



TAMAN KANAK – KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 SUMBERPUCUNG
TERAKREDITASI "A" NSS :004051822315 NPSN : 20575121
JL. Ajarmangir No.28 Rt.11 Rw.01 Sumberpucung
Kec.Sumberpucung Kab. Malang
E-mail: aba01_tk@yahoo.co.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN PENDIDIKAN : TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 SUMBERPUCUNG

KELAS/SEMESTER : B/II

TEMA : BINATANG

SUBTEMA : CAPUNG

TOPIK : INI KARYAKU

ALOKASI WAKTU : 180 MENIT

KD : 1.1, 2.5, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.8-4.8, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

ALAT DAN BAHAN : Gambar tentang binatang capung, kardus bekas, gunting, lem, cat pewarna, tusuk sate, spidol, lego huruf, teks lagu "Capung"

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Tuhan
3. Anak dapat mengenal binatang yang hidup di udara
4. Anak dapat menirukan gerak dan lagu tentang capung
5. Anak dapat mengenal binatang capung melalui ciri fisik, cara berkembangbiak dan cara bergerak
6. Anak dapat mengembangkan kreativitas berkarya
7. Anak dapat menceritakan karya yang telah dibuatnya sendiri
8. Anak dapat mengenal keaksaraan melalui bermain menyusun lego huruf
9. Anak dapat mengerjakan tugas secara mandiri

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PENDAHULUAN (60 menit)

- Motorik kasar meliputi gerak dan lagu, senam (30 menit)
- Pembukaan (30 menit)
 - Sop pembukaan
 - Absensi
 - Menyanyikan lagu "Capung"
 - Capung (prok...3x), Terbang (prok...3x)
 - Diam (prok...3x), Di tempat (prok...3x)
 - Bagai helikopter terbang di angkasa
 - Capung terbang ke depan, Capung terbang ke belakang
 