

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK PGRI Mekar Galih
Kelas / Semester : B /1
Tema : Binatang
Sub Tema / Topik : Binatang Serangga / Kupu-kupu
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan.
2. Anak mampu menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan.
3. Anak mampu menceritakan kembali pengalaman / kejadian secara sederhana.
4. Anak mampu memecahkan masalah sederhana.
5. Anak mampu mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pembukaan :

- Do' a sebelum belajar
- Berdiskusi tentang kupu-kupu.
- Mengenalkan aturan bermain

2. Inti :

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan.
- Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
- Guru menanyakan kepada anak dimana pernah menemukan konsep tersebut.
- Guru mengajak anak mengamati gambar macam-macam kupu-kupu.
- Anak melakukan kegiatan bermain membuat metamorphosis kupu-kupu sesuai minat dan gagasannya.
 - a. Area seni : Bermain membuat kolaseu telur ulat.
 - b. Area Motorik halus : bermain melipat bentuk kupu-kupu.dan membuat bentuk ulat.
 - c. Area Kognitif : bermain menyusun proses metamorphosis kupu-kupu.
- Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukan
- Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

3. Alat dan bahan :

- **Macam-macam daun dan ranting.**
- **Kertas lipat.**
- **Tisyu.**
- **Lem kayu.**
- **HVS**
- **Spidol**

4. Penutup :

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Memberi tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni bertanya kepada orang tuanya tentang kupu-kupu..

- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Rencana Penilaian :

1. Indikator Penilaian

| No | Program Pengembangan | Kompetensi Dasar | Indikator |
|----|-----------------------|------------------|--|
| 1 | Nilai Agama dan Moral | 3.1-4.1 | <ul style="list-style-type: none"> • anak dapat berdo'a sebelum dan sesudah belajar |
| 2 | Motorik | 3.3-4.3 | <ul style="list-style-type: none"> • anak dapat bermain melipat bentuk sederhana. |
| 3 | Sosial Emosional | 2.5 2.6 | <ul style="list-style-type: none"> • anak terbiasa memberi salam • anak terbiasa mengikuti aturan |
| 4 | Kognitif | 3.8-4.8 | <ul style="list-style-type: none"> • anak dapat menyusun proses perkembangbiakan (metamorphosis kupu-kupu) |
| 5 | Bahasa | 3.10-4.10 | <ul style="list-style-type: none"> • anak dapat menjawab pertanyaan. • Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya. |
| 6 | Seni | 2.4 3.15-4.15 | <ul style="list-style-type: none"> • anak dapat menghargai hasil karya • anak dapat menampilkan hasil karya |

2. Teknik Penilaian yang akan digunakan :

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (CEKLIS).

LEMBAR PENILAIAN HASIL KARYA

Nama Anak :

| Tanggal | Aktivitas/Hasil Karya Anak | | |
|---------|----------------------------|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Keterangan :

Semua karya anak (fisik) seperti gambar, bangunan, masakan, dll.

CATATAN ANEKDOT

Usia / Kelas : 5-6 / B

Nama Anak :

Periode Bulan / Tahun :

| TANGGAL | CATATAN PERISTIWA / PERILAKU | KD & INDIKATOR | CAPAIAN PERKEMBANGAN |
|---------|------------------------------|----------------|----------------------|
| | | | |
| | | | |

Keterangan :

Catatan tentang apa yang dilakukan anak dan memberi informasi baru terkait capaian perkembangan.

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN (CEKLIS) HARIAN

Kelompok B
 Hari / Tanggal

| No | Indikator Penilaian | Adly | Alby | Rialdi | Rendy | Adnan | Novan | Guntur | Djati | Syifa | Dhiva | Hafsya | Nanda | | | |
|----|---|------|------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|--|--|--|
| 1 | Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Berdoa sebelum dan sesudah belajar | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Menyebutkan macam-macam binatang serangga. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Mampu menyusun proses perkembangbiakan (metamorphosis kupu-kupu | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Mampu menampilkan hasil karya | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Terbiasa mengikuti aturan | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Mampu menjawab pertanyaan | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Mampu menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya | | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan:

1. Indikator dalam format sesuai dengan tercantum dalam RPPH
2. Setiap anak diukur ketercapaian perkembangannya sesuai dengan indikatornya.
3. Kolom pencapaian perkembangan diisi dengan kategori 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB).
 - a) 1 (BB) artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
 - b) 2 (MB) artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
 - c) 3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
 - d) 4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai

indikator yang diharapkan.

4. Contoh perilaku anak pada tingkat kemampuan “berdoa sebelum belajar”:
 - a) 1 (**BB**) : Bila anak berdoa sebelum belajar baik lafal doa maupun sikapnya masih harus mendapatkan bimbingan dan atau dicontohkan oleh guru
 - b) 2 (**MB**): Bila anak berdoa sebelum belajar baik lafal doa maupun sikapnya masih harus diingatkan oleh guru: ”Nia, kita berdoa dulu. Bagaimana sikap berdoanya?”
 - c) 3 (**BSH**): Bila anak berdoa baik lafal doa maupun sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru lagi.
 - d) 4 (**BSB**): Bila anak berdoa baik lafal doa maupun sikapnya sudah dimunculkan secara utuh, mandiri, dan konsisten serta dapat mengingatkan temannya.