. Kupu-kupu hidup dengan cara menghisap nektar bunga

PENGEMBANGAN 6 ASPEK :

NAM : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

- Sebelum memasuki kegiatan main guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar "Bismillah hirrohman nirrokhim,,artinya, dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, ashaduala illahailah wa'ashadu anna muhammadarosulullah, saya bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah, dan saya bersaksi bahwa nabi Muhammad utusan Allah, Roditubillah hiroba, wabil islamidinah wabimuhammadinabiyauwarosulullah,robbi sidni ilma warjudni fahma aamiinnn,,,
- Mengabsen anak dengan nyanyian, misal :
'Selamat pagi mas Alan apa kabar "BAIK", selamat pagi mbak Altha apa kabar "BAIK" samapi semua anak terpanggil, selamat pagi semua, semua selamat pagi apa kabar "BAIK"'
- Menjelaskan kalau kupu-kupu adalah ciptaan Tuhan, menjelaskan daur hidup kupu-kupu



BAHASA : Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresi (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

- Anak mampu bercerita kegiatan main yang dia lakukan dengan bahasanya sendiri

- Anak mampu bercerita kembali tentang daur hidup kupu-kupu
- Anak dapat menambah perbendaharaan kata dengan menggunakan bahan-bahan yang dipakai untuk membuat



SOSEM : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan

- Anak mampu memilih kegiatan main apa dulu yang akan dia kerjakan
- Dengan memilih kegiatan main sendiri, menjadikan anak belajar disiplin dan tidak berebut dengan temannya
- Dengan kedisiplinannya itu membuat anak bisa taat terhadap aturan kegiatan main

FISIK MOTORIK : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus



- Anak mengenal alat-alat yang digunakan khususnya gunting, apa guna gunting dan apa bahaya dari gunting apabila dibuat mainan, dan apa yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dengan membawa gunting
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai kegiatan main, misalnya menggunting berbagai bentuk dan menempel kertas
- Menggunting dengan rapi dengan berbagai variasi, misal : menggunting bentuk lingkaran untuk botol, menggunting bentuk sayap kupu-kupu, menggunting bentuk bunga

SENI : Membuat berbagai hasil karya

- Anak mampu membuat satu karya seni tempat pensil bentuk kupu-kupu dari berbagai kertas (kertas asturo, kertas origami, kertas kado)



- Bermain tepuk atau bernyanyi tentang kupu-kupu

TEPUK KUPU-KUPU

- *** Ulatnya
- *** Makan daun
- *** Kekenyanan
- *** Ulatnya
- *** Berpuasa
- *** Jadilah
- *** Kepompong
- *** Kepompong
- *** Berpuasa
- *** Jadilah
- *** Kupu-kupu

KOGNITIF : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran,pola, sifat, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya

- Anak mampu menghitung jumlah tempat pensil yang sudah jadi
- Anak mampu membandingkan hasil karyanya dengan punya temannya baik itu dalam hal warna dan ukuran

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelompok : B
Semester / Minggu : I /
Hari / Tanggal : Kamis/ 01 Oktober 2020
Tema / Sub tema : Binatang /Binatang Darat
Sub-sub Tema : Binatang Darat yang mempunyai sayap yang hinggap dibunga

Judul: Membuat tempat pensil bentuk kupu-kupu

Tujuan Pembelajaran :

- Anak mengenal kupu-kupu ciptaan Tuhan (NAM)
- Anak dapat bercerita daur ulang kupu (Bahasa)
- Anak mampu mengambil kegiatan yang telah dibuatnya (Sosem)
- Anak mampu menggunting, menempel bentuk (Fisik Motorik)
- Anak dapat menghitung jumlah tempat pensil kupu-kupu yang sudah jadi (Kognitif)
- Anak dapat membuat berbagai hasil karya, menyanyi (Seni)

Petunjuk Kegiatan main:

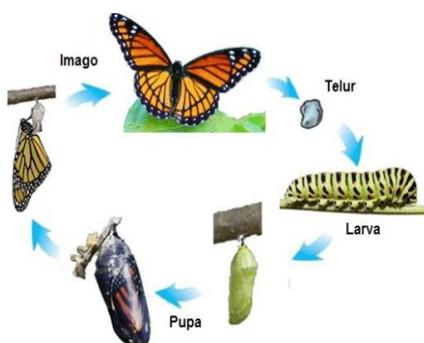
- ✚ Ayah bunda, bagaimana kabarnya hari ini,,? Apakah sudah melihat video senamnya, dan apakah ananda sudah senam,,?

<https://www.youtube.com/watch?v=f2U6Q4xwJ8M>

- ✚ Ayah bunda,, apakah sudah mempersiapkan alat dan bahannya untuk kegiatan main kita hari ini,,??



