

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: TK Lazuardi AL Falah
Kelas/ Semester	: TK / I
Tema	: Hewan
Sub Tema	: Kupu Kupu
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 10 Menit
KD	: 1.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.9-4.9, 3.12-4.12, 3.15-4.15

### A Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan
2. Anak mampu memiliki rasa ingin tahu dan kreatif
3. Anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan menunjukkan kemandirian
4. Anak mampu menyelesaikan permasalahan sendiri
5. Anak mampu mengenal simbol simbol arah panah (ke atas, ke bawah, ke samping)
6. Anak mampu menceritakan hasil karyanya

### B. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan
  - Anak duduk melingkar guru menyapa anak sebelum melakukan kegiatan
  - Berdoa bersama sebelum kegiatan (doa tambah ilmu)
  - Guru menanyakan kabar, kegiatan yang dilakukan kemarin dan menanyakan perasaan anak
  - Guru mengajak bernyanyi atau bercerita untuk membawa anak kepada tema yang akan di kenalkan.
  - Berdiskusi tentang tema yang akan di pelajari yaitu tentang kupu kupu
  - Guru mengenalkan ragam main
  - Guru membuat kesepakatan bersama siswa tentang aturan main
2. Inti
  - Guru melakukan pengamatan terhadap anak dan membuat catatan perkembangan
  - Guru memberikan waktu bermain 30-40 menit
  - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk membuat karya berdasarkan idenya
  - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba alat dan bahan dengan caranya sendiri
  - Anak didukung untuk mengerjakan sampai tuntas
  - Guru megajak anak membereskan mainan
3. Penutup
  - Guru mengajak anak untuk duduk melingkar
  - Guru bertanya kepada anak apa yang sudah dilakukan (recalling) dan bagaimana perasaannya

- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menunjukkan hasil karyanya
- Guru memberikan penjelasan kepada Anak yang belum mematuhi aturan
- Guru menjelaskan kepada anak kegiatan berikutnya
- Berdoa sebelum mengakhiri kegiatan

#### C..Kegiatan Penilaian

- Peilaian ankedot
- Penilaian checklist

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK Lazuardi AL Falah  
Kelas/ Semester : TK / I  
Tema : Hewan  
Sub Tema : Kupu Kupu  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi Waktu : 10 Menit  
KD : 1.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 3.5-4.5, 3.8-4.8, 3.9-4.9, 3.12-4.12, 3.15-4.15

### A Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu mengenal ciptaan Tuhan
2. Anak mampu memiliki rasa ingin tahu dan kreatif
3. Anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan menunjukkan kemandirian
4. Anak mampu menyelesaikan permasalahan sendiri
5. Anak mampu mengenal simbol simbol arah panah (ke atas, ke bawah, ke samping)
6. Anak mampu menceritakan hasil karyanya

### B. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Alat dan Bahan
1	<p>Pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Anak duduk melingkar guru menyapa anak sebelum melakukan kegiatan (Sambil bernyanyi mengajak anak duduk)</li><li>• Berdoa bersama sebelum kegiatan (doa tambah ilmu)</li><li>• Guru menanyakan kabar, kegiatan yang dilakukan kemarin dan menanyakan perasaan anak "Good morning everybody how are you.."</li><li>• Guru mengajak bernyanyi atau bercerita untuk membawa anak kepada tema yang akan di kenalkan. "Siapa yang tahu ini hewan apa?" sambil menyebutkan ciri ciri kupu kupu "aku hewan yang bisa terbang, aku memiliki sayap yang indah siapakah aku?"</li></ul>	Morning circle sambil bernyanyi lagu sapaan

2	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar metamorfosis kupu kupu</li> <li>• Siswa melakukan pengamatan terhadap ikan dan berdiskusi dengan siswa tentang kupu kupu kupu</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk berkreasi membuat metamorfosis kupu kupu dari playdough</li> <li>• Guru menjelaskan bahan dan caranya serta aturan mainnya.</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada anak untuk membuat karya berdasarkan idenya</li> <li>• Guru mengajak anak anak melihat papan coding dan anak panah.</li> <li>• Guru menjelaskan kupu kupu yang mencari jalan ke bunga</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan masalah.</li> <li>• Guru memberikan semangat kepada anak</li> <li>• Guru megajak anak membereskan mainan setelah selesai belajar</li> </ul>	<p>Flash card metamorphosis kupu kupu, play dough, papan coding dan anak panah</p>
3	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk duduk melingkar (sambil bernyanyi)</li> <li>• Guru bertanya kepada anak apa yang sudah dilakukan (recalling) dan bagaimana perasaannya</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan cara kupu kupu hinggap di bunga</li> <li>• Guru memberikan penjelasan kepada Anak yang belum mematuhi aturan</li> <li>• Guru menjelaskan kepada anak kegiatan beikutnya untuk membuat project yang akan dipamerkan di acara sekolah.</li> <li>• Berdoa sebelum mengakiri kegitan</li> </ul>	<p>Bernyanyi</p>

C..Kegiatan Penilaian

- Catatan anekdot

No	Nama Anak	Nama kegiatan	Waktu	Catatan Anekdot

- Penilaian bintang /ceklist

No	Nama Anak	*	**	***	****

Keterangan :

- \*: Belum berkembang
- \*\* : Mulai berkembang
- \*\*\* : Berkembang sesuai harapan
- \*\*\*\*: Berkembang sangat baik

Guru Taman Kanak Kanak

Nyayu Nidia Nanda Ayu Rahmawati, S.Pd