

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN
(RPP)
TK ISLAM TERATAI PUTIH GLOBAL
TAHUN AJARAN 2021/2022**



DISUSUN OLEH :

NAMA : SITI KHOTIJAH

NO.UKG : 201511477746



TK ISLAM TERATAI PUTIH GLOBAL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK : B
 SEMESTER : 1
 MINGGU KE : 3
 TOPIK : AKU SAYANG BINATANG, TANAMAN DAN MAKHLUK CIPTAAN TUHAN
 DESKRIPSI : MEMBIASAKAN ANAK TK UNTUK BERPERILAKU MENYAYANGI BINATANG TANAMAN DAN MAKHLUK CIPTAAN TUHAN DAN MENGENAL TUHAN MELALUI CIPTAAN-NYA
 HARI/TANGGAL : Rabu, 17 November 2021
 ALOKASI WAKTU : 240 menit

- KI-1 : menerima ajaran agama yang dianutnya
 KI-2 : memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, 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
 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 cara indera (melihat, mendengar, merasa, melihat, menghidu) menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
 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

KI	KD	INDIKATOR
KI-1	1.1. mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (NAM)	<ul style="list-style-type: none"> terbiasa mengucapkan dan menjawab salam mengetahui bahwa Allah swt menciptakan binatang menumbuhkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah swt.
KI-1	1.2. menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM)	<ul style="list-style-type: none"> menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah swt. Menyayangi binatang sebagai rasa cinta kepada sesama makhluk hidup.
KI-3	2.2. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap	<ul style="list-style-type: none"> memiliki perilaku rasa ingin tahu yang besar mengenai binatang mengetahui cara perkembangbiakan binatang

	ingin tahu (Kognitif)	
KI-2	2.6. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (sosial emosional)	<ul style="list-style-type: none"> • mentaati aturan sekolah di semua kegiatan
KI-2	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya (sosial emosional)	<ul style="list-style-type: none"> • memiliki perilaku peduli terhadap binatang • menyayangi binatang sebagai rasa cinta kepada sesama makhluk hidup
KI-1	3.1. mengenal kegiatan beribadah sehari-hari (NAM)	
	4.1. melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	<ul style="list-style-type: none"> • terbiasa mengucapkan salam dan menjawab salam • terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan • terbiasa murojaah membaca surah pendek sebelum kegiatan • terbiasa melaksanakan sholat dhuhur berjamaah
KI-2	3.2 mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (Sosial Emosional)	<ul style="list-style-type: none"> • melakukan sikap menyayangi binatang • tidak mengganggu binatang
	4.2. menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	
KI-4	3.3. mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (Fisik Motorik)	<ul style="list-style-type: none"> • menirukan gerakan binatang
	4.3. menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
KI-3	3.5. mengetahui cara	<ul style="list-style-type: none"> • mengenal cara berkembang biak binatang

	memecahkan masalah sehari hari dan berperilaku kreatif (Kognitif)	
	4.5. menyelesaikan masalah sehari hari dengan cara kreatif	
KI-3	3.10. memahami bahasa represif (menyimak dan membaca)	<ul style="list-style-type: none"> menyimak saat guru menceritakan perkembangan biakan kupu kupu
	4.10. menunjukkan Bahasa represif	
KI-3	3.11. memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (Bahasa)	<ul style="list-style-type: none"> menceritakan asal mula kupu kupu
	4.11. menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
KI-4	3.15. mengenal berbagai karya dan aktifitas seni (seni)	<ul style="list-style-type: none"> menampilkan karya seni sederhana di depan teman dan guru.
	4.15. menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.	

TUJUAN PEMBELAJARAN :

- anak dapat percaya adanya tuhan melalui ciptaannya
- anak dapat mengenal kegiatan beribadah sehari hari
- anak dapat menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dengan benar
- anak dapat berperilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- anak dapat mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia

- anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- anak dapat mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- anak dapat mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- anak dapat memahami Bahasa Ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

MATERI KEGIATAN

- mengamati kupu-kupu
- membuat ulat dari kertas tissue
- membuat telur, ulat, kepompong, kupu-kupu dari playdough
- mencocok dan menempelkan gambar kupu-kupu
- menstempel tulisan kupu-kupu

MATERI PEMBIASAAN

- Anak terbiasa mengucapkan salam
- Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Anak terbiasa mencuci tangan sebelum makan dan minum
- Anak terbiasa disiplin mentaati aturan
- Anak terbiasa sholat dhuhur berjamaah

MEDIA/SUMBER BELAJAR

Kupu-kupu, botol kaca, gambar urutan metamorphosis kupu-kupu, lembar kegiatan, pensil, crayon, gunting, jarum cocok dan bantalan, stempel huruf dan bak stempel, playdough.

