

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

TK GMIM IMANUEL KOKA

Jl. Heldebran Rondunuwu, Mapanget Barat Lingkungan III
Kec. Mapanget Kota Manado Provinsi Sulawesi Utara



Disusun oleh :
Meilan Lengkong, SPd
No Peserta PPG : 210502856557

Dosen Pembimbing :
Dr. Meiske E Tumbel, MSi
NIP. 195903171984032001

PPG DALAM JABATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS NEGERI MANADO
2021

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
TK GMIM Imanuel Koka
Kec. Mapanget Kota Manado Provinsi Sulawesi Utara

Semester /Bulan/Minggu	: 2/5/15
Tema/Subtema/ Sub-sub Tema	: Alam semesta/ Gejala Alam/Pelangi
Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Hari/Tanggal	: Jumat/07 Mei 2021
Alokasi waktu	: 180 menit
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 menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman
KI – 3	: Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya, dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI – 4	: Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan dan dipikirkan melalui Bahasa, music, Gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhhlak mulia
B. Kompetensi Dasar (KD) :	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p><i>Kompetensi sikap</i></p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ibadah bersama (NAM) • Anak mampu menyelesaikan kegiatannya sendiri (Sosem)
<p><i>Kompetensi Pengetahuan</i></p> <p>3.6 – 4.6 Mengenal dan mampu menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifst, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>3.2 – 4.2 Mengenal dan terampil menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus</p> <p>3.10- 4.10 Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menggunakan kata tanya (5 w 1 H) seperti Apa yang biasa terlihat sesudah hujan? Siapa yang menciptakan Pelangi? Mengapa bisa terjadi Pelangi? Kapan kita bisa melihat Pelangi ? Dimana kita bisa melihat Pelangi ? Bagaimana terjadinya Pelangi ? (Bahasa & Kognitif) • Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki seperti ✓ Mencampur warna dengan menggunakan jari tangan Merah dengan biru Biru dengan kuning Hijau dengan merah (Kog & MH) • Menceritakan kembali proses terjadinya Pelangi (Bahasa)

Kompetensi Keterampilan	
3.15 – 4.15 Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya montase Pelangi (Seni)

- C. Tujuan Pembelajaran
1. Anak mampu **melaksanakan** ibadah bersama
 2. Anak mampu **menyelesaikan** sendiri kegiatan belajarnya
 3. Anak mampu **menggunakan** kata tanya, apa, siapa, mengapa, kapan, dimana dan bagaimana
 4. Anak mampu **menceritakan** kembali proses terjadinya Pelangi secara sederhana
 5. Anak mampu **mencampur** dua warna menjadi satu warna dengan menggunakan jari tangan
 6. Anak mampu **membuat** montase pelangi
- D. Materi Pembelajaran
1. Melakukan kegiatan beribadah bersama
 2. Mengamati video tentang terjadinya pelangi
 3. Menceritakan kembali video yang di tonton tentang proses terjadinya pelangi
 4. Menggunakan kata tanya apa, siapa, mengapa, kapan, dimana, bagaimana
 5. Mencampur warna
 6. Membuat montase pelangi
- E. Media dan Bahan Serta Sumber Belajar
- Media
1. Laptop Vidio Youtube “ si genta belajar” proses terjadinya pelangi
 2. LKPD, gambar, gunting, lem
 3. LKPD, cat air
- F. Metode Pembelajaran
1. Bercerita
 2. Tanya jawab / bercakap-cakap
 3. Proyek
 4. Pemberian tugas
 5. Bermain
- G. Pendekatan dan Model Pembelajaran
1. Saintifik berbasis STEAM dengan Model Kelompok
 2. Model pembelajaran inovatif Picture & Picture

Langkah-langkah Pembelajaran

Pembiasaan (15 Menit)

- Mencuci tangan
- Berbaris di halaman

Kegiatan Pembelajaran		Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyi lagu “Pelangi – Pelangi “ 2. Menanyakan kabar peserta didik dan recalling kegiatan kemarin dan penyampaian kegiatan belajar 1 hari 3. Melaksanakan ibadah bersama (PPK Religius) 	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Anak mengamati video proses terjadinya hujan lewat tayangan di layar dengan menggunakan proyektor yang disiapkan guru 2. Menanya Anak melakukan tanya jawab tentang pelangi dengan guru menggunakan kata tanya seperti : Apa yang biasa terlihat sesudah hujan? Siapa yang menciptakan Pelangi? Mengapa bisa terjadi Pelangi? Kapan kita bisa melihat Pelangi? Dimana kita bisa melihat Pelangi ? Bagaimana terjadinya Pelangi ? 3. Mengumpulkan informasi pemberian tugas, menggambar Pelangi pemberian tugas, membuat montase Pelangi pemberian tugas, mencampur warna (merah – biru, biru-kuning, merah kuning) Menceritakan kembali proses terjadinya Pelangi 4. Menalar Memberikan dorongan kepada anak untuk mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tentang mencampur warna, menggambar dan montase 5. Mengkomunikasikan informasi Mengajak anak duduk dan menanyakan apa yang sudah mereka kerjakan pada kegiatan hari ini, dan meminta anak menjelaskan hasil karyanya “ Montase Pelangi “ di depan kelas 	90 menit
Istirahat	Mencuci tangan, berdoa, Makan / bermain di luar kelas	30 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucap syair Pelangi 2. Mengucap Salam, doa Pulang 	15 menit

