

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK ( LURING)**

Satuan Pendidikan	: TK ABA SIDODADI
Kelas / Semester	: TK ( B ) / II
Tema	: Binatang
sub tema	: Binatang Amphibi
sub-sub tema	: Katak
Pembelajaran ke	: Satu ( 1 )
Alokasi waktu	: 10 menit
KD	: 1.1, 3.3, 4.3, 3.7, 4.7, 3.12, 4.12, 2.8, 3.15, 4.15

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak dapat mengenal katak sebagai ciptaan Allah melalui kegiatan tanya jawab secara tepat dan benar ( nilai agama dan moral 1.1)
2. Anak dapat menggunakan anggota tubuhnya untuk mengembangkan motorik kasar melalui kegiatan menirukan gerakan katak berjalan secara mandiri (fisik motorik kasar 3.3, 4.3)
3. Anak dapat mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial melalui kegiatan seindah apa bentuk rumah katakmu secara mandiri (kognitif 3.7, 4.7)
4. Anak dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan bagaimana hebatnya tulisan “katak”mu secara benar dan mandiri (bahasa 3.12, 4.1)
5. Anak dapat memiliki perilaku sikap mandiri melalui kegiatan bagaimana hebatnya tulisan katakmu secara mandiri (sosial emosional 2.8)
6. Anak dapat mengenal berbagai karya dan aktivitas seni melalui kegiatan kita buat suara katak yuk secara tepat (seni 3.15, 4.15)

**B. Kegiatan Pembelajaran**

1. Seindah apa rumah katakmu ?
2. Bagaimana hebatnya tulisan “katak”mu ?
3. Kita buat suara katak yuk !

**C. Alat dan Bahan**

1. Buku cerita
2. Kartu huruf k-a-t-a-k
3. Media loose parts

**D. Bahan Ajar**

1. Makanan katak
2. Pengertian katak
3. Habitat katak
4. Cara berkembangbiak katak

**E. Langkah-langkah Pembelajaran Luring**

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
<b>1</b>	<b>PEMBUKAAN</b>  a. Berdoa b. salam dan sapa c. persensi d. Apersepsi e. Guru memberitahukan tentang tema/sub tema/sub-sub tema hari ini f. guru menjelaskan tujuan kegiatan hari ini g. meniru gerakan katak melompat h. ice breaking ( tepuk katak ) i. Tanya jawab siapa yang menciptakan binatang katak j. Tanya jawab tentang tempat tinggal katak k. Tanya jawab urutan huruf pada kata katak l. Tanya jawab bagaimana suara katak m. Guru menjelaskan kegiatan hari ini dan aturan kegiatan bermain :  1. Seindah apa rumah katakmu ? 2. Bagaimana hebatnya tulisan “katak”mu ? 3. Kita buat suara katak yuk !	3 MENIT

<p><b>2</b></p>	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan 1 (Seindah apa rumah katakmu?)</li> <li>2. Kegiatan 2 (Bagaimana hebatnya tulisan “katak”mu ?) <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak membuat kata “katak”</li> <li>Model Pendekatan Saintifik <ul style="list-style-type: none"> <li>~ Mengamati</li> <li>Anak melihat dan mengamati gambar katak yang ada huruf “k-a-t-a-k”</li> <li>~ Menanya</li> <li>Anak bertanya kepada guru dengan menggunakan 5w 1h</li> <li>~ Mengumpulkan informasi</li> <li>Anak mengamati huruf-huruf yang ada pada kata “katak”</li> <li>~ Menalar</li> <li>Anak mengidentifikasi huruf-huruf yang ada pada kata “katak”</li> <li>~ Mengkomunikasikan</li> <li>Anak menjelaskan dan menceritakan huruf-huruf apa saja yang membentuk kata “katak”</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. Kegiatan 3 (kita buat suara katak yuk !) <ul style="list-style-type: none"> <li>anak diminta untuk membuat suara katak dengan menggunakan media loose parts</li> <li>Model Pembelajaran STEAM <ul style="list-style-type: none"> <li>~ Science</li> <li>Anak mengetahui bahwa dengan media loose parts ( bahan yang sudah disediakan) bisa digunakan untuk meniru suara katak</li> <li>~ Technology</li> <li>Anak menggunakan teknologi mangkok, sendok, garpu, kaleng</li> <li>~ Engineering</li> <li>Cara membuat tiruan suara katak</li> <li>~ Art</li> <li>Menghasilka kreativitas berupa suara katak dengan menggunakan benda-benda yang telah disediakan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol>	<p><b>5 MENIT</b></p>
-----------------	---	-----------------------

	~ Mathematic Menghitung jumlah bahan yang digunakan dalam membuat tiruan suara katak	
<b>3</b>	<b>PENUTUP</b> 1. Recalling 2. Menanyakan perasaan anak hari ini 3. Menginformasikan rencana kegiatan main hari besok 4. Doa penutup dan salam	2 menit

#### F. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat mengenal ciptaan Allah
Fisik Motorik	3.3, 4.3	Anak dapat melakukan gerakan melompat
Kognitif	3.7, 4.7	Anak dapat menyebut tempat dilingkungan sekitarnya
Bahasa	3.12, 4.12	Anak dapat menulis huruf-huruf yang dicontohkan
Sosial Emosional	2.8	Anak terbiasa melakukan sesuatu tanpa harus dibantu
Seni	3.15, 4.15	Anak dapat memainkan alat musik/instrument/benda yang dapat membentuk irama yang teratur

#### G. Teknik Penilaian

1. Catatan Anekdote
2. Ceklis
3. Hasil Karya

Mengetahui

Kepala TK ABA Sidodadi



Kedungwuni,

Guru Kelas B

DORIS KAROLINA, S.Pd