

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TOPIK SIMULASI : INI KARYAKU!

NAMA : IIP WIDYANTI, S.Pd

KABUPATEN KARAWANG

Satuan Pendidikan	: TK ISLAM IKUBIKA
Kelas/ Semester	: A (Usia 4 s/d 5 tahun) / I
Hari/Tanggal	: Senin, 13 September 2021
Tema	: Makhluk Hidup
Sub Tema/Sub Tema	: Binatang Terbang/Siklus Hidup Kupu - Kupu
Pembelajaran ke	: 1 (satu)
Alokasi Waktu	: 120 menit
KD yang dicapai	: 1.1, 2.2, 2.3, 2.7, 3.1- 4.1, 3.3 – 4.3, 3.5 – 4.5, 3.6 – 4.6, 3.8 – 4.8, 3.11- 4.11, 3,12 – 4.12, 3.15- 4.15
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Metode Pembelajaran	: Demontrasi, bercakap - cakap dan pemberian tugas
Alat dan bahan	: Palet, Kuas, air, pewarna, kertas, spons pencuci piring, karet gelang, spidol hitam/pensil, kartu gambar siklus hidup kupu-kupu, miniatur binatang telur, ulat, kepompong, kupu-kupu, kotak warna primer.
Materi	: <ol style="list-style-type: none">1. Menyebutkan jenis makhluk hidup ciptaan Alloh (NAM)2. Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan) (NAM)3. Kebutuhan makhluk hidup seperti makanan dan air (SOSEM)4. Pembiasaan belajar dan memecahkan masalah melalui kegiatan yang diberikan secara kreatif (SENI, KOGNITIF)5. Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik Kasar dan halus (FMH/H)6. Berfikir logis dan berfikir simbolik melalui kegiatan yang ada (KOGNITIF)7. Berani mengutarakan pendapatnya (BAHASA)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan bercakap-cakap, anak dapat menyebutkan : jenis makhluk hidup, siklus hidup makhluk hidup, siapa pencipta makhluk hidup, dan memahami pendapat dari temannya serta berani mengutarakan pendapatnya terhadap apa yang terjadi dengan percobaan yang baru dilakukan.
2. Melalui kegiatan berdoa, anak dapat mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan dengan khusyu' dan benar
3. Melalui kegiatan pembiasaan memecahkan masalah anak dapat belajar untuk mengerjakan tugasnya dengan mandiri
4. Melalui kegiatan berfikir logis dan berfikir simbolik anak dapat mengenali dan mencampur warna primer
5. Melalui kegiatan menggambar kupu-kupu dengan cara/teknik mengecap warna menggunakan *spons* di atas kertas, anak belajar mengembangkan seni dan kreativitasnya
6. Melalui kegiatan bertepuk, menyanyi, mengecap warna dll anak belajar mengkoordinasikan otot-otot kasar dan halus.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pembukaan (30 menit)

- a. Anak mengucapkan salam dan berdoa sebelum kegiatan
- b. Anak bermain tepuk semangat dan bernyanyi lagu kupu-kupu
- c. Anak dan guru bercakap-cakap tentang jenis makhluk hidup dan siklus hidup kupu-kupu
- d. Anak dan guru membuat kesepakatan bersama tentang aturan main

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Kegiatan Pengaman : Membuat/menggambar kupu – kupu dengan menggunakan teknik mengecap warna dengan *spons* di atas kertas.
- b. Diskusi terkait siklus hidup kupu - kupu (Miniatur binatang telur, ulat, kepompong, kupu-kupu)
- c. Kegiatan main 1 : Menyusun dan mencocokkan gambar siklus hidup kupu-kupu dengan miniatur binatangnya mulai dari gambar dan miniatur telur, ulat, kepompong, dan kupu - kupu

- d. Kegiatan main 2 : Mengenal huruf awal dari kata “kupu-kupu (k)”
- e. Kegiatan main 3 : Bermain sains : Mengenal warna primer dan mencampur warna primer menggunakan cat warna.

