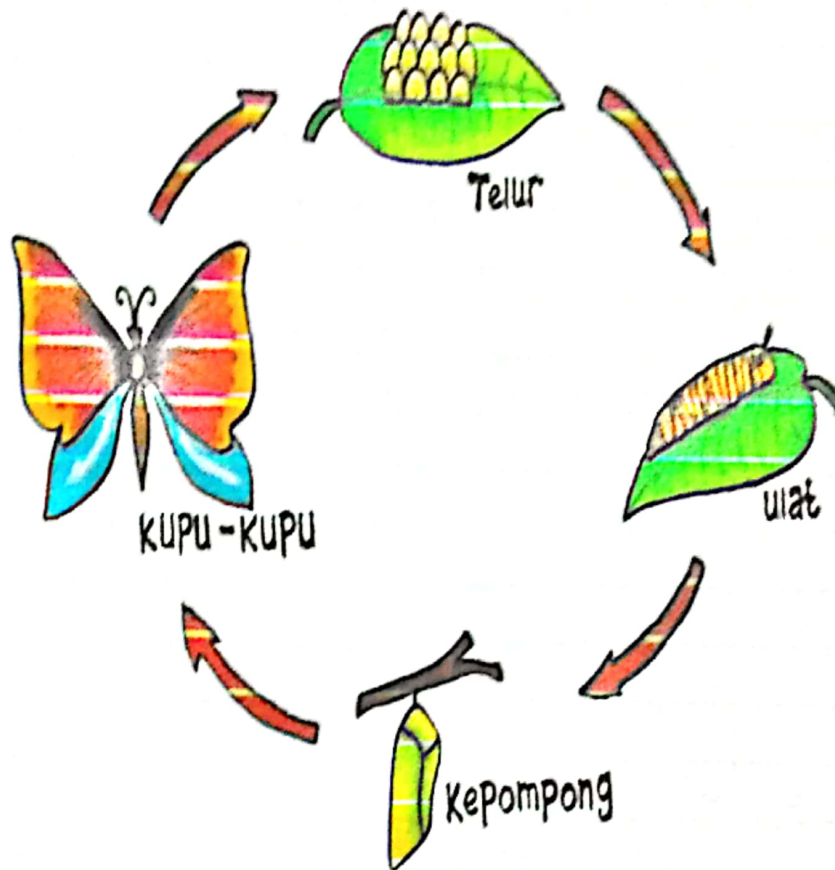


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Tema : Binatang

Sub tema : Jenis Binatang Bersayap/ Perkembangbiakan Binatang



Di susun oleh : Rika Nurohimah

TK NABILA

Jl. Lapang Cipta Karya Sinagar Desa Nagrak Utara kecamatan Nagrak

Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat Kode POS 43356

Izin Operasional : 503/5290/DPMPTSP/2020

NPSN : 69783126

Email : tknabilaoke@gmail.com

Satuan Pendidikan	: TK NABILA
Kelas / Semester	: B3 / I
Tema	: Binatang
Sub Tema	: Jenis Binatang Bersayap/ Perkembangbiakan Binatang
Pembelajaran Ke	: Minggu ke 13/ tema binatang minggu ke 2, hari ke 2.
Alokasi waktu	: 150 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- Anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) .
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
- Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
- Anak mampu menirukan gerakan kupu-kupu terbang melalui gerak dan lagu kupu kupu yang lucu.
- Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dengan seimbang dalam permainan SONDAH PINTAR.
- Anak mampu melakukan permainan SONDAH PINTAR.
- Anak mampu mengenal proses pekembang biakan/ metamorfosis kupu-kupu.
- Anak mampu mengurutkan proses metamorfosis kupu kupu.
- Anak mampu membedakan bentuk telur ulat, ulat, kepompong , kupu-kupu.
- Anak mampu mengenal lingkungan alam seperti kupu kupu.
- Anak mampu menyanyikan lagu kupu-kupu yang lucu.
- Anak mampu bermain tepuk (tepuk metamorposis).
- Anak mampu mengenal angka.
- Anak mampu menghitung jumlah benda.
- Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan,
- Anak mampu mengenal huruf yang terdapat dalam kata kupu-kupu.
- Anak mampu menyusun huruf membentuk kata kupu-kupu.
- Anak mampu melakukan permainan SONDAH PINTAR.
- Anak mampu memilih permainan yang di inginkan dan dibutuhkan, dari ragam main yang disediakan.
- Anak mampu memperlihatkan dan menceritakan hasil karya seni yang telah dibuatnya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN



Pembukaan :

- Mengucapkan salam.
- Membaca doa sebelum melaksanakan kegiatan.
- Mengucapkan kalimat thoyyibah.
- Mengabsen siswa.
- Bercakap cakap tentang binatang bersayap (serangga)
- Menonton video perkembangbiakan/ metamorfosis kupu- kupu.
- Gerak dan lagu KUPU –KUPU YANG LUCU.
- Apersepsi (mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan ragam main yang akan dilaksanakan hari ini)



Kegiatan Inti :

- Bermain Sondah Pintar.
- Bermain di pojok literasi.
- Bermain menggunakan berbagai alat seni.
- Bermain menggunakan bahan alam.
- Bermain menggunakan tanah liat, platisin
- Bermain Berbagai bentuk balok.
- Bermain musik.
- Bermain menggunakan Pasir.



Istirahat :

- Mencuci tangan sebelum kegiatan makan dengan sabun dan air mengalir.
- Membaca doa sebelum makan.
- Makan dan minum bekal masing masing.
- Mencuci tangan sesudah makan dengan sabun dan air mengalir.
- Membaca doa sesudah makan.
- Bermain bersama.



Kegiatan Penutup :

- Bercakap cakap tentang kegiatan main yang sudah dilaksanakan.
- Bermain tepuk metamorposis
- Mengevaluasi kegiatan main.
- Membaca doa sesudah melaksanakan kegiatan .
- Mengucapkan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Ceklis.
- Catatan anekdot
- Hasil Karya.

Sukabumi, 17 November 2021

Mengetahui :

Kepala TK Nabila



RIKA NUROHIMAH

NIP. 197202152008012006

Guru Kelompok B3

RIKA NUROHIMAH

NIP : 197202152008012006

Penilaian Cekdis :

Hari Rabu , 17 Nopember 2021

No	Nama Kegiatan	Husna					Delfina					Naira					Ikhsan				
		B B	M B	S B	B S	B S	B B	M B	S B	B S	B S	B B	M B	S B	B S	B S	B B	M B	S B	B S	B S
1	mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.																				
2	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.																				
3	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.																				
4	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.																				
5	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) .																				
6	memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.																				
7	membaca doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan																				
8	menirukan gerakan kupu-kupu terbang melalui gerak dan lagu kupu kupu yang lucu.																				
9	menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dengan seimbang dalam permainan SONDAH PINTAR																				
10	melakukan permainan SONDAH PINTAR																				
11	mengenal proses pekembang biakan/ metamorfosis kupu-kupu.																				
12	mengurutkan proses metamorfosis kupu kupu.																				
13	membedakan bentuk telur ulat, ulat, kepompong , kupu-kupu.																				
14	mengenal lingkungan alam seperti kupu kupu.																				
15	menyanyikan lagu kupu-kupu yang lucu.																				
16	bermain tepuk (tepuk metamorposis).																				
17	mengenal angka.																				
18	menghitung jumlah benda.																				
19	mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan,																				
20	mengenal huruf yang terdapat dalam kata kupu-kupu.																				

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- SB : Sudah Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang sangat Baik

Guru Kelas Kelompok B3



RIKA NUROHIMAH
NIP : 197202152008012006

PENILAIAN CATATAN ANEKDOT

Usia/Kelas : Usia 5-6 Tahun / Kelompok B

Tanggal : 17 November 2021

Nama Guru : Rika Nurohimah.

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA ATAU PERILAKU

Guru Kelompok B3



RIKA NUROHIMAH

NIP : 197202152008012006

Penilaian Hasil Karya :

Nama Anak :

Usia / Kelompok :

TANGGAL	HASIL KARYA ANAK (FOTO)	HASIL PENGAMATAN

Guru Kelompok B3



RIKA NUROHIMAH

NIP : 197202152008012006