

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : KBIT IBNU ABBAS
Kelas/ Semester : TK A / 1 (Satu)
Tema : Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan
Sub Tema : Pisang dan Musang
Pembelajaran ke : 17
Hari/ tanggal : Sabtu, 20 November 2021
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1.1.1 Binatang dan tanaman ciptaan Tuhan (Nilai Agama dan Moral)
- 1.2 Bersyukur terhadap dirinya (Nilai Agama dan Moral)
- 2.1 Makanan bergizi seimbang (Fisik Motorik)
- 3.3-4.3 Gerakan untuk mengembangkan motorik halus (Fisik Motorik)
- 3.6-4.6 Bentuk tiga dimensi, tekstur (Kognitif)
- 3.9-4.9 Nama benda, fungsi, cara menggunakan (Kognitif)
- 2.8 Kebiasaan menolong diri sendiri (Sosial Emosional)
- 3.14-4.14 Menggunakan alat main sesuai dengan gagasan yang dimilikinya (Sosial Emosional)
- 3.10-4.10 Memahami isi cerita (Bahasa)
- 3.12-4.12 Membaca simbol huruf dan angka (Bahasa)
- 3.15-4.15 Eksplorasi seni kriya (Seni)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Alat dan Bahan

- 1. Tutup botol, paralon, piring, sendok, gelas plastik, kardus, bunga pinus, biji jenitri, kerang, benang wol, balok kayu.
- 2. Batu, mur baut, manik-manik, pom-pom, stik es, gelas air mineral, kain flannel, sedotan, kertas warna
- 3. Pipa, sendok stenlees, batu, gelas plastik, kayu, kerang, pasir, rumput sintetis, ranting, potongan plafon, daun kering, stik es
- 4. Kancing baju, uang koin, tali, batu, kerang,

II. Pembukaan (5 menit)

- 1. Salam
- 2. Transisi Tepuk Semangat dan Bergerak Fisik
Berjalan ke depan, sekarang ke belakang
Berjalan ke samping kiri dan kanan
Berjalan di tempat, kakinya di angkat
3 kali lalu melompat .. 2x
- 3. Do'a sebelum belajar
- 4. Bercerita " Pisang dan Musang "

5. Bernyanyi “ Di Belakang rumah “

Dibelakang rumah ada pohon pisang 2x
Pohon pisang amat rendah
Buahnya panjang sepanjang tanganku
Aku suka sekali

Dibelakang rumah ada pohon kelapa 2x
Pohon kelapa amat tinggi
Buahnya besar sebesar kepala
Aku suka sekali

6. Mengenalkan aturan bermain

III. Inti (3 menit)

1. Meluncur yuuukk
2. Kuning dan Hijau
3. Lihatlah Hutanku
4. Seperti apa huruf “P“ yang kamu buat ?

IV. Penutup (2 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menanyakan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
4. Berdo'a setelah belajar
5. Salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

I. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak mulai terbiasa menyebut nama Allah sebagai pencipta
	1.2	Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah
Fisik Motorik	2.1	Anak terbiasa makan makanan bergizi seimbang
	3.3-4.3	Anak dapat melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media Anak dapat mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat membuat bentuk tiga dimensi Anak dapat mengenal tekstur
	3.9-4.9	Anak dapat mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)

Sosial Emosional	2.8	Anak mulai terbiasa tidak bergantung pada orang lain
	3.14-4.14	Anak dapat memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia (misal: mainan, makanan, pakaian)
Bahasa	3.10-4.10	Anak dapat memahami cerita yang dibacakan
	3.12-4.12	Anak dapat mengenal simbol-simbol
Seni	3.15-4.15	Anak dapat membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)

II. Teknik penilaian yang akan digunakan :

1. Catatan Hasil karya
2. Catatan Anekdote
3. Skala Capaian Perkembangan (*rating scale*)

Kebumen, 17 November 2021

Kepala KBIT Ibnu Abbas



Niken Widiyanti, S.Pd.