- ✚ Sebelum kita melakukan kegiatan main hari ini, b.Nina mau cerita dulu tentang daur hidup kupu-kupu



- ✚ Nah,,itulah daur hidup kupu-kupu,,
- ✚ Sekarang kita mau membuat tempat pensil bentuk kupu-kupu, Ayah bunda tolong diperhatikan juga ya,,??
- ✚ Pertama kita potong dahulu botol bekas menjadi 2 bagian, kita gunakan bagian yang bawah ya bunda,,



- ✚ Setelah itu kita akan menggunting kertas kado berbentuk persegi panjang seukuran dengan botol bekas ya bunda,,



- ✚ Kemudian kertas itu kita tempel pada botol bekas tadi ya bunda,,



- ✚ Kemudia kita akan menggambar sayap kupu-kupu pada kertas kadonya ya bunda,,setelah kita jiplak dan kita gunting bundaaaa,,



- ✚ Setelah kita gunting, kita tempelkan bentuk sayap kupu-kupu tadi pada botol bekas yang sudah ditemeli kertas kado ya bundaaaa,,



- ✚ Kemudian kita akan buat hiasan untuk sayapnya ya bunda,,
- ✚ Kita gunting bentuk lengkung untuk sungut dan bentuk bunga-bunga kecil untuk ditempel pada sayap kupu-kupu,,



- ✚ Dan akhirnya sudah jadi deh tempat pensil bentuk kupu-kupunya,,



- ✚ Menerapkan konsep berhitung
- ✚ Ayuk kita hitung berapa jumlah yang sudah dibuat,,
- ✚ Coba ananda ceritakan kembali bagaimana daur ulang kupu-kupu tadi,,

- ✚ Ayuk kita bernyanyi, lagu kupu-kupu, Ananda dan bunda bisa melihat teks yang sudah dikirim
- ✚ Anak-anak menyanyi bersama-sama

Lagu Kupu-Kupu

Dari telur menjadi ulat bulu
Dari kepompong berubah hewan baru
Lalu tumbuh sayap yang lucu-lucu
Itulah dia namanya kupu-kupu

- ✚ Nah,,inilah hasil kegiatan main kita,,



- ✚ Coba nanti ananda dibantu ayah / bunda membuat ya,,?? Pasti hasilnya lebih bagus dari pnya b.Nina,,semangat ya anak-anakku,,

EVALUASI PEMBELAJARAN

ALAT PENCATATAN ANEKDOT (Catatan Kasus)

Nama Anak : Alin

Kelompok : B

Hari / Tanggal / Waktu	Peristiwa	Komentar
Kamis, 01 Oktober 2020	Belum terampil dalam menggunting bentuk lengkung-lengkung	Perlu dilatih lagi supaya menjadi bisa dan terampil

Nama Anak : Safa

Kelompok : B

Hari / Tanggal / Waktu	Peristiwa	Komentar
Kamis, 01 Oktober 2020	Belum bisa melipat bentuk rumah-rumahan, masih ada satu sisi yang miring	Harus belajar terus dalam hal melipat suatu bentuk

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Lingkup Pengembangan	Indikator Capaian Perkembangan	Nama Anak		
		Alin	Safa	Vano
NAM	<ul style="list-style-type: none"> Bisa menyebutkan hewan ciptaan Tuhan : hewan-hewan darat yang mempunyai sayap yang hinggap dibunga ciptaan Tuhan selain Kupu-kupu, misal kumbang, lebah 	BSH	MB	MB
Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> Bisa memilih kegiatan sendiri yang dia inginkan, misal teman melipat bentuk, dan kita mengerjakan kegiatan main lainnya 	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	<ul style="list-style-type: none"> Hasil guntingan sesuai dengan pola lengkung-lengkung 	BSH	MB	MB
	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menempel hasil guntingan pada tempat pensil 	BSH	MB	MB
	<ul style="list-style-type: none"> Kerapian dalam melipat bentuk rumah-rumahan 	BSH	MB	MB
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> Berhitung dengan kegiatan yang sudah jadi 	BSH	BSH	MB
	<ul style="list-style-type: none"> Menempelkan hasil guntingan sesuai dengan kesepakatan 	BSH	BSH	MB
Seni	<ul style="list-style-type: none"> Menghias sayap kupu-kupu supaya terlihat indah 	BSH	BSH	MB
	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi sesuai teks 			

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN HASIL KARYA

Nama: Alin	
Usia : 5 Tahun	
Data Portofolio	Diskripsi Data
Data Tugas : 	<p>Disaat guru bertanya siapa nama ayah dan bundamu, Alin mampu menjawab dengan benar, kemudian disaat kenapa belajarnya harus seperti ini,si Alin menjawab sesuai dengan sepengetahuan dia, dia menjawab karena masih ada corona, Dan disaat ditanya tetang daur ulang kupu-kupu Alin menjawab tp masih dengan ragu-ragu, kemudian ditanya bahan apa saja yang digunakan untuk membuat miniatur itu, Alin menjawab dengan penuh kehati-hatian</p>

Link Youtbe : <https://youtu.be/rA2CXvsN>

