

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TAHUN AJARAN 2020-2021**  
**TKIT INSAN MADANI**

Strategi	:Daring
Semester/ bulan/ minggu	: 1/ September/ 13
Kelompok usia	: B (5-6 tahun)
Tema/ sub tema	: Binatang/ Kupu-kupu ciptaan Alloh
Hari/ tanggal	:Rabu, 7 Oktober 2020

**Kompetensi Dasar dan Indikator**

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (NAM).
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri ( Sosem)
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca,tanah,air,batu)
- 3.10-4.10 memahami bahasa reseptif : menyimak dan membaca (Bahasa)
- 3.15-4.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Melalui kegiatan mengamati anak mampu membandingkan ciptaan Tuhan dengan benar
2. Melalui kegiatan mengamati kupu-kupu anak mampu mengidentifikasi ciri dan karakteristik kupu-kupu
3. Melalui kegiatan berkreasi anak mampu mengembangkan berbagai karya dengan percaya diri.
4. Melalui kegiatan memahami anak mampu mengembangkan perintah sederhana dengan tepat.
5. Melalui kegiatan mengevaluasi anak mampu menumbuhkan rasa percaya diri dalam melakukan kegiatan.
6. Melalui kegiatan berkreasi anak mampu berhitung menggunakan media kerikil dengan benar.

**Materi Pembelajaran :**

1. Mengenal kupu-kupu adalah ciptaan Alloh.
2. Mengetahui ciri dan karakteristik kupu-kupu.
3. Memahami bahasa reseptif ( membaca dan menyimak)
4. Mencerminkan sikap percaya diri

**Materi Pembiasaan :**

1. Cuci tangan pakai sabun/ pakai handsanitizer (selama covid)
2. Ada pendampingan dari orang tua/ keluarga.

**Sumber media Belajar :**

Hp, media internet

**Alat dan bahan :**

Kerikil, biji-bijian, lem,lembar kerja

**Metode :**

Penugasan, Tanya jawab/ bercakap-cakap.

Langkah-langkah kegiatan

**❖ Pijakan Lingkungan**

- Guru mengajak koordinasi orang tua untuk melakukan pendampingan ketika anak melakukan kegiatan bermain yang disampaikan melalui pesan suara di group watshapp kelas.
- Guru memberikan panduan pertanyaan-pertanyaan inkuiri yang akan diberikan ke anak ketika melakukan pendampingan kegiatan bermain anak dan juga mendokumentasikan kegiatan bermain anak baik berupa foto atau video.

Pertanyaan –pertanyaan yang diberikan :

Sebelum kegiatan bermain dimulai orang tua bertanya : ayo anak sholih/ sholihah mau bermain apa?

(Setelah anak memilih kegiatan) ayo anak sholih/ sholihah sudah tau belum cara membuatnya?

(setelah anak melihat video) ayo kita persiapkan alat dan bahannya.

Ketika anak melakukan kegiatan orang tua memberikan motivasi kepada anak dan juga pertanyaan –pertanyaan.yaitu : siapa yang menciptakan kupu-kupu? Apa warna kupu-kupu? Bagaimana cara kupu-kupu bergerak? Mengapa kupu-kupu bisa bergerak? Dimana kita bisa menemukan kupu-kupu?

**❖ Kegiatan sebelum main (Pembukaan)**

- Guru menyapa dan mengucapkan salam kepada anak melalui video call.
- Guru mengajak anak membaca basmalah sebagai doa dimulainya kegiatan hari ini.
- Guru menjelaskan tema dan sub tema kegiatan yang akan dilakukan hari ini melalui video call.
- Anak mendengarkan penjelasan guru tentang materi kegiatan hari ini.

- Guru juga memperlihatkan gambar kupu-kupu kepada anak-anak.
  - Guru juga mengarahkan anak untuk melihat video kreativitas tentang kegiatan sub tema kupu-kupu yang akan dilakukan hari ini. Video di share di group watshap kelas.
  - Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan bermain.
  - Video call dtutup dan guru menyerahkan kegiatan kepada orang tua untuk melakukan pendampingan dan mendokumentasikan proses kegiatan bermain anak.
- ❖ Kegiatan saat bermain (INTI)
- Orang tua memberikan pilihan kegiatan yang diminati anak, yaitu
    1. kolase gambar kupu-kupu menggunakan biji-bijian.
    2. menyusun kerikil membentuk kata “kupu-kupu”
    3. menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu”
  - Anak memilih kegiatan yang disukainya,dan melihat serta memahami video kreativitas kegiatan yang dibagikan guru, anak melakukan kegiatan yang dipilh.
  - Setelah kegiatan bermain selesai, anak menunjukkan hasil karyanya dengan percaya diri. Orang tua mendokumentasikan kegiatan bermain anak dan mengirimkan kepada guru.
  - Guru melakukan pengamatan melalui foto tau video yang dikirimkan orang tua.
- ❖ Kegiatan sesudah bermain (Penutup)
- Guru meakukan recalling kegiatan yang sudah dilakukan anak melalui video call
  - Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain.
  - Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan melalui video call.
  - Guru memberikan reward kepada anak yang sudah melakukan kegiatan.
  - Guru memberikan penguatan tentang kegiatan hari ini.