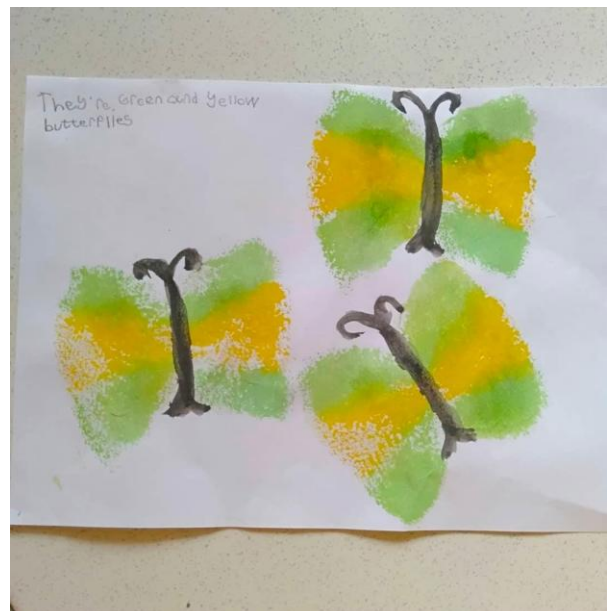
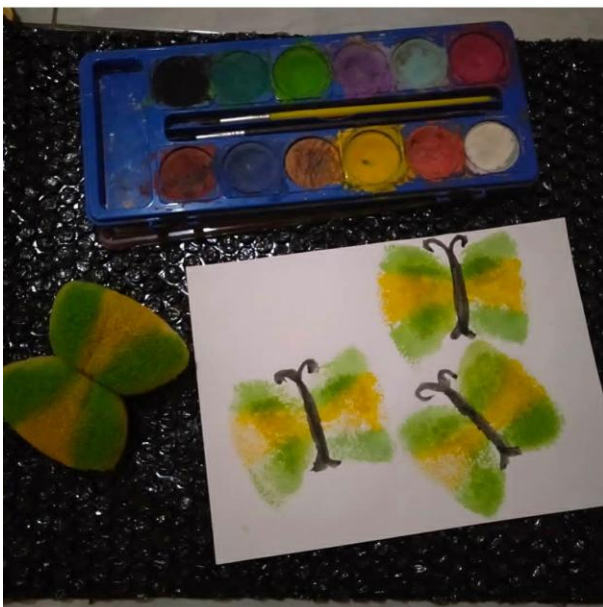
3. Istirahat (30 menit)

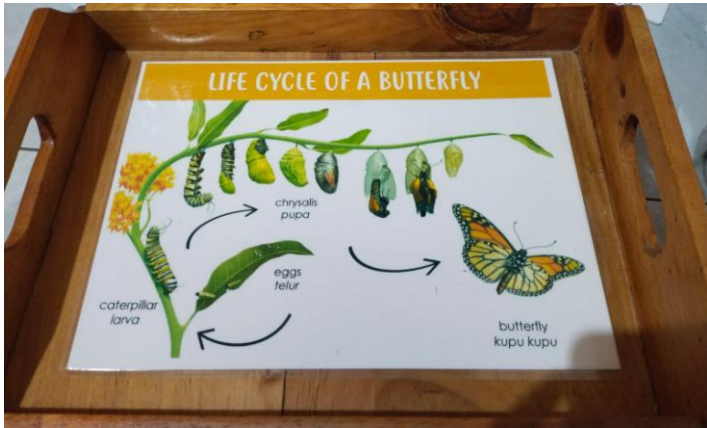
- a. Anak mencuci tangan menggunakan sabun
- b. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan
- c. Anak makan bekal yang dibawanya
- d. Anak bermain bebas

4. Penutup (30 menit)

- a. Anak bersama guru bercakap-cakap tentang kegiatan dalam satu hari ini
- b. Guru mengarahkan anak membuat kesimpulan sederhana mengenai kegiatan hari ini
- c. Guru memberi pesan moral kepada anak yaitu tentang kebesaran Allah dalam menciptakan kupu - kupu
- d. Anak berdoa setelah belajar
- e. Anak mengucapkan salam

MEDIA PEMBELAJARAN/ ALAT DAN BAHAN





C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan makhluk ciptaan Allah
	3.1-4.1	Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan)
Social Emosional	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin Tahu
	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) mau mendengarkan ketika oranglain berbicara untuk melatih kedisiplinan
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan. Mengerakan tubuh untuk mengembangkan Fisik motorik halus dan kasar
Kognitif	3.5 – 4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah dan berperilaku Kreatif
	3.6 - 4.6	Mengurutkan benda dari kecil ke besar
	3.12 -4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
Bahasa	3.8 - 4.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tumbuhan, cuaca, tanah, air, batu batuan dll)
	3.11– 4.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan non verbal)
Seni	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

2. Teknik Penilaian
 - a. Skala Capaian (Ceklis)
 - b. Hasil Karya
 - c. Catatan anekdot
3. Kategori Pencapaian Kemampuan :
 - a. BB (Belum Berkembang)
 - b. MB (Mulai Berkembang)
 - c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 - d. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Karawang, 13 September 2021

Calon Kepala Sekolah Penggerak



Lip Widyanti, S.Pd

Karawang, 13 September 2021

Calon Kepala Sekolah Pengerak

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Iip Widyanti', written in a cursive style.

Iip Widyanti, S.Pd

PENILAIAN HASIL KARYA

Kelompok : A (4 – 5 tahun)

Hari/Tanggal : Senin, 13 September 2021

No	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan / Kompetensi	Capaian Perkembangan

Karawang, 13 September 2021

Calon Kepala Sekolah Pengerak



Iip Widyanti, S.Pd

CATATAN ANEKDOT

Kelompok : A (usia 4 – 5 tahun)
Hari/Tanggal : Senin, 13 September 2021

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan
1						
2						
3						
4						

Karawang, 13 September 2021

Calon Kepala Sekolah Pengerak



Iip Widyanti, S.Pd