



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (1)

Oleh : Sulistina, S.Pd



**PPG DALJAB 2020
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RANCANGAN KEGIATAN BELAJAR

TK PGRI NOREH SRESEH SAMPANG

Tema	: Binatang
Subtema	: Ikan
Strategi	: Daring
Nama Kegiatan	: Kreasi dengan bahan bekas
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Judul Kegiatan	: Membuat bentuk ikan dari bahan bekas, mencari referensi tentang cara membuat bentuk ikan dari bahan bekas, memberi warna memakai pewarna makanan /pakaian pada hasil bentuk ikan.

Kompetensi Dasar :

1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Membuat karya sesuai dengan gagasannya (SOSEM 3.14 – 4.14)
3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM 3.3 – 4.3)
4. Memahami bahasa ekspresif (BHS 3.11 – 4.11)
5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG 3.5 – 4.5)
6. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI 3.15 – 4.15)

Indikator :

- Mengenal ikan sebagai ciptaan Tuhan
- Dapat membuat bentuk ikan dari bahan bekas
- Dapat menggerakkan tangan dalam membuat bentuk ikan
- Dapat mengetahui dan memanfaatkan bahan bekas
- Dapat menceritakan cara membuat bentuk ikan dari bahan bekas
- Dapat menunjukkan hasil karya membuat bentuk ikan dari bahan bekas.

Materi belajar :

- a. Mengenal ikan sebagai ciptaan Tuhan
- b. Mengenal dan menyebut berbagai jenis bahan bekas yang di buat /bisa di dimanfaatkan lagi.
- c. Menceritakan cara membuat bentuk ikan dari bahan bekas
- d. Memberi warna dengan pasta warna/bahan pewarna makanan pada bentuk ikan .
- e. Membuat kreasi bentuk dari bahan bekas (kain, daun, kardus, plastik, stik es krim)
- f. Menyajikan berbagai bentuk ikan dari bahan bekas.

Tujuan kegiatan :

- Anak dapat mengenal dan mengetahui ikan sebagai ciptaan Tuhan
- Anak dapat memilih dan membuat bentuk ikan dari bahan bekas
- Anak dapat menggerakkan tangan dalam membuat bentuk ikan dari bahan bekas .
- Anak dapat menyebutkan dan menganalisis bahan bekas untuk membuat bentuk ikan
- Anak dapat mengetahui jenis dan manfaat bahan bekas untuk di olah kembali
- Anak dapat mengetahui cara membuat bentuk ikan dari sumber belajar (buku, internet dll)
- Anak dapat menampilkan dan menunjukkan hasil karya membuat bentuk ikan dari bahan bekas.

Alat dan bahan :

1. Bahan bekas (kain, daun, plastik, kardus, stik es krim)
2. Gunting, lem, pisau, baskom
3. Pewarna makanan/pasta warna/kesumbo

Sumber belajar : Buku, Aplikasi WhatsApp, YouTube, Google, HP

A. Kegiatan belajar

1. Kegiatan pembuka

- a. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan di laksanakan anak melalui video call dan memperlihatkan contoh ikan dan bahan bekas sebagai bahan utama untuk kegiatan.
- b. Anak melakukan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di lakukan .
- c. Anak mencari refrensi di internet/buku cara mebuat bentuk ikan sesuai arahan guru.

2. Kegiatan inti

- a. Anak memilih kegiatan dalam kreasi bahan bekas.

- b. Anak mencari referensi tentang cara membuat bentuk ikan dari bahan bekas sesuai keinginan anak.
- c. Anak melakukan kegiatan yang di pilih pada kegiatan kreasi dari bahan bekas .
- d. Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak dalam membuat bentuk ikan dari bahan bekas (di foto dan di video).
- e. Anak menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman- temannya melalui group WhatsApp (hasil membuat bentuk ikan dari bahan bekas.
- f. Guru melakukan pengamatan dan memberikan apresiasi kepada anak melalui dokumentasi berupa foto dan video yang di kirim orang tua .

3. Recalling/Kegiatan penutup

- Guru menanyakan perasaan anak saat berkreasi dengan bahan bekas
- Guru menanyakan kegiatan apa saja yang di lakukan anak dari kegiatan berkreasi dengan bahan.
- Guru menguatkan konsep tentang kreasi dari bahan bekas

B. Penilaian

Saat anak melakukan kegiatan,guru dapat mengamati segala hal yang di lakukan anak ataupun di ucapkan,termasuk ekspresi wajah, gerakan dan karya anak. Untuk mengamati anak, dapat di lakukan 3 teknik yaitu ceklis, catatan anekdot, hasil karya.

Panduan untuk orang tua

- Guru menjelaskan kegiatan anak pada orang tua lewat wa/video call
- Guru meminta orang tua untuk mendokumentasikan kegiatan selama anak bermain/berpetualang
- Guru memberikan panduan untuk orang tua sebelum anak melakukan kegiatan, orang tua menstimulus anak tentang kegiatan yang akan di lakukan anak (orang tua bertanya pada anak) dengan menggunakan pendekatan 5 W +1H (apa, siapa, dimana, kapan, kenapa, dan bagaimana) apa saja bahan bekas /apa contoh bahan bekas,di mana kita bisa mendapatkan bahan bekas tersebut,kenapa kita harus memakai bahan bekas?
- Guru meminta orang tua menanyakan kegiatan apa ,mengapa anak memilih kegiatan tersebut (alasannya)
- Guru meminta orang tua untuk menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan (apakah anak ingin mengulang kegiatan / memilih kegiatan yg lain).

RENCANA PENILAIAN : Hasil karya, Event sampling, Rating scale, Catatan Anekdotal.

RUBRIK PENILAIAN HARIAN TEKNIK RATING SCALE

ASPEK PERKEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1 Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan				
FISIK MOTORIK	3.3 - 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 3.11 - 4.11 Memahami bahasa ekspresif				
BAHASA	3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif				
KOGNITIF	3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari –hari dan berperilaku kreatif				
SOSIAL EMOSIONAL	3.14-4.14 Membuat karya sesuai dengan gagasan sendiri				
SENI	3.15-4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				

EVENT SAMPLING

TK PGRI NOREH

Nama Anak :

Usia :

Sekolah :

Pengamat :

Aspek Pengembangan :

Event	Kejadian	Komentar

CATATAN HASIL KARYA ANAK

TK PGRI NOREH

Hari/Tanggal :

Nama Anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan

RATING SCALE
TK PGRI NOREH

Kelompok :

Hari/Tanggal :

No	Nama	Kompetensi Dasar					
		4.1	3.4	3.11 – 4.11	3.15	3.9	2.6
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							

Keterangan :

(Skor 1) BB : Belum Berkembang

(Skor 2) MB : Mulai Berkembang

(Skor 3) BSH : Bekerembang Sesuai Harapan

(Skor 4) BSB : Berkembang Sangat Baik