METODE PEMBELAJARAN

- Bercakap-cakap
- Tanya jawab
- Pemberian tugas

PROSES KEGIATAN

I . PEMBUKAAN (30 menit)

- salam, berdoa sebelum dan sesudah belajar, hafalan surah pendek dan doa-doa harian
- Bercakap-cakap tentang macam-macam binatang serangga, siapa yang menciptakan binatang serangga
- Tanya jawab tentang asal-mula kupu-kupu, manfaat kupu-kupu, kerugian adanya ulat.

II. SNACK TIME (15 menit)

- Berbaris, cuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

III. BERMAIN OUTDOOR (45 MENIT)

IV. INTI (60 menit)

Kegiatan pembelajaran di sentra bahan alam

PIJAKAN AWAL

a. *MENGAMATI*

Anak mengamati ciri ciri anggota tubuh kupu kupu

b. *MENANYA*

Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang fungsi anggota tubuh kupu kupu

c. *MENGUMPULKAN INFORMASI*

- Guru menjelaskan aturan di sentra bahan alam
- Guru menjelaskan tentang perkembang biakan/asal mula kupu kupu
- Guru menjelaskan tentang cara kegiatan kegiatan yang akan dimainkan anak

PIJAKAN INTI

d. *MENALAR*

Anak melakukan kegiatan bermain:

Kegiatan 1 : membuat ulat dari kertas tissue

Kegiatan 2 : mengurutkan gambar metamorphosis kupu kupu

Kegiatan 3 : membuat telur, ulat, kepompong, kupu kupu dari playdough

Kegiatan 4 : mencocog gambar kupu kupu

Beres beres alat permainan yang sudah digunakan

PIJAKAN AKHIR

e. *MENGOMUNIKASIKAN (recalling)*

Anak menjelaskan tentang kegiatan bermain yang sudah dilakukan pada hari ini dan menjelaskan asal mula kupu kupu.

V. PEMBELAJARAN ADAB MAKAN (30 menit)

- Mencuci tangan
- Baca doa sebelum dan sesudah makan
- Makan dengan tertib
- Membereskan peralatan makannya sendiri

VI. PENUTUP (30 MENIT)

- Tepuk kupu kupu
- Menyanyi lagu kupu kupu yang lucu
- Guru menanyakan perasaan anak selama mengikuti kegiatan hari ini
- Guru dan anak menyimpulkan kegiatan hari ini
- Guru menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa, menyanyi, salam

VII. SHOLAT DHUHUR BERJAMAAH (30 menit)

- Wudhu dengan tertib
- Melaksanakan sholat berjamaah Bersama teman dan guru dengan tertib

VIII. RENCANA PENILAIAN

BIDANG PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
NAM	<p>1.1. mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya</p> <p>1.2. menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya (binatang) • menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
SOSIAL EMOSIONAL	<p>2.6. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari hari untuk melatih kedisiplinan</p> <p>2.9. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuan</p> <p>3.2. mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p>	<p>Mentaati aturan sekolah/aturan saat KBM</p>
BAHASA	<p>3.10. memahami Bahasa represif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11. memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • menyimak dengan focus saat guru menceritakan perkembangan biakan kupu kupu • menceritakan kejadian asal mula kupu kupu
KOGNITIF	<p>2.2. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p> <p>3.5. mengetahui cara memecahkan masalah sehari hari dan berperilaku kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu yang besar • Mengetahui asal mula kupu kupu
FISIK MOTORIK	<p>3.3. mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal anggota tubuh, fungsi dan menirukan gerakan kupu kupu
SENI	<p>3.15. mengenal berbagai karya dan aktifitas seni</p>	<p>menampilkan karya seni sederhana di depan teman atau orang lain</p>

Format Penilaian

Nama Anak :

	Aspek Perkembangan/indikator	Skala Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1. NAM 1.1, 1.2, 3.1	<ul style="list-style-type: none">• mempercayai adanya Allah swt melalui ciptaannya (binatang)• menghargai lingkungan (binatang) sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah swt• mengenal perilaku yang baik sebagai cerminan akhlak mulia				
2. Sosem 2.6, 2.9, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none">• Mentaati aturan sekolah/aturan saat kegiatan• Memiliki sikap peduli terhadap lingkungan / binatang• Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia				
3. Bahasa 3.10, 4.10, 3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Memahami Bahasa represif• Memahami Bahasa ekspresif				
4. Kognitif 2.2, 3.5, 4.5	<ul style="list-style-type: none">• memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu• mengetahui cara memecahkan masalah sehari hari dan berilaku kreatif				
5. Seni 3.15, 4.15	Bangga menampilkan karya seni sederhana di depan teman atau orang lain				
6. Fisik Motorik 3.3, 4.3	<ul style="list-style-type: none">• Menirukan Gerakan binatang				

