



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

|                   |   |
|-------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : TK Dharma Bakti   |
| Kelas/ Semester   | : A/ I  |
| Tema              | : Binatang  |
| Sub Tema          | : Bebek   |
| Topik             | : Aku Sayang Binatang, MakhluK Ciptaan Tuhan.                                 |
| Pembelajaran      | : Project Based Learning  |
| Alokasi waktu     | : 150 menit   |
| Kompetensi Dasar  | : 1.1, 1.2, 2.12, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15, |

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

#### **Sikap:**

1. Anak mengenal ciptaan Tuhan dan menyanyangi ciptaan Tuhan
2. Anak memiliki sikap peduli dan mau berbagi dengan teman .

#### **Pengetahuan dan Keterampilan:**

1. Anak dapat menyebutkan nama bebek dan makanan kesukaan bebek
2. Anak dapat mengenal keaksaraan dengan bermain menulis kata kata b-e-b-e-k dengan berbagai media
3. Anak mampu berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata melalui kegiatan bermain peran menjadi peternak bebek.
4. Anak lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dan hasil produk nyata melalui kegiatan membangun kandang bebek.
5. Anak mengenal bentuk ukuran warna melalui kegiatan mengelompokkan gambar bebek sesuai warna dan ukuran.
6. Anak bisa bernyanyi bebek dan dapat mengekspresikannya.

### **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **➤ Materi dalam Kegiatan**

- a. Mengetahui Ciptaan Tuhan (Nam 1.1)
- b. Merawat binatang bebek (Nam.1.2)
- c. Mau berbagi dan membantu teman (Sosem.2.12)
- d. Menggunakan tangan kanan dan kiri secara terampil dalam beraktifitas ( FM 3.4 -4.3)
- e. Anak berfikir kreatif dengan idenya sendiri (Kog 3.5-4.5)
- f. Mengetahui benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran, fungsi dan ciri cirinya (Kog 3.6-4.6)

- g. Mengungkapkan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam bentuk komunikasi dengan orang lain (Bhs. 3.11-4.11)
- h. Mengenal simbol dengan menulis kata b-e-b-e-k (Bhs. 3.12-4.12)
- i. Menyanyi sendiri lagu “Bebek” (Seni. 3.15-4.15)

- Metode : Bermain Peran,Pemberian Tugas,Tanya jawab
- Pendekatan : Sainifik Dan STEAM
- Alat dan Bahan : Gambar kandang bebek, Miniatur Binatang bebek, lego, ,Sedotan, Dobel isolatif, Gunting, batu kerikil, Gambar ,biji jagung,pensil.
- Sumber dan Media Belajar : Video dan Leptop

### 1. Pembukaan:(30 menit)

- a) Kegiatan berbaris di luar kelas
- b) Kegiatan motorik kasar menirukan Gerakan Bebek berjalan
- c) Mengucap dan membalas salam
- d) Berdo’a Sebelum melakukan kegiatan
- e) Menyanyikan Lagu “ Bebek”
- f) Membangun atau mendorong tentang materi yang akan di kembangkan sesuai tema
- g) Mengenalkan aturan main.

### 2. Inti: (60 Menit)

Guru menyiapkan semua bahan

Dalam Kegiatan inti Guru memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman anak melalui bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik Dan STEAM.

Dengan Proyek:” **Peternak Bebek**”

- **Anak mengamati** cara Beternak Bebek Melalui tanyangan Video
- **Anak bertanya** tentang cara merawat bebek
- **Anak mengumpulkan informasi** guru memberi penjelasan cara merawat bebek dan manfaat beterna bebek
- **Anak menalar** :anak Menceritakan cara merawat bebek ddan manfaat bebek.
- **Anak mengkomunikasikan** melalui kegiatan bermain berikut:
  - Membangun kandang bebek
  - Menulis kata bebek dengan berbagai media
  - Bermain peran menjadi peternak bebek
  - Mengurutkan gambar bebek sesuai dengan ukuran dari yang kecil sampai yang besar dan memberi angka sesuai urutannya.

### 3. ISTIRAHAT(30 Menit)

- a) Cuci tangan.berdo’a sebelum dan sesudah makan minum

### 4. Penutup (30 menit)

- a) Menanyakan tentang perasaan
- b) Berdiskusi tentang kegiatan bermain hari ini
- c) Menanyakan tentang pengalaman bermain pada hari ini
- d) Memberi tugas pada anak untuk mengamati lingkungan sekitar rumah
- e) Menyampaikan kegiatan esok hari
- f) Pesan moral
- g) Do'a sesudah belajar

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

Teknik penilaian :

- 1. Ceklis
- 2. Hasil karya
- 3. Anekdote

**1. CEKLIS PERKEMBANGAN ANAK**

**Hari /Tanggal :**

| Program Pengembangan  | KD                 | INDIKATOR  | Capaian Perkembangan |           |
|-----------------------|--------------------|--|----------------------|-----------|
|                       |                    |  | Nama Anak            | Nama Anak |
| Nilai Agama dan Moral | 1.1<br>1.2         | - Mengenal binatang bebek sebagai ciptaan Tuhan<br>- Mengetahui cara merawat bebek   |                      |           |
| Sosem                 | 2.12               | - Mau berbaik membantu dan menolong teman  |                      |           |
| Fisik Motorik         | 3.3-4. 3           | - Menirukan gerakan memberi makan bebek ke tempat yang di sediakan   |                      |           |
| Kognitif              | 3.5-4.5<br>3.6-4.6 | - Berfikir kreatif membuat kandang bebek dari leggo dan sedotan<br>- Mengurutkan gambar bebek sesuai dengan ukuran dari yang kecil sampai yang besar dan memberi angka sesuai urutannya. |                      |           |

|        |                                |  |  |  |
|--------|--------------------------------|--|--|--|
| Bahasa | 3.11-<br>4.11<br>3.12-<br>4.12 | - Mengungkapkan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam bentuk komunikasi dengan orang lain<br>- Menulis kata b-e-b-e-k dengan berbagai media |  |  |
| Seni   | 3.15-<br>4.15                  | - Anak bisa menyanyi lagu “bebek”  |  |  |

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Dharma Bakti**



**HARIYANIK, S.Pd**

**Guru**

**NINIK JULAIKAH, S.Pd**

## 2. PENILAIAN HASIL KARYA

Usia/Kelas : 4-5 Tahun

Nama anak :

| Tanggal | Hasil karya Anak | Hasil Pengamatan | Hasil |
|---------|------------------|------------------|-------|
|         |                  |                  |       |
|         |                  |                  |       |

## 3. CATATAN ANEKDOT

Tanggal :

Nama Guru : Ninik Julaikah S.Pd

| Nama Anak | Tempat | Waktu | Peristiwa | Capaian Perkembangan |
|-----------|--------|-------|-----------|----------------------|
|           |        |       |           |                      |
|           |        |       |           |                      |