

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN DARING

TK NEGERI PEMBINA BADUNG

TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/Minggu	: 1 / 11
Hari, tanggal	:2020
Kelompok/ usia	: A/ 4-5 Tahun
Waktu	: 60 menit
Tema / subtema/ sub subtema	: Binatang/Binatang Hidup di Udara / kupu-kupu
Strategi Pembelajaran	: Daring melalui WA grup
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 (NAM) ; 3.3-4.3 (FISMOT) ; 2.3 (KOG) ; 2.8 (SOSEM); 3.6 – 4.6 (KOG) – 3.11 – 4.11 (BHS) ; 3.15 –4.15 (SENI)

Indicator :

1. Mengenal ciptaan Tuhan (Kupu-kupu)
2. Menirukan gerakan kupu-kupu terbang
3. Kreatif dalam menyusun daun (kolase) sehingga menjadi bentuk kupu-kupu
4. Mengenal konsep banyak sedikit
5. Berinteraksi menggunakan kalimat sederhana tentang apa yang telah dibuat oleh anak
6. Mandiri dalam melakukan kegiatan
7. Menyanyi lagu kupu-kupu yang lucu

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan (kupu-kupu) dengan baik
2. Anak dapat menirukan gerakan kupu-kupu terbang dengan terampil (LOTS)
3. Anak dapat berkreasi membuat bentuk kupu-kupu dari daun yang ada disekitar rumah (STEAM)(HOTS)
4. Anak dapat menghitung jumlah daun yang digunakan untuk membuat bentuk kupu-kupu dengan tepat (STEAM)(HOTS)
5. Anak dapat menggunakan teknologi dengan baik
6. Anak mampu menunjukkan sikap mandiri
7. Anak dapat berinteraksi menggunakan kalimat pendek
8. Anak dapat menyanyi lagu kupu-kupu yang lucu dengan tepat (STEAM)

Materi Kegiatan :

1. Macam-macam binatang hidup di udara
2. Gerak binatang
3. Mengenal ciptaan Tuhan
4. Lagu kupu-kupu yang lucu

5. Cipta karya seni

Materi Pembiasaan

1. Ucapan syukur atas pemberian Tuhan
2. Ucapan salam
3. Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
4. Sikap kebersihan (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan)

Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Bercerita
3. Bernyanyi
4. Demonstrasi

Sumber belajar :

Berbagai sumber (vicall, whats up,video YouTube / PowerPoint / MS Word), Lingkungan sekitar anak

Alat dan bahan :

- Laptop/HP
- Daun
- Lem
- Gunting

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (20 menit) (sinkron)

1. Guru dan anak vicall atau via WA group kelas
2. Guru dan anak saling menyapa
3. Anak-anak berdoa sebelum belajar secara daring atau online
4. Absensi
5. bernyanyi lagu kupu-kupu yang lucu <https://www.youtube.com/watch?v=GO3JtsdG-kw>
6. Anak menirukan gerakan kupu-kupu terbang
7. Anak mengamati bentuk dan bagian tubuh kupu-kupu
8. Anak tanya jawab tentang bagian tubuh kupu-kupu

B. KEGIATAN INTI (30 menit) (an sinkron)

1. Anak mengumpulkan daun yang ada disekitar rumah

2. Anak menyusun daun agar menjadi bentuk kupu-kupu
3. Anak menghitung jumlah daun yang digunakan untuk membuat kupu-kupu
 - Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak dalam mebgumpulkan daun dan Menyusun daun sehingga menjadi bentuk kupu-kupu (di foto dan di video) dan jangan lupa sertakan juga kalimat kalimat yang muncul pada anak saat anak melakukan kegiatan tersebut bila bunda mengirimkan via foto saja
 - Anak menunjukkan hasil karya kepada guru dan teman – temannya melalui group
 - Guru melakukan pengamatan dan memberikan apresiasi kepada anak melalui dokumentasi berupa foto dan video yg di kirim orang tua

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa dan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

Penilaian : saat anak mengirimkan kegiatan, guru dapat mengamati segala hal yang di lakukan anak ataupun yang di ucapkan termasuk ekspresi wajah, Gerakan dan karya anak. Untuk mengamati dapat di lakukan 3 tehnik yaitu :

Rencana penilaian dengan metode Observasi:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1. Penilaian Sikap Perilaku | : Lembar Pengamatan(Aspek Afektif) |
| 2. Penilaian Pengetahuan | : Ceklis (Aspek Kognitif) |
| 3. Penilaian Keterampilan | : Hasil Karya (Aspek Psikomotor) |

Rubrik Penilaian

Nilai	Rubrik Penilaian
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru/ orang tua.
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu guru/ orang tua
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat

Lembar Pengamatan Belajar Di Rumah Kelompok A4

Nama anak :

HARI / TANGGAL	KEGIATAN YANG DIPILIH	HASIL PENGAMATAN ORANG TUA

Catatan Hasil Karya

Hari/tanggal :

Nama anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Badung

Dewa Ketut Arga,S.Pd,M.Pd
Nip.19611231 198602 1 060

Mengwi,
Guru Kelompok A4

Ni Komang Ayu Trisna Dewi,S.Pd
Nip.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN DARING

TK NEGERI PEMBINA BADUNG

TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/Minggu	: 1 / 11
Hari, tanggal	:2020
Kelompok/ usia	: A/ 4-5 Tahun
Waktu	: 60 menit
Tema / subtema/ sub subtema	: Binatang/Binatang Hidup di Udara / kupu-kupu
Strategi Pembelajaran	: Daring melalui WA grup
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 (NAM) ; 3.3-4.3 (FISMOT) ; 2.3 (KOG) ; 2.8 (SOSEM); 3.6 – 4.6 (KOG) – 3.11 – 4.11 (BHS) ; 3.15 –4.15 (SENI)

Materi Kegiatan :

1. Kupu-kupu
2. Motoric halus
3. Biji -bijian
4. Mengenal ciptaan Tuhan
5. Cipta karya seni

Materi Pembiasaan

1. Ucapan syukur atas pemberian Tuhan
2. Ucapan salam
3. Do'a sebelum dan sesudah kegiatan
4. Sikap kebersihan (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan)

Indicator :

1. Mengenal ciptaan Tuhan
2. Kreatif dalam membuat kolase bentuk kupu-kupu dari biji-bijian
3. Mengembangkan kemampuan motoric halus
4. Mengurutkan benda dari besar ke kecil
5. Berinteraksi menggunakan kalimat sederhana tentang apa yang telah dibuat oleh anak
6. Mandiri dalam melakukan kegiatan

7. Menampilkan karya seni

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan dengan baik
2. Anak dapat melakukan gerakan motoric halus dengan terampil (LOTS)
3. Anak dapat berkreasi membuat bentuk kupu-kupu dari biji-bijian yang ada disekitar rumah (STEAM)(HOTS)
4. Anak dapat mengurutkan biji-bijian dari yang paling besar ke kecil yang dengan tepat (STEAM)(HOTS)
5. Anak dapat menggunakan teknologi dengan baik
6. Anak mampu menunjukkan sikap mandiri
7. Anak dapat berinteraksi menggunakan kalimat pendek

Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Bercerita
3. Demonstrasi

Sumber belajar :

Berbagai sumber (vicall, whats up,video YouTube / PowerPoint / MS Word), Lingkungan sekitar anak

Alat dan bahan :

- Laptop/HP
- Biji kacang hijau
- Biji jagung
- Biji kacang tanah
- Gambar kupu-kupu
- Lem

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (20 menit) (sinkron)

1. Guru dan anak vicall atau via WA group kelas
2. Guru dan anak saling menyapa

3. Anak-anak berdoa sebelum belajar secara daring atau online
4. Absensi
5. Anak mengamati berbagai macam biji-bijian yang akan digunakan
6. Anak menonton video yang guru bagikan lewat WA Grup tentang cara membuat kolase dari biji-bijian
7. Anak tanya jawab tentang biji-bijian yang dapat digunakan untuk membuat kolase

B. KEGIATAN INTI (30 menit) (an sinkron)

1. Anak mengumpulkan biji-bijian yang ada di sekitar rumah
2. Anak mengurutkan biji-bijian dari paling besar ke kecil
3. Anak membuat Kolase gambar kupu-kupu dengan biji-bijian
 - Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak dalam membuat kolase gambar kupu-kupu dan mengurutkan biji-bijian dari yang besar ke kecil (di foto dan di video) dan jangan lupa sertakan juga kalimat kalimat yang muncul pada anak saat anak melakukan kegiatan tersebut bila bunda mengirimkan via foto saja
 - Anak menunjukkan hasil karya kepada guru dan teman – temannya melalui group
 - Guru melakukan pengamatan dan memberikan apresiasi kepada anak melalui dokumentasi berupa foto dan video yg di kirim orang tua

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. .Berdoa dan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

Penilaian : saat anak mengirimkan kegiatan, guru dapat mengamati segala hal yang di lakukan anak ataupun yang di ucapkan termasuk ekspresi wajah, Gerakan dan karya anak. Untuk mengamati dapat di lakukan 3 tehnik yaitu :

Rencana penilaian dengan metode Observasi:

1. Penilaian Sikap Perilaku : Lembar Pengamatan(Aspek Afektif)
2. Penilaian Pengetahuan : Ceklis (Aspek Kognitif)
3. Penilaian Keterampilan : Hasil Karya (Aspek Psikomotor)

Rubrik Penilaian

Nilai	Rubrik Penilaian
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru/ orang tua.
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu guru/ orang tua
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh guru/ orang tua.
4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indicator yang diharapkan

Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Nilai-nilai agama dan moral	1.2	Mengenal ciptaan Tuhan
2.	Fisik Motorik	3.3-4.3	Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol
3.	Kognitif	2.3 3.6 – 4.6	Kreatif dlm pemecahan masalah dg ide/cara tak biasa Mengenal konsep besar kecil,banyak sedikit,dll dg membandingkan
4.	Sosial emosional	2.8	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
5.	Bahasa	3.11– 4.11	Menggunakan kalimat pendek utk berinteraksi menyatakan yg dilihat,dirasa
6.	Seni	3.15 – 4.15	Menampilkan karya seni sederhana

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : A4

Hari/tanggal: -

No	Indikator Penilaian	abhi	alit	Arlan	m.aya	daffa	deffa	indra	leo
1	Mengenal ciptaan Tuhan								
2	Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll								
	Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol								
3	Kreatif dlm pemecahan masalah dg ide/cara tak biasa								
	Mengenal konsep besar kecil,banyak sedikit,dll dg membandingkan								
4	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan								
5	Menggunakan kalimat pendek utk berinteraksi menyatakan yg dilihat,dirasa								
6	Menampilkan karya seni sederhana								

Lembar Pengamatan Belajar Di Rumah Kelompok A4

Nama anak :

HARI / TANGGAL	KEGIATAN YANG DIPILIH	HASIL PENGAMATAN ORANG TUA

Catatan Hasil Karya

Hari/tanggal :

Nama anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Badung

Mengwi,
Guru Kelompok A4

Dewa Ketut Arga,S.Pd,M.Pd
Nip.19611231 198602 1 060

Ni Komang Ayu Trisna Dewi,S.Pd
Nip.-

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN DARING
TK NEGERI PEMBINA BADUNG
TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/Minggu	: 1 / 11
Hari, tanggal	:2020
Kelompok/ usia	: A/ 4-5 Tahun
Waktu	: 60 menit
Tema / subtema/ sub subtema	: Binatang/Binatang Hidup di Udara / kupu-kupu
Strategi Pembelajaran	: Daring melalui WA grup
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.2 (NAM) ; 3.3-4.3 (FISMOT) ; 2.3 (KOG) ; 2.8 (SOSEM); 3.6 – 4.6 (KOG) – 3.11 – 4.11 (BHS) ; 3.15 –4.15 (SENI)

Materi Kegiatan :

1. Metamorphosis kupu-kupu
2. Gerakan motoric halus
3. Mengenal ciptaan Tuhan
4. Warna-warni kupu-kupu
5. Tepuk “metamorphosis”
6. Cipta karya seni

Materi Pembiasaan

1. Ucapan syukur atas pemberian Tuhan
2. Ucapan salam
3. Do’a sebelum dan sesudah kegiatan
4. Sikap kebersihan (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan)

Indicator :

1. Mengenal ciptaan Tuhan
2. Melakukan gerakan motoric halus
3. Kreatif dalam memilih warna untuk mewarnai gambar kupu-kupu
4. Mengurutkan gambar proses metamorfosis
5. Berinteraksi menggunakan kalimat sederhana tentang apa yang telah dibuat oleh anak
6. Mandiri dalam melakukan kegiatan
7. Menampilkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan dengan baik
2. Anak dapat melakukan gerakan motoric halus dengan terampil (LOTS)
3. Anak dapat berkreasi mewarnai gambar kupu-kupu (STEAM)(HOTS)
4. Anak dapat mengurutkan proses metamorphosis kupu-kupu dengan tepat (STEAM)(HOTS)
5. Anak dapat menggunakan teknologi dengan baik
6. Anak mampu menunjukkan sikap mandiri
7. Anak dapat berinteraksi menggunakan kalimat pendek
8. Anak dapat menirukan tepuk “metamorphosis” dengan tepat (STEAM)

Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Bercerita
3. Bernyanyi
4. Demonstrasi

Sumber belajar :

Berbagai sumber (vicall, whats up,video YouTube / PowerPoint / MS Word/google form),
Lingkungan sekitar anak

Alat dan bahan :

- Laptop/HP
- LKPD
- Krayon
- Pensil

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (20 menit) (sinkron)

1. Guru dan anak vicall atau via WA group kelas
2. Guru dan anak saling menyapa
3. Anak-anak berdoa sebelum belajar secara daring atau online
4. Absensi
5. Anak menonton video proses metamorphosis yang terjadi pada kupu-kupu
6. Anak tanya jawab tentang metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu

7. Anak bercakap-cakap tentang berbagai macam warna yang anak ketahui
8. Tepuk metamorfosis

B. KEGIATAN INTI (30 menit) (an sinkron)

1. Anak mengurutkan proses metamorphosis dari telur-ulat-kepompong-kupu-kupu dengan memberi no 1-4 kemudian mewarnai gambar kupu-kupunya
2. Anak menghitung jumlah telur, kepompong dan kupu-kupu pada google form yang dibagikan guru
 - Orang tua mendokumentasikan kegiatan anak dalam mewarnai gambar kupu-kupu dan Mengurutkan proses metamorphosis (di foto dan di video) dan jangan lupa sertakan juga kalimat kalimat yang muncul pada anak saat anak melakukan kegiatan tersebut bila bunda mengirimkan via foto saja
 - Orang tua membantu anak dalam membuka aplikasi google form yang dibagikan guru
 - Anak menunjukkan hasil karya kepada guru dan teman – temannya melalui group
 - Guru melakukan pengamatan dan memberikan apresiasi kepada anak melalui dokumentasi berupa foto dan video yg di kirim orang tua

C. Recalling

1. Merapikan mainan
2. Tanya jawab tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
3. Diskusi tentang perilaku yang kurang baik
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama belajar dan bermain
2. Bercakap- cakap kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, apa yang paling di sukai anak
3. Cerita pendek berisi pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. .Berdoa dan mengucapkan salam

Rencana Penilaian

Penilaian : saat anak mengirimkan kegiatan, guru dapat mengamati segala hal yang di lakukan anak ataupun yang di ucapkan termasuk ekspresi wajah, Gerakan dan karya

anak. Untuk mengamati dapat di lakukan 3 tehnik yaitu :
Rencana penilaian dengan metode Observasi:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1. Penilaian Sikap Perilaku | : Lembar Pengamatan(Aspek Afektif) |
| 2. Penilaian Pengetahuan | : Ceklis (Aspek Kognitif) |
| 3. Penilaian Keterampilan | : Hasil Karya (Aspek Psikomotor) |

Rubrik Penilaian

Nilai	Rubrik Penilaian
1	BB = Belum Berkembang, bila anak melakukan harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru/ orang tua.
2	MB = Mulai Berkembang, bila anak melakukan masih harus diingatkan atau dibantu guru/ orang tua
3	BSH = Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan dan dicontohkan oleh guru/ orang tua.
4	BSB = Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat melampaui indicator yang diharapkan

Indikator penilaian

No.	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Nilai-nilai agama dan moral	1.2	Mengenal ciptaan Tuhan
2.	Fisik Motorik	3.3-4.3	Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol
3.	Kognitif	2.3 3.6 – 4.6	Kreatif dlm pemecahan masalah dg ide/cara tak biasa Mengenal konsep besar kecil,banyak sedikit,dll dg membandingkan
4.	Sosial emosional	2.8	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
5.	Bahasa	3.11– 4.11	Menggunakan kalimat pendek utk berinteraksi menyatakan yg dilihat,dirasa
6.	Seni	3.15 – 4.15	Menampilkan karya seni sederhana

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : A4

Hari/tanggal: -

No	Indikator Penilaian	abhi	alit	Arlan	m.aya	daffa	deffa	indra	leo
1	Mengenal ciptaan Tuhan								
2	Menirukan gerakan binatang,pohon,pesawat,dll								
	Melakukan gerakan motorik halus yg terkontrol								
3	Kreatif dlm pemecahan masalah dg ide/cara tak biasa								
	Mengenal konsep besar kecil,banyak sedikit,dll dg membandingkan								
4	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan								
5	Menggunakan kalimat pendek utk berinteraksi menyatakan yg dilihat,dirasa								
6	Menampilkan karya seni sederhana								

Lembar Pengamatan Belajar Di Rumah Kelompok A4

Nama anak :

HARI / TANGGAL	KEGIATAN YANG DIPILIH	HASIL PENGAMATAN ORANG TUA

Catatan Hasil Karya

Hari/tanggal :

Nama anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Badung

Mengwi,
Guru Kelompok A4

Dewa Ketut Arga,S.Pd,M.Pd
Nip.19611231 198602 1 060

Ni Komang Ayu Trisna Dewi,S.Pd
Nip.-