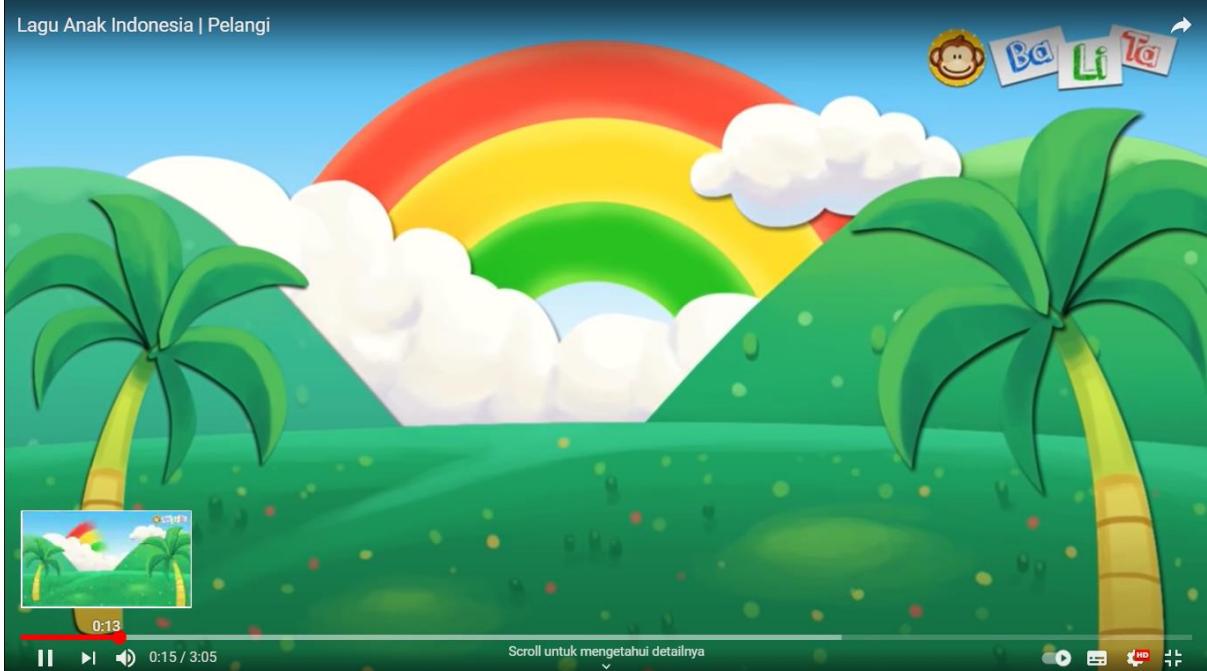
- Media Yang saya gunakan :



<https://www.youtube.com/watch?v=RcycJM2qOE4>

Video SmartPoint, belajar mengenai gejala alam Selangi. Dan beberapa hal yang perlu diketahui tentang Selangi

Lagu



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

Lagu Anak Indonesia | Pelangi

Laptop



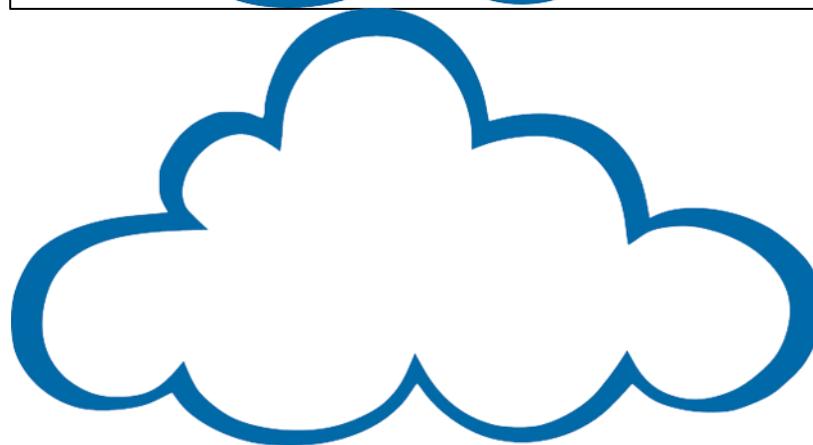
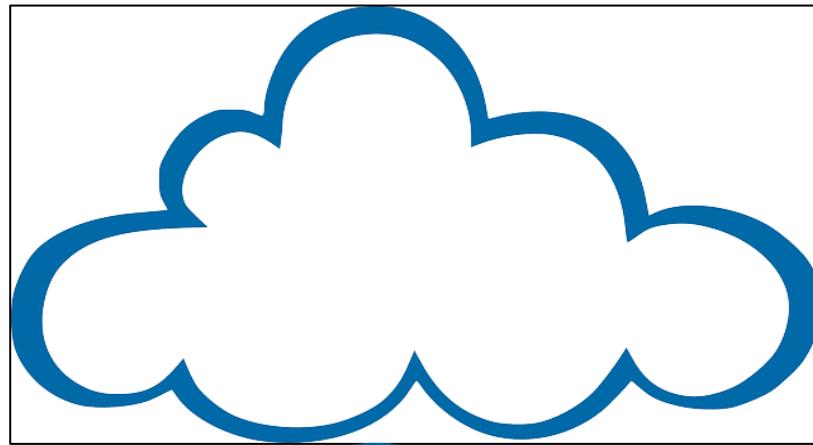
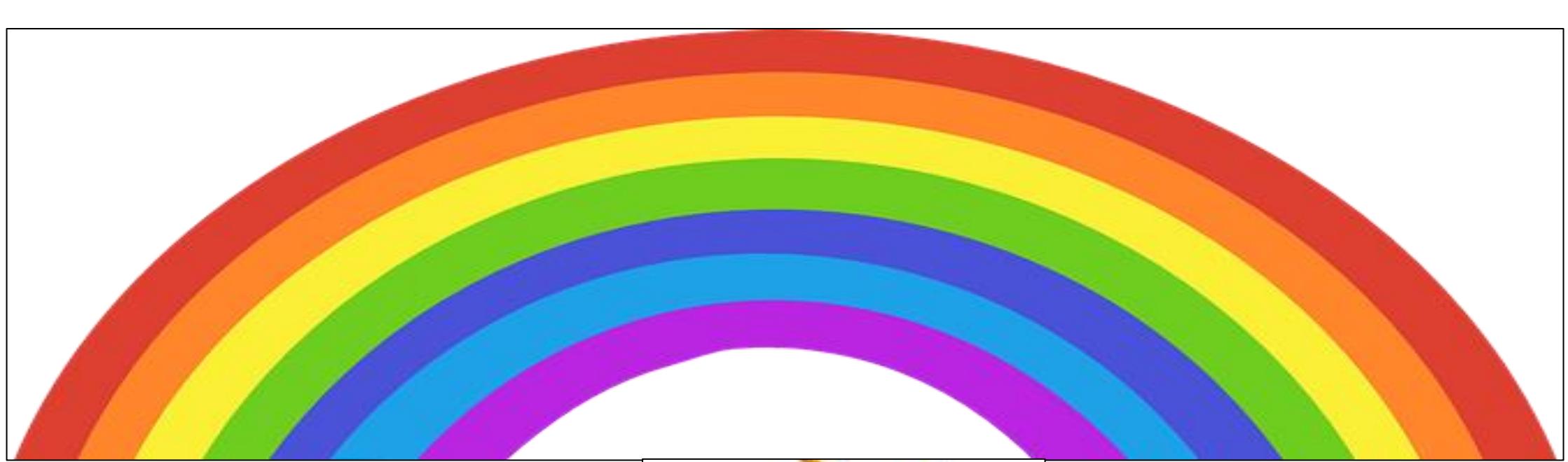
Proyektor