#### Tehnik Penilaian

1. Skala pencapaian perkembangan anak
2. Rubrik Performance
3. Penilaian hasil karya.
4. catatan anekdot.

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Dina Apriyantini, S.Pd  
NIY. 080219780428301

Dwi Ningsih S.Pd  
NIY. 140719810606323

Format Penilaian :

**SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK**

Nama anak :

Hari, tanggal :

Program Pengembangan	Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM	mengenal ciptaan Tuhan (1.1) 1. anak dapat menyebutkan 1 ciptaan TUHAN 2. anak dapat menyebutkan 2 ciptaan TUHAN 3. anak dapat menyebutkan 3 ciptaan TUHAN 4. anak dapat menyebutkan 4/ lebih ciptaan TUHAN				
Motorik	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu berkreasi dengan anggota tubuh untuk melakukan gerakan motorik kasar dan halus yang terkontrol (3.3-4.3) 1. Anak belum mampu melakukan gerakan motorik halus dan kasar untuk berkreasi 2. Anak mampu melakukan gerakan motorik halus dan kasar untuk berkreasi dengan sedikit bantuan 3. Anak mampu melakukan gerakan motorik halus dan kasar untuk berkreasi tanpa bantuan 4. Anak mampu melakukan gerakan motorik halus dan kasar untuk berkreasi dengan mandiri dan terampil Bahasa				
Kognitif	3.8-4.8 mengenal ciri dan karakteristik kupu-kupu 1. anak dapat menyebutkan 1 ciri/ karakteristik kupu-kupu 2. anak dapat menyebutkan 2 ciri/ karakteristik kupu-kupu				

	<p>3. anak dapat menyebutkan 3 ciri/ karakteristik kupu-kupu</p> <p>4. anak dapat menyebutkan 4 ciri/ karakteristik kupu-kupu</p>				
Bahasa	<p>Memahami bahasa reseptif (3.10-4.10)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu melaksanakan perintah sederhana</li> <li>2. Anak mampu melaksanakan perintah sederhana dengan sedikit bantuan.</li> <li>3. anak mampu melaksanakan perintah sederhana dengan mandiri.</li> <li>4. Anank mampu melaksanakan perintah sederhana dengan mandiri dan benar.</li> </ol>				
SE	<p>Bersikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas (2.5)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum percaya diri terhadap hasil karyanya</li> <li>2. Anak sudah mulai percaya diri terhadap hasil karyanya</li> <li>3. Anak percaya diri terhadap hasil karyanya</li> <li>4. Anak sangat percaya diri terhadap hasil karyanya</li> </ol>				
Seni	<p>Menghasilkan hasil karya dan aktivitas seni (3.15-4.15)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum dapat menghasilkan hasil karya</li> <li>2. Anak dapat menghasilkan hasil karya namun dengan bantuan orang tua.</li> <li>3. Anak dapat menghasilkan hasil karya dengan mandiri.</li> <li>4. Anak dapat menghasilkan hasil karya dengan mandiri dan terampil</li> </ol>				

### CATATAN ANEKDOT

Nama Anak :

No	TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/ PERILAKU

### PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

Hasil karya anak	Hari, tanggal	Hasil Pengamatan	Indikator	Capaian Perkembangan
		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hasil tidak sesuai yang diharapkan dan kurang percaya diri dalam menunjukkan hasilnya.</li><li>2. Hasil Sesuai yang diharapkan namun masih kurang percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya.</li><li>3. Hasil Sesuai yang diharapkan dan percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya.</li><li>4. Hasil Sesuai yang diharapkan sangat percaya diri dalam menunjukkan hasil karyanya</li></ol>		

## RUBRIK PERFORMANCE

Semester / Minggu ke : I / 13  
 Tema/ sub tema : Binatang/ Kupu-kupu ciptaan Allah  
 Hari/ tanggal :Rabu, 7 Oktober 2020  
 Kelompok/Usia : B /5 – 6 tahun

Indicator	Jenis Kegiatan Bermain	Nama anak	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (NAM). 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri ( Sosem)	Kolase kupu-kupu dengan biji-bijian					
3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)	Menyusun kata “kupu-kupu” menggunakan kerikil dan					
3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman,cuaca,tanah,air,batu) 3.10-4.10 memahami bahasa reseptif : menyimak dan membaca (Bahasa) 3.15-4.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)	menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu”					

### Instrumen Penilaian

Jenis kegiatan	Penilaian			
	BB	MB	BSH	BSB
Kolase kupu-kupu dengan biji-bijian	Anak belum mampu membuat kolase dengan biji-bijian	Anak mampu membuat kolase dengan biji-bijian dan sedikit bantuan orang tua	Anak mampu membuat kolase dengan biji-bijian dengan mandiri.	Anak mampu membuat kolase dengan biji-bijian dengan mandiri dan terampil
Menyusun kata “kupu-kupu” menggunakan kerikil	Anak belum mampu menyusun kata “kupu-kupu” dengan kerikil	Anak mampu menyusun kata “kupu-kupu” dengan kerikil dan sedikit	Anak mampu menyusun kata “kupu-kupu” dengan kerikil tanpa dibantu	Anak mampu menyusun kata “kupu-kupu” dengan kerikil tanpa dibantu

		bantuan orang tua	orang tua.	orang tua dengan mahir.
menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu”	Anak belum mampu menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu”	Anak mampu menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu” dengan sedikit bantuan	Anak mampu menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu” dengan mandiri.	Anak mampu menghitung jumlah kerikil yang digunakan untuk menyusun kata “kupu-kupu” dengan mandiri dan terampil.