Teknik penilaian :

1. Skala capaian perkembangan anak/ceklis
2. Hasil karya
3. Anekdote

Mengetahui
Kepala Sekolah
TK Islam Teratai Putih Global

Siti Khotijah, S.Pd.I, MM
NIK 2170080151

Bekasi, 17 November 2021
Wali Kelas Kelompok B

Siti Khotijah, S.Pd.I, MM
NIK 2170080151

Lampiran - Lampiran

Nama : _____

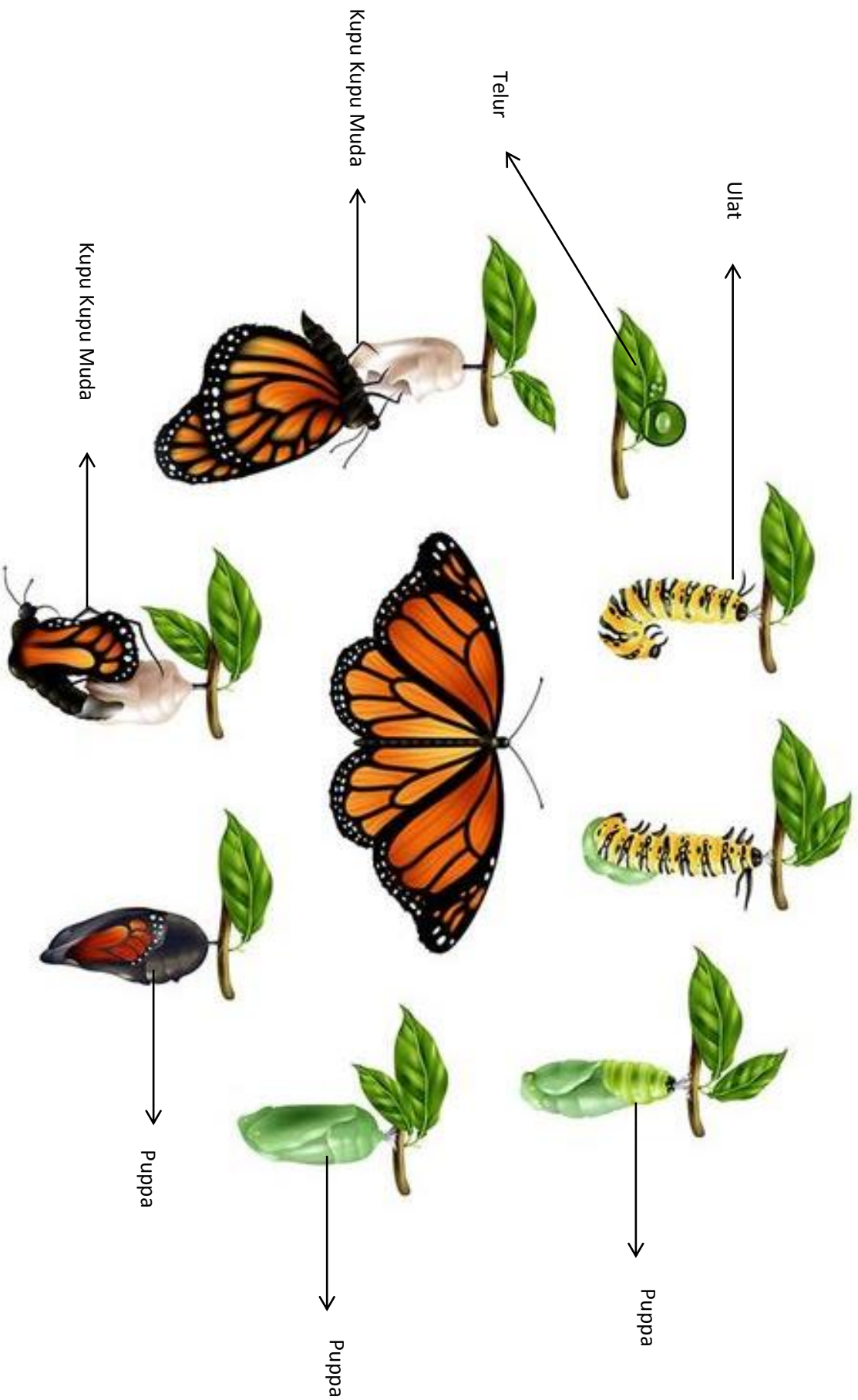
Anak Sholeh/Sholehah, dibawah ini ada gambar binatang kupu-kupu. Yuk, kita mencocog gambar kupu-kupu dan tempelkan pada kertas yang sudah disediakan .



Nama : _____

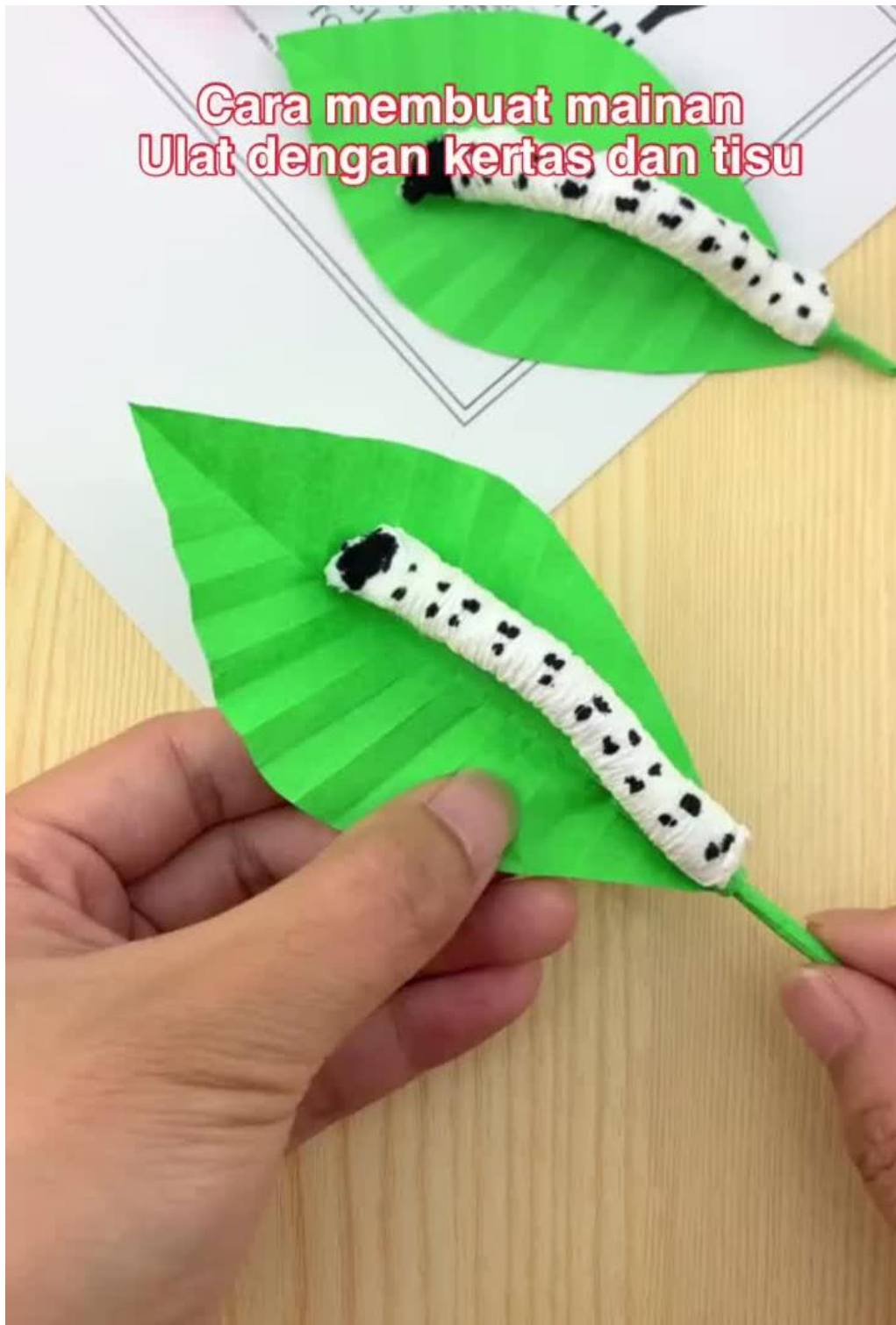
Anak pintar, dibawah ini ada tulisan 'kupu-kupu'. Mari kita ikuti tulisan tersebut dengan stempel huruf yang tersedia.

K u p u – k u p u



Gambar 1. Siklus Metamorfosis Kupu Kupu

**Cara membuat mainan
Ulat dengan kertas dan tisu**



Membuat Metamorfosis Kupu Kupu dengan **Playdough**