Layar



← TECHNOLOGI



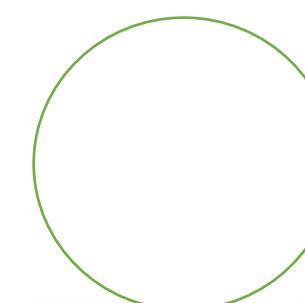
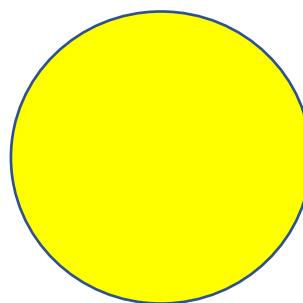
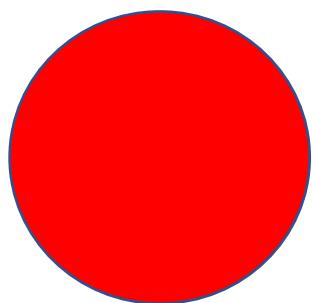
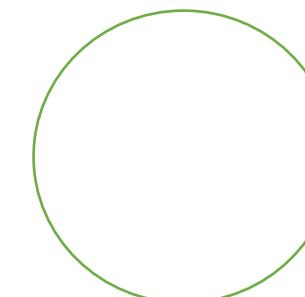
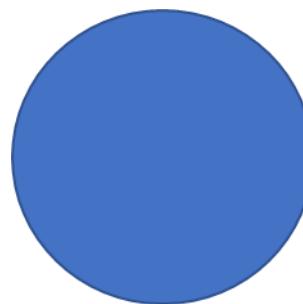
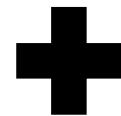
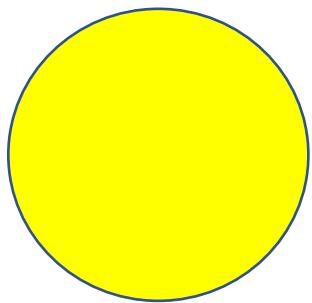
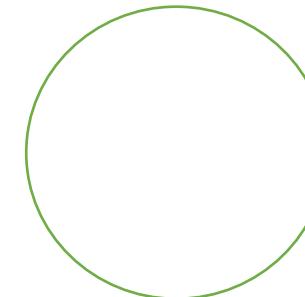
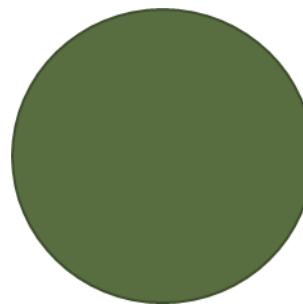
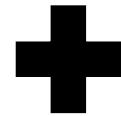
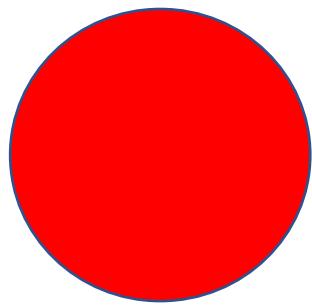
ARTS

A blue arrow pointing to the left, containing the word "ARTS" in white capital letters.

Nama anak : _____

Kelompok : _____

KD 3.15 – 4.15 Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni : "Membuat Montase Pelangi"



- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki seperti
 - ✓ Mencampur warna dengan menggunakan jari tangan
 - Merah dengan biru
 - Biru dengan kuning
 - Merah Kuning
(Kog & MH)



F. Rencana penilaian

1. Skala Capaian Harian

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nama anak				
			Marcello	Blessia	Mikhaela	Djoffer	Scarlette
1	Sikap	1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian					
2	Pegetahuan	2.10 – 4.6 Mengenal dan mampu menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifst, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) 3.2 – 4.2 Mengenal dan terampil menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus 3.10- 4.10 Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)					
3	Keterampilan	3.15 – 4.15 Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni					

Penilaian Anekdot

No.	Nama	Tempat/tgl waktu	peristiwa	KD indikator	Capaian perkembangan	Ket.
1.						
2.						

Penilaian Hasil Karya

Kelompok/ Usia : B (5-6 Tahun)

Nama Guru : Meilan Lengkong, SPd

Hari/ Tanggal	Nama Anak	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

2. Teknik penilaian

- Skala Capaian Harian
- Penilaian anekdot
- Hasil Karya

➤ **Bagan kesesuaian antar RPP, Bahan Ajar, LKPD, Media yang saya gunakan pada rancangan di atas adalah sebagai berikut :**

RPP	Materi	Bahan Ajar	LKPD	Media	Alat Evaluasi
Desain RPP Tatap Muka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan beribadah bersama 2. Mengamati video tentang terjadinya l2elangi 3. Menceritakan kembali video yang di tonton tentang proses terjadinya l2elangi 4. Menggunakan kata tanya apa, siapa, mengapa, kapan, dimana, bagaimana 5. Mencampur warna 6. Membuat montase l2elangi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop Vedio Youtube 2. LKPD, 3. LKPD, cat air 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menggunakan LKPD 2. Tidak membutuhkan LKPD kegiatan langsung mengamati video 3. Tidak membutuhkan LKPD kegiatan alat peraga langsung anak sendiri 4. Tidak ada LKPD 5. Ada LKPD 6. Ada LKPD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audio Visual gerak (video) 2. Cetak 3. Cetak dan berbasis lingkungan 	<p>Alat evaluasi yang saya gunakan adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skala capaian harian dengan menggunakan symbol BB, MB, BSH,BSB 2. Penilaian Anekdot akan berbentuk narasi perilaku anak yang unik, Laptop Vedio Youtube " si genta belajar" proses terjadinya hujan 3. LKPD, gambar, guiting, lem 4. LKPD, cat air 5. Penilaian hasil karya yang berbentuk narasi dan potofolio

➤ Pengembangan Media & Bahan Ajar

Tema/Subtema/ Sub-sub Tema : Alam semesta/ Gejala Alam/Pelangi
 Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)

