

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK Fathina  
 Kelas / Semester : B/ II  
 Tema : Alam semesta  
 Sub Tema : Pesisir  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 7.30-10.00

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

### KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2. 6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.2 Mengenal perilaku baik cerminan akhlak mulia 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri- ciri lainnya) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 3.10.Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.2 Menunjukkan perilaku cerminan akhlak mulia 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya ( nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 4.10.Menunjukkan kemampuan berbahasa

	reseptif (menyimak dan membaca) 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.
--	---

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

ASPEK PERKEMBANGAN	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN
Nilai agama dan moral (1.2)	- Bersyukur terhadap lingkungan	- Mensyukuri lingkungan sebagai ciptaan Tuhan
Sosial emosional (2.6)	- Mengikuti aturan bermain	- Mengetahui aturan bermain makkabaaciq
Fisik motorik (3.3-4.3)	- Gerakan motorik halus	Anak melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi (Makkacce')
Kognitif (3.6-4.6)	- Menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan	- Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
Bahasa (3.10-4.10)	- Memahami informasi lisan dalam satu perintah	- Anak melakukan perintah guru, misalnya ambil kerang, masukkan ke dalam lobang lalu ambil kerang di dalam lobang
Seni (3.15-4.15)	- Aktivitas seni	- Dapat menyanyikan lagu makkabacciq

### KEGIATAN AWAL

- 1) Pada awal kegiatan, guru sudah bersiap di depan pintu kelas untuk menyambut seluruh peserta didik baru satu persatu sambil memberi salam
- 2) Peserta didik langsung diajarkan tata tertib sekolah mulai dari; membuka kaos kaki dan sepatu, meletakkan sepatu pada rak, meletakkan tas pada loker, mengambil dan meletakkan symbol diri (absensi), lalu bersiap berbaris bersama
- 3) Berbaris bersama dan masuk kelas dengan tertib satu persatu
- 4) Duduk di karpet untuk circle morning time, lalu berdoa sebelum memulai pelajaran
- 5) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan
- 6) Guru berdiskusi dengan tentang cara bersyukur

## KEGIATAN INTI

Model Pembelajaran Permainan Tradisional	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1) Tahap Pra bermain	<p>A. Kegiatan penyiapan siswa terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada anak;</li> <li>2) Guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain sebagai berikut;               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) anak melakukan hompimpa</li> <li>b) Anak yang menang hompimpa memulai permainan</li> <li>c) Guru mengarahkan anak bahwa jika kerang</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa menyimak penjelasan guru</li> <li>2) Siswa memperhatikan cara bermain <i>makkabacciq</i></li> </ol>	30 menit
	<p>berhasil dimasukkan dalam lubang, kerangnya disimpan dalam sebuah wadah. Namun, jika kerang tdk berhasil dimasukkan maka teman yang akan di sebelah kiri yang punya giliran untuk bermain.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4) Guru memperjelas tugas yang akan diberikan kepada anak melalui lembar kerja</li> </ol> <p>B. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan, misalnya papan <i>makkabacciq</i>, kerang, pensil dan lembar kerja.</p>		
Tahap 2: Bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Semua anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain;</li> <li>2) Guru mempersilahkan anak untuk memulai permainan dengan hompimpa</li> <li>3) dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing;</li> <li>4) setelah kegiatan selesai anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa memulai permainan dimulai dengan anak yang menang hompimpa, setelah itu diikuti anak yang lain sesuai putaran jarum jam</li> <li>2) Siswa memasukkan kerang ke dalam lubang dengan menyentil kerang</li> <li>3) Jika kerang berhasil masuk ke dalam lubang, siswa mengambilnya dan memasukkan ke dalam wadah.</li> </ol>	

		4) Jika siswa tidak berhasil, permainan dilanjutkan ke teman di sebelah kirinya	
Tahap3: Penutup	1) Menanyakan perasaan selama hari ini. 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini. 3) Menginformasikan kegiatan untuk besok hari. 4) Berdoa setelah belajar.	3) Siswa menyebutkan permainan yang sudah dilakukan dan menceritakan keberhasilannya 4) Siswa menunjukkan hasil kerjanya	

### SNACK TIME

- ✚ Siswa diminta guru untuk kembali ke tempat duduk masing- masing
- ✚ Siswa mencuci tangan dan mengambil tas, mengeluarkan box makanan, meletakkan di meja, mengeluarkan makanan dari box makan, lalu berdoa sebelum makan
- ✚ Siswa istirahat dan makan
- ✚ Setelah kegiatan istirahat dan snack time, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing

### B. KEGIATAN AKHIR

1. Menanyakan perasaan selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari.
4. Berdoa setelah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN	PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
Nilai agama dan moral (1.2)	Mensyukuri lingkungan sebagai ciptaan Tuhan				
Sosial emosional (2.6)	Mengetahui aturan bermain makkabaaciq				
Fisik motorik (3.3-4.3)	Anak melakukan gerakan mata dan tangan secara terkoordinasi(Makkacc e')				
Kognitif (3.6-4.6)	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
Bahasa (3.10-4.10)	Anak melakukan perintah guru, misalnya ambil kerang, masukkan ke dalam lobang lalu ambil kerang di dalam lobang	-	-	-	-

Seni (3.15-4.15)	Dapat menyanyikan lagu makkabaciq	-	-	-	-
------------------	-----------------------------------	---	---	---	---

## **PENILAIAN**

1. Jenis/ Teknik Penilaian ; menggunakan penilaian unjuk kerja dan observasi (pengamatan)
2. Bentuk Instrumen dan Pedoman Penskoran