



**TK AISYIYAH AL AMIN SURAKARTA**

**DOKUMEN  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK  
PSP ANGKATAN II  
TAHUN 2021**

**TK – A (USIA 4 – 5 TAHUN)**

**SEMESTER GENAP  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	TK Aisyiyah Al Amin
Kelompok/Semester	:	A (4-5 Tahun)/Genap
Tema	:	Binatang di darat
Sub.Tema	:	Binatang peliharaan
Pembelajaran	:	Minggu ke 12
Alokasi Waktu	:	10 menit
Kompetensi Dasar (KD)	:	- NAM : 1.1 / 1.2 - Fismot : 3.3/4.3 3.4/4.4 - Kognitif : 3.6/4.6 4.8 - Bahasa : 2.14.3 3.12/4.12 - Sosem : 2.5/2.6/2.10/2.11 - Seni : 3.15/4.15

Alat dan Bahan :

1. Kardus bekas
2. Stik
3. Kertas lipat
4. Spidol
5. Gunting
6. Gambar binatang

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan yang ingin dicapai setelah proses kegiatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan aspek perkembangan anak terutama usia 4-5 tahun. Aspek perkembangan yang dapat terjadi dengan media kardus dan stik ini yaitu :

1. Nilai Agama dan Moral : anak dapat menyebutkan binatang ciptaan Allah
2. Fisik Motorik : anak dapat berjalan sesuai arah dengan menirukan gerakan binatang peliharaan
3. Kognitif : anak dapat mengkonsep dan menyusun bilangan
4. Bahasa : anak dapat menirukan sebuah kata jika kardus dan stik di tempeli huruf menjadi sebuah kata
5. Sosial Emosional : anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri, yaitu mampu menyebutkan gambar binatang yang telah di susun.
6. Seni : anak mampu menyusun kata sesuai perintah yang sederhana.

Pengalaman pembelajaran yang saya lakukan sangat menarik minat belajar anak. Selain kardus dan stik mudah didapat media tersebut mudah didapat di sekitar lingkungan anak sehingga tidak mengeluarkan biaya berlebih dan lebih hemat serta ramah anak. Proses belajar anak didik dalam pembelajaran ini diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya dan menjadikan anak lebih kreatif lagi. Hal menarik yang didapat dalam pembelajaran pengenalan benda-benda alam yaitu anak bisa mengkonsep bilangan dan anak baru mengerti jika bahan bekas dapat menjadi sebuah mainan yang mengasyikan. Dengan kegiatan pembelajaran ini menjadikan saya lebih kreatif dalam mengajar, untuk pembelajaran selanjutnya saya akan meningkatkan pembelajaran yang mudah dimengerti oleh anak, membuat kegiatan yang lebih menarik dengan minat anak dan sesuai dengan tingkat usia anak.

Strategi yang saya lakukan pada pembelajaran ini yaitu menggunakan metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics) dengan STEAM anak diajarkan berpikir secara komprehensif. Jadi pembelajaran metode STEAM dengan bahan *loose part* yaitu metode yang menggunakan bahan ajar yang berasal dari bahan bekas yang mudah dipindahkan, dimanipulasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak.

Metode STEAM sangat erat dengan ketrampilan abad 21

1. Kritis berfikir
2. Kreatif
3. Kolaboratif
4. Komunikatif

Melalui metode ini anak akan belajar tanpa menyadari bahwa dirinya sedang belajar, karena STEAM dikemas dalam bentuk permainan menyenangkan bagi anak. Tentunya anak akan sangat senang jika diajak bermain kan? anak-anak akan bermain permainan yang memiliki nilai edukasi.

Keunggulan dalam pembelajaran metode STEAM dengan *loose part* yaitu :

1. Membantu anak untuk mengajukan pertanyaan
2. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
3. Anak menjadi lebih aktif secara fisik
4. Lebih hemat dan mudah didapat
5. Mendorong anak menyelesaikan masalah
6. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu

Tanggapan siswa atau respon anak yaitu sangat bermanfaat sebagai ruang ekspresi positif anak dan proses pembelajaran yang alami.

## **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan Pembuka (1 menit)**

- Salam, doa sebelum belajar
- Diskusi tentang materi

### **Kegiatan Inti (8 menit)**

- Menyusun huruf membentuk kata yang menunjukkan nama binatang peliharaan
- Menempel atau memasang angka sesuai banyaknya binatang peliharaan

### **Kegiatan Penutup (1 menit)**

- Recalling dan memotivasi anak
- Salam

## **C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

Penilaian yang dapat saya ambil adalah :

1. Penilaian ceklis anak pada waktu proses anak bermain sambil belajar dengan media bahan bekas tersebut.
2. Penilaian Aknedot berdasarkan kenyataan pada anak ketika bermain sambil belajar .
3. Penilaian hasil karya adalah penilaian di mana hasil akhir anak- anak yang di buat dengan media tersebut sesuai hasil anak apa adanya.

Mengetahui  
Keapala TK Aisyiyah Al Amin

Surakarta, 12 November 2021  
Guru Kelompok

Wahyu Handayani,S.Pd.I

Wahyu Handayani,S.Pd.I