No	Media	Bahan Ajar	Aspek Perkembangan					
			NAM	SDSEM	Fisik/Motorik	Bahasa	Kognitif	Seni
1	Audio Visual gerak (Vidio) bentuk media adalah video proses terjadinya hujan	Laptop, Proyektor, layar (Vidio)	Melaksanakan ibadah bersama	Pengembangan Rasa ingin tahu lewat mengamati video yang di tonton		Anak mampu menceritakan kembali video yang ditontonnya tentang proses terjadinya Pelangi	Anak mampu bertanya dan menjawab dengan menggunakan kata (apa, siapa,mengapa, kapan, dimana,bagaimana	Menyanyi lagu Pelangi-pelangi Cipt. AT Mahmud
2	Bentuk Cetak media adalah gambar Pelangi, awan, awan hujan, matahari	LKPD, pias gambar				Menggunting Melem		Anak mampu membuat montase pelangi
3	Bahan dan berbasis lingkungan adalah cat air	LKPD kapas, lem , Pensil			Anak mampu melakukan 13elangi mencampur warna dengan jari sebagai pengembangan MH		Anak mampu melakukan kegiatan eksploratif dan menyelidiki	

TK GMIM IMANUEL KOKA

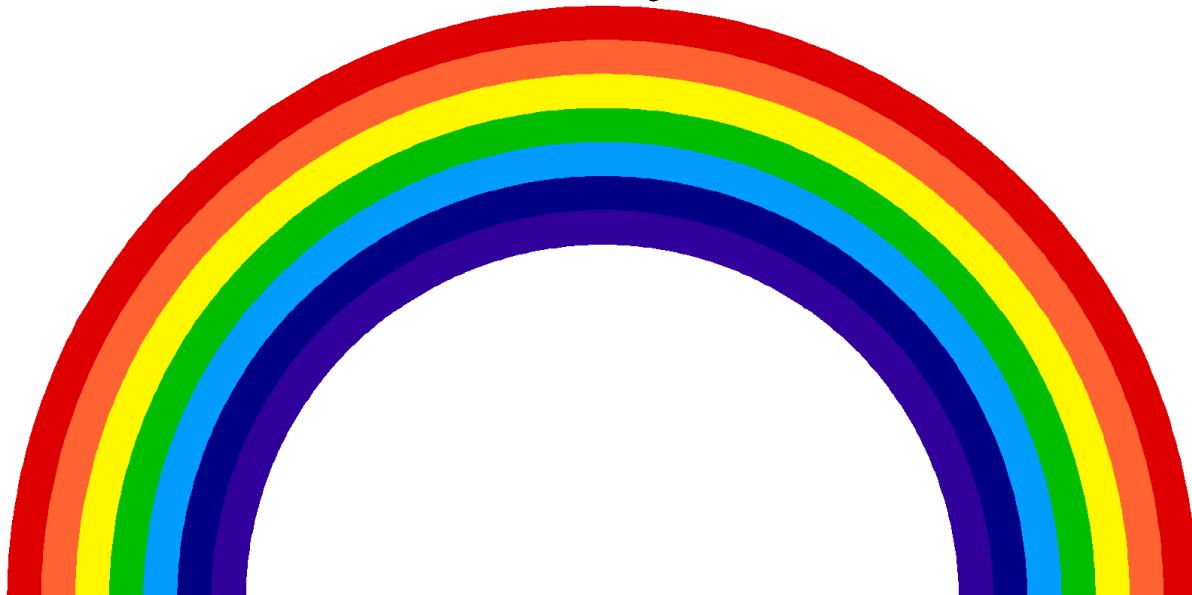
Pengembangan Media Pembelajaran

Semester /Bulan/Minggu : 2/5/15
Tema/Subtema/ Sub-sub Tema : Alam semesta/ Gejala Alam/Pelangi
Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)
Hari/Tanggal : Jumat/07 Mei 2021
Alokasi waktu : 180 menit

A. Pengembangan aspek Nilai Agama dan Moral

KI-1	KD – 1.1	: Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya
Indicator		: Melaksanakan ibadah bersama (Sumber Permen No. 137 Tahun 2014)
Materi Pembelajaran		: Melakukan kegiatan beribadah bersama
Kegiatan pembelajaran		: Bercakap-cakap tentang Pelangi yang adalah bagian dari ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam kepercayaan orang Kristen dimana Pelangi merupakan tanda perjanjian Tuhan dengan Manusia (Nuh) bahwa Tuhan tidak akan lagi mendatangkan air bah bagi umat manusia.

Gambar Pelangi



This Photo by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Sumber Gambar

https://id.images.search.yahoo.com/yhs/search;_ylt=AwrxhSSTFpBgAUIAkBn3RQx.;_ylu=Y29sbwMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-p=gambar+pelangi+cartoon&type=88dbnwss001420¶m1=y6bdVFVIsvuYsgECIQfz8ENxyJwxGIpK3DM%2FuhAAHQvMoUACEpX0MTF8Lxm5t9S4SBQnbs5Hahtyj4dasCqCLVlbTJLNrgYjkJhO1avKJyKNqeK2TISgdaASWts%2BerzRaM%2B7LYKdiZSCQxmsgstPdCBaMJISWATr4zZcNyh9lDERegKk%2BVCyoznYIuuN4ZzganYishQ1bsxnu8OMiN3K%2BgHDSY%2BcWUP6J5pyDThtLp7ApWvvadC%2BaF9moEDUwMx3F%2FnhKNHXnqA4IxDts6SZNKbTsSOQe6aStJp%2Bdu0KOmIEgJ43bIE80qWc33B9gM2KSMAyc4jvYD8QOVtaKWWaSCOFGvvB5ohDZL0TFhxz4hCizkqhWpiFw6KGGe9Mbcilx0krwFfpBzsEye%2BCU7tQ%3D%3D&hsimp=yhs-001&hsprt=omr&ei=UTF-8&fr=yhs-omr-

[001#id=33&iurl=https%3A%2F%2Fdesins10.files.wordpress.com%2F2017%2F03%2Frainbow3.png](https://desins10.files.wordpress.com/2017/03/Rainbow3.png)
&action=click di akses pada tanggal 3 Mei 2021 pukul 23.31 wita

Pelangi adalah fenomena [meteorologi](#) yang disebabkan oleh [refleksi](#), [refraksi](#), dan [difraksi](#) cahaya dalam tetesan air yang menghasilkan spektrum cahaya yang muncul di [langit](#). Pelangi biasanya bentuk busur melingkar berwarna-warni. Pelangi yang disebabkan oleh [sinar matahari](#) selalu muncul di bagian langit yang berhadapan langsung dengan [matahari](#).

Pelangi bisa berbentuk lingkaran penuh. Namun, pengamat biasanya hanya melihat busur yang dibentuk oleh tetesan cahaya di atas tanah,¹¹ dan berpusat pada garis dari matahari ke mata pengamat.

Dalam pelangi primer, busur menunjukkan warna merah di bagian luar dan ungu di bagian dalam. Pelangi ini disebabkan oleh cahaya yang dibiaskan saat memasuki tetesan air, kemudian dipantulkan ke dalam di bagian belakang tetesan dan dibiaskan kembali saat keluar.

Dalam pelangi ganda, busur kedua terlihat di luar busur primer, dan urutan warnanya terbalik, dengan warna merah di sisi dalam busur. Ini disebabkan oleh cahaya yang dipantulkan dua kali di bagian dalam tetesan sebelum meninggalkannya.

Ikhtiar

Pelangi tidak terletak pada jarak tertentu dari pengamat, tetapi berasal dari ilusi optik yang disebabkan oleh tetesan air yang dilihat dari sudut tertentu relatif terhadap sumber cahaya. Jadi, pelangi bukanlah sebuah objek dan tidak dapat didekati secara fisik. Memang, tidak mungkin bagi pengamat untuk melihat pelangi dari tetesan air pada sudut manapun selain yang biasa yaitu 42 derajat dari arah yang berlawanan dengan sumber cahaya. Bahkan jika seorang pengamat melihat pengamat lain yang tampak "di bawah" atau "di ujung" pelangi, pengamat kedua akan melihat pelangi yang berbeda — lebih jauh — pada sudut yang sama seperti yang terlihat oleh pengamat pertama.

Pelangi memiliki spektrum warna yang berkelanjutan. Pita berbeda apa pun yang terlihat merupakan artefak penglihatan warna manusia, dan tidak ada pita jenis apa pun yang terlihat dalam foto hitam-putih pelangi, hanya gradasi halus intensitas hingga maksimum, lalu memudar ke sisi lain. Untuk warna yang dilihat oleh mata manusia, urutan yang paling sering dikutip dan diingat adalah tujuh warna yang disebutkan [Isaac Newton](#): [merah](#), [orange](#), [kuning](#), [hijau](#), [biru](#), [nila](#) dan [ungu](#), diingat dengan [jemban keledai](#) mejikuhibiniu.

Pelangi bisa disebabkan oleh berbagai bentuk air di udara. Ini termasuk tidak hanya hujan, tetapi juga kabut, semprotan, dan embun di udara.

Pengamatan

Pelangi dapat diamati setiap kali ada tetesan air di udara dan sinar matahari bersinar dari belakang pengamat pada sudut ketinggian rendah. Karena itu, pelangi biasanya terlihat di langit barat pada [pagi hari](#) dan di langit timur pada [sore hari](#). Tampilan pelangi paling spektakuler terjadi saat separuh langit masih gelap dengan awan hujan dan pengamat berada di tempat dengan langit cerah ke arah matahari. Hasilnya adalah pelangi bercahaya yang kontras dengan latar belakang yang digelapkan. Selama kondisi jarak pandang yang baik, pelangi sekunder yang lebih besar tetapi lebih redup sering terlihat. Pelangi sekunder muncul sekitar 10° di luar batas pelangi primer, dengan urutan warna yang terbalik.

Efek pelangi juga biasa terlihat di dekat [air terjun](#) atau air mancur. Selain itu, efeknya dapat dibuat secara artifisial dengan menyebarkan tetesan air ke udara selama hari yang cerah. Meski jarang terjadi, *moonbow* (pelangi bulan) atau pelangi malam hari, dapat terlihat pada malam bulan yang terang benderang. Karena persepsi visual

manusia terhadap warna buruk dalam cahaya redup, *moonbow* sering terlihat berwarna putih.^[2]

Sulit untuk memotret setengah lingkaran lengkap pelangi dalam satu bingkai, karena hal ini membutuhkan sudut pandang 84°. Untuk kamera 35 mm, diperlukan lensa sudut lebar dengan panjang fokus 19 mm atau kurang. Sekarang perangkat lunak untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi panorama tersedia, gambar seluruh busur dan bahkan busur sekunder dapat dibuat dengan cukup mudah dari serangkaian bingkai yang tumpang tindih.

Dari atas bumi seperti di dalam pesawat terbang, terkadang pelangi dapat dilihat sebagai lingkaran penuh. Fenomena ini dapat disalahartikan dengan fenomena optik *glory*, tetapi *glory* biasanya jauh lebih kecil, hanya mencakup 5–20°.

Langit di dalam pelangi primer lebih terang dari langit di luar busur pelangi. Ini terjadi karena setiap tetesan hujan berbentuk bola dan menyebarluaskan cahaya ke seluruh cakram melingkar di langit. Jari-jari cakram bergantung pada panjang gelombang cahaya, dengan cahaya merah tersebar pada sudut yang lebih besar daripada cahaya biru. Di sebagian besar cakram, cahaya yang tersebar di semua panjang gelombang saling tumpang tindih, menghasilkan cahaya putih yang menerangi langit. Di bagian tepinya, pengaruh panjang gelombang dari hamburan cahaya akan memunculkan pelangi.^[3]

Cahaya busur pelangi primer 96% terpolarisasi bersinggungan dengan lengkungan.^[4] Cahaya busur sekunder terpolarisasi 90%. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pelangi>)

B. Pengembangan aspek SOSEM

KI – 2 KD – 2.8 : Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

Materi Pembelajaran : Anak mampu menyelesaikan kegiatannya sendiri

Kegiatan Pembelajaran : mengamati video tentang terjadinya Pelangi

Perkembangan sosial adalah proses dimana anak mengembangkan keterampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang diluar dirinya, dan juga belajar penalaran moral dan perilaku.

PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

1. Perkembangan Emosi
Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

2. Aspek emosional melibatkan tiga variabel, yaitu:

a) variabel stimulus

b) variabel organismic

c) variabel respons

Perkembangan Sosial meliputi:

- Sosialisasi merupakan proses melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial yang berhubungan dengan tuntutan sosial sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

- Proses perkembangan sosial terdiri atas tiga proses

- Mengembangkan sikap sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat
 - Ketiga proses sosialisasi ini akan melahirkan tiga model individu
 - Pola bermain sosial pada awal masa kanak-kanak
- (<https://www.coursehero.com/file/76476299/Aspek-Perkembangan-Sosial-Emosionalpptx/>)

C. Pengembangan aspek Fisik Motorik

KI – 3 KD – 3.2	: Mengenal dan terampil menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Materi pembelajaran	: Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki seperti mencampur warna dengan menggunakan jari tangan Menggunting Gambar untuk Montase
Kegiatan Pembelajaran	: Mencampur warna dengan menggunakan cari tangan (merah-biru, biru-kuning, hijau-merah) Menggunting gambar yang disiapkan guru untuk membuat montase pelangi

Kegiatan motorik halus untuk anak usia TK (4 hingga 6 tahun)

Aktivitas atau kegiatan yang dibiasakan untuk merangsang motorik halus untuk anak sangat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangannya. Banyak sekali kegiatan-kegiatan mudah dan praktis yang bisa dilakukan untuk melatihnya.

Mencampur dan mengeksplorasi warna bisa merangsang motorik halus untuk anak di masa TK yakni koordinasi mata dan tangan serta menperkuatkan tangan serta otot jari-jarinya.

Menggunting

Menggunting untuk usia anak taman kanak-kanak tidak lagi berbahaya asalkan selalu mendapatkan pengawasan. Bahkan kegiatan yang cukup mudah ini memberikan manfaat yakni melatih otot tangan si anak.

Tidak hanya itu, manfaat lainnya yakni membantunya mengenal arah, meningkatkan keterampilan motorik halus untuk anak serta melatih fokus.

Jangan selalu takut akan ketajaman gunting tersebut, cukup pahamkan bahwa gunting hanya digunakan untuk memotong kertas.

(<https://meenta.net/motorik-halus-untuk-anak-tk/>)

D. Pengembangan aspek Bahasa

KI – 3 KD – 3.10	: Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
Materi Pembelajaran	: Menceritakan kembali proses terjadinya Pelangi
Kegiatan Pembelajaran	: Anak menceritakan kembali secara sederhana proses terjadinya Pelangi

Secara umum dalam kehidupan sehari-hari bila ditinjau dari segi media atau sarana yang digunakan untuk menghasilkan bahasa, kita menggunakan dua ragam bahasa ,yaitu ragam bahasa lisandan ragam bahasa tulisan.Ragam lisan atau disebut juga dengan kemampuan bahasa lisan merupakan kemampuan berbahasa pertama yang dikuasai anak.Pengembangan kemampuan berbahasa lisan

terkait pada lingkungan dimana anak tinggal. Lingkungan yang banyak memberikan stimulasi akan memperkaya pertumbuhan dan perkembangan kata anak.

Menurut Dendy Sugono (Dhieni,dkk,2005:4.3) bahasa lisan adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucapan(organ of speech) dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa,(bentuk kata dan susunan kata),dan kosa kata.

Teori Cerita Istilah menyimak dalam pengembangan bahasa lisan anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bercerita.

Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada siswa

Model Pembelajaran Picture and Picture Model pembelajaran Picture and picture adalah model pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan cara memberdayakan gambar-gambar yang berkorelasi dan berkaitan dengan materi atau kompetensi yang ingin dicapai (Siti fathimah 2008).

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masingmasing siswa
- 2) Melatih berpikir logis Kekurangan Model Pembelajaran Picture and Picture adalah Memakan banyak waktu, banyak siswa yang pasif (Gardumuslim, 2008: Online

(https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrXgqrFjJBgjh0A6RT3RQx.;_ylu=Y29sbwMEcG9zAzeEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1620114758/RO=10/RU=http%3a%2f%2fjurnal.uin-antasari.ac.id%2findex.php%2fjurnalaud%2farticle%2fdownload%2f1543%2f1133/RK=2/RS=JxUcOji5ZIHq2oGMr8M86q0Lua4-)

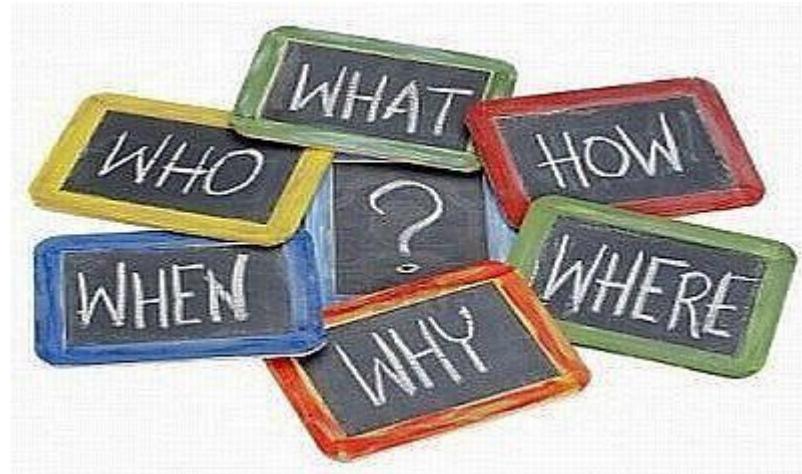
E. Pengembangan aspek Kognitif

KI – 3 KD – 3.6	: Mengenal dan mampu menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri- ciri lainnya)
Materi Pembelajaran	: membuat kalimat sederhana dengan menggunakan kata tanya apa, siapa, mengapa, kapan, dimana, bagaimana
Kegiatan pembelajaran	: Anak mampu menggunakan kata tanya seperti Apa itu Pelangi? Siapa yang menciptakan Pelangi? Kapan kita bisa melihat Pelangi? Dimana kita bisa melihat Pelangi? Bagaimana terjadinya Pelangi ?

Perkembangan Kognitif Menurut **Jean Piaget** lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927 sampai 1980.

Ia menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. (Laura A. King:152). Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka. (Loward s. Friedman and Miriam. W. Schustack. 2006: 59). Teori Piaget sering disebut genetic epistemologi (epistemologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetic mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan). (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010: 325)

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/viewFile/197/178>



<http://3.bp.blogspot.com/-4fcZraraLs0/VyBmr4KNkiI/AAAAAAA70/zeoW8BF8ZjMVjUwaHUV5ZRhwOxhXbLyswCK4B/s1600/5w1h.JPG>

Disebut juga dengan istilah “adiksimba” adalah unsur yang digunakan untuk memahami inti sebuah berita atau juga untuk menentukan suatu pokok berita. Suatu berita dapat dikatakan baik jika dapat menjawab unsur-unsur yang terdapat dalam 5W+1H .

Unsur-unsur dalam 5W1H sendiri meliputi:

What (apa)
Where (dimana)
When (kapan)
Who (siapa)
Why (mengapa)
How (bagaimana)

Dalam bahasa Indonesia, untuk memudahkan penghapalan ke 6 unsur ini maka dikenal singkatan ADIKSIMBA yang merupakan kependekan dari “Apa **DI**mana **K**apan **S**iapa **M**engapa **B**Agaimana.

Unsur-unsur 5W1H yang terdiri dari what, where, when, who, why dan how dapat dipahami dengan membaca rincian berikut ini:

1. What (Apa)

What atau Apa merupakan unsur pertama yang wajib ada dalam suatu penulisan. Sebab, suatu tulisan pasti mempunyai tema atau inti cerita yang ingin disampaikan.

Unsur what ini akan menjawab pertanyaan seputar apa yang sedang terjadi.

Unsur what ini akan mendorong penulis untuk mengumpulkan fakta sebanyak-banyaknya yang berkaitan dengan kejadian yang terjadi.

Sebagai contoh unsur what dapat digunakan untuk membuat pertanyaan dalam menulis berita sebagai berikut:

What : Peristiwa apa yang sedang terjadi? Apa dampaknya? apakah peristiwa tersebut menimbulkan kerugian?, apa pendapat orang-orang tentang kejadian tersebut? dst

2. Who

Mengetahui sebuah berita atau cerita tidak akan lengkap jika tidak mengetahui siapa yang terlibat didalamnya. Unsur who dalam 5W1H memfasilitasi anda untuk memberikan informasi seputar orang-orang yang terlibat dalam cerita yang Anda tulis.

Selain pelaku utama dalam cerita, perlu dijelaskan pula pelaku atau orang-orang lain yang turut mendukung cerita tersebut bisa terbentuk. Misalkan saja dalam sebuah berita disebutkan bahwa ada seorang warga negara Amerika Serikat yang dilaporkan terbunuh oleh suatu suku yang terisolasi di India.

Maka unsur who dalam berita tersebut akan menjabarkan seputar warga negara AS yang dilaporkan terbunuh (sebagai korban), suku terisolasi india (sebagai pelaku), saksi mata pembunuhan, serta orang-orang yang memiliki kesaksian akan kebenaran cerita tersebut.

3. When

Peristiwa yang diceritakan dalam sebuah berita atau cerita perlu dilengkapi dengan keterangan waktu yang jelas. Hal ini berguna untuk memberikan informasi yang akurat terhadap peristiwa yang terjadi tersebut.

Sebut saja misalnya berita warga negara AS yang dilaporkan dibunuh oleh suku terisolasi di India tersebut akan lebih bermanfaat apabila pembaca mengetahui kapan terjadinya peristiwa tersebut. Hal ini juga dapat bermanfaat apabila keterangan waktu yang ditulis dalam sebuah berita dapat membantu aparatur penegak kebenaran dalam mengusut peristiwa tersebut.

4. Where

Suatu cerita yang jelas akan menjabarkan tempat kejadian sebuah peristiwa. Sebab, semua peristiwa pasti memiliki lokasi tempat kejadiannya. Hal ini untuk mendukung pembaca dalam memahami alur cerita disertai keterangan tempat yang jelas atas suatu peristiwa.

Misalkan dengan berita "Warga Negara AS yang dibunuh oleh Suku Terisolir di India tersebut maka penulis perlu menuliskan lokasi kejadian dimana korban terbunuh secara spesifik.

5. Why

Suatu peristiwa pasti terjadi bukan tanpa alasan. Oleh karena itu penulis wajib untuk membubuhkan unsur why dalam tulisannya untuk menjelaskan sebab suatu peristiwa terjadi.

Misalkan untuk kasus pembunuhan warga negara AS oleh suku yang terisolasi di India tersebut, penulis juga perlu menjelaskan kenapa peristiwa tersebut dapat terjadi. Sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami situasi dan kondisi atas peristiwa yang sedang terjadi.

6. How

How atau bagaimana, unsur ini mengharuskan penulis untuk menjabarkan bagaimana proses terjadinya peristiwa tersebut. Penggunaan unsur how ini akan membantu pembaca memahami alur cerita serta dapat mendukung pernyataan atas unsur why yang telah dijabarkan sebelumnya.

Rumusan penggunaan 5 w 1 h

Contoh :

What: Peristiwa apa yang terjadi ?

Who : Siapa yang terlibat ?

Where: Dimana peristiwa tersebut terjadi ?

When : Kapan peristiwa terjadi ?

Why : Mengapa peristiwa tersebut bisa terjadi ?

How : Bagaimana proses kejadiannya ?

<https://salamadian.com/apa-itu-5w1h-adalah/>

F. Pengembangan aspek Seni

KI – 4 KD – 4.15 : Menunjukkan karya dan aktivitas seni

Materi pembelajaran ; - Membuat Montase, menyanyi

Kegiatan Pembelajaran : Membuat Montase Pelangi dengan gambar yang sudah di siapkan guru, menyanyikan lagu “ Pelangi – Pelangi ”

A. Pengertian Seni Montase

Pengertian Montase menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah komposisi gambar-gambar yang di ciptakan dari percampuran unsur dari beberapa sumber. Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang sudah merambah kepada karya tiga dimensi.

Seni montase yang bentuknya hampir sama dengan seni lukis, patung, dan kriya. Sehingga seni montase kurang lebih dikenal oleh kalangan umum.

Pada perkembangannya seni montase merambah kepada karya tiga dimensi yang awalnya pada karya dua dimensi.

Karya montase berupa perpaduan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar lain yang sudah jadi. Adapun referensi sederhana seni Montase ialah gambar yang diambil dari majalah, koran yang lalu di tempel pada ganjal gambar. Karya montase berupa potongan gambar sudah jadi dan lalu dan disatukan menjadi sebuah karya ilustrasi, sehingga hasil karya seni montase menyerupai karya lukisan untuk karya montase dua dimensi, sedangkan Karya seni montase tiga dimensi membentuk seting.

C. Bahan yang Digunakan Membuat Montase.

Kertas Gambar/HVS.

Majalah/Tabloid.

Koran.

Kalender.

D. Fungsi Seni Montase



id.aliexpress.com

Sama halnya dengan seni kolase dan seni mozaik, seni montase pun memiliki fungsi yang sangat berguna di dunia persenian.

Fungsi seni montase adalah sebagai berikut:

Fungsi Praktis

Seni montase lebih berfungsi kepada benda sehari-hari, karya tersebut dapat digunakan sebagai bahan dekorasi rumah yang menakjubkan.

Fungsi Edukatif

Seni montase dapat membantu mengembangkan kreativitas dan daya pikir, daya serap, emosional dan estetika.

Fungsi Ekspresi

Yaitu dengan menggunakan berbagai bahan tekstur yang dapat membantu melejitkan ekspresi.

Fungsi Psikologis

Yaitu dengan menuangkan ide dan emosional yang menggambangkan rasa puas dan kesenangan sehingga dapat mengurangi beban psikologis.

Fungsi Sosial

Seni montase dapat menyediakan lapangan pekerjaan dengan banyaknya karya yang dimiliki, sehingga diharapkan dapat menciptakan lapangan pekerjaan dengan modal kreativitas.

E. Cara Membuat Montase



youtube.com

Jika anda kebingungan dalam pembuatan montase, jangan khawatir, dibawah ini cakbagus akan membagikan cara dan langkah-langkah membuat montase.

Langkah-langkah pembuatan montase adalah sebagai berikut:

- ✓ Sediakan alat dan bahan seperti apa yang sudah di bahas di atas.
Jika lupa, silahkan balik lagi ke atas ya.
- ✓ Kemudian memotong gambar-gambar yang akan dijadikan montase, misalkan antara badan dan kepala berbeda.
- ✓ Menggunting gambar tersebut yang memang benar-benar sudah cocok.
- ✓ Selanjutnya adalah menempelkan pada buku gambar yang sudah disiapkan dengan menggunakan lem.
- ✓ Kemudian menjemur sebentar guna merekatkan lem pada buku gambar.

F. Hasil Karya Seni Montase



expertohestaging.com

Potongan dari beberapa gambar jadi yang kemudian di gunting dan ditempelkan secara bersamaan sehingga membentuk gambar atau makna baru.

❖ Uraian bahan Ajar :

1. Bahan Ajar Cetak yaitu dengan pemanfaatan gambar, yang didalamnya memuat infomasi singkat, lembar kerja dan petunjuk tugas yang harus dilakukan
2. Bahan ajar audio visual dengan pemanfaatan video yang dibuat guru atau yang diunggah dari youtube. Berisi tentang penyampaian tema, sub tema, dan sub tema pada hari itu
3. Bahan ajar interaktif dengan pemanfaatan internet pada zaman sekarang ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran daring ataupun luring (Blended)

❖ Uraian LKPD yang saya gunakan adalah aktivitas anak yang diharapkan yaitu :

1. –
2. Anak menggunting, melem dan 24elangi24 bagiangambar proses terjadinya hujan dan dapat menceritakan kembali
3. Anak mampu mengeksplor dan menyelidiki proses mencampur warna dengan jari menggunakan bahan cat air

❖ Uraian Media yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

1. Audio Visual Gerak (Vidio) bentuk media adalah video proses terjadinya Pelangi
2. Audi visual gerak (Vidio) bentuk media adalah video lagu Pelangi
3. Cetak bentuk media adalah pias gambar bagian proses 24elangi
4. Alat bahan berbasis lingkungan adalah cat air

Pengembangan Instrumen Penilaian PAUD

TK GMIM IMANUEL KOKA
Pengembangan Media Pembelajaran

Semester /Bulan/Minggu : 2/5/15
Tema/Subtema/ Sub-sub Tema : Alam semesta/ Gejala Alam/Pelangi
Kelompok/Usia : B (5-6 Tahun)
Hari/Tanggal : Jumat/07 Mei 2021
Alokasi waktu : 180 menit

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni	Membuat Montase Pelangi	CG			Hasil Karya	Portfolio	Terlampir	Sulit
---	-------------------------	----	--	--	-------------	-----------	-----------	-------

<http://p3ai.polsri.ac.id/admin/assets/files/7325Taksonomi%20Bloom.pdf>

Manado,

Pimpinan
TK GMIM Imanuel Koka

Guru

Meilan Lengkong, SPd

Meilan Lengkong, SPd

Mengetahui,
Dosen Pembimbing PPG

Dr. Meiske. E. Tumbel, M.Si
NIP. 1959031984032001

Daftar Pustaka

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014; tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014; tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

<https://www.youtube.com/watch?v=RcycJM2qOE4>

Video SmartPoint, belajar mengenai gejala alam 27elangi. Dan beberapa hal yang perlu diketahui tentang 27elangi

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

Lagu Anak Indonesia | Pelangi

Sumber Gambar Pelangi

[di akses pada tanggal 3 Mei 2021 pukul 23.31 wita](https://id.images.search.yahoo.com/yhs/search;_ylt=AwrxhSSTFpBgAUIAkBn3RQx.;_ylu=Y29sbwMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3BpdnM-?p=gambar+pelangi+cartoon&type=88dbnwss001420¶m1=y6bdVFVIsvuYsgECIOfz8ENxyJwxGIpK3DM%2FuhAAHQvMoUACEpX0MTF8Lxm5t9S4SBQnbs5Hahtyj4dasCqCLVlbTJLNrgYjkJhO1avKJyKNqeK2TISgdaASWts%2BerzRaM%2B7LYKdiZSCQxmmsgstPdCBaMJISWATr4zZcNyh9lDERegKk%2BVCyoznYIuuhN4ZzganYishQ1bsxnu8OMiN3K%2BgHDSY%2BcWUP6J5pyDThLp7ApWvvadC%2Baf9moEDUwMx3F%2FnhKNHXnqA4IxDts6SZNKbTsSQQe6aStJp%2Bdu0K0mIEgJ43bIE80qWc33B9gM2KSMAyc4jvYD8QOBcuKWWaSCOFGvvB5ohDZL0TFxhxz4hCizkqhWpiFw6KGGe9MbciIx0krwFfpBzsEye%2BCU7tQ%3D%3D&hsimp=yhs-001&hspart=omr&ei=UTF-8&fr=yhs-omr-001#id=33&iurl=https%3A%2F%2Fdesins10.files.wordpress.com%2F2017%2F03%2Frainbow3.png&action=click)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pelangi>)

<https://www.coursehero.com/file/76476299/Aspek-Perkembangan-Sosial-Emosionalpptx/>

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrxgqrFjJBgh0A6RT3RQx.;_ylu=Y29sbwMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1620114758/RO=10/RU=http%3a%2f%2fjurnal.uin-antasari.ac.id%2findex.php%2fjurnalaud%2farticle%2fdownload%2f1543%2f1133/RK=2/RS=JxUcOji5ZIHq2oGMr8M86q0Lua4-

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/viewFile/197/178>

<http://3.bp.blogspot.com/-4fCZraraLs0/VyBmr4KNkiI/AAAAAAA70/zeoW8BF8ZjMVjUwaHUV5ZRhwOxhXbLyswCK4B/s1600/5w1h.JPG>

<https://salamadian.com/apa-itu-5w1h-adalah/>

<https://cakbagus.net/pengertian-montase/>

<http://p3ai.polsri.ac.id/admin/assets/files/7325Taksonomi%20Bloom.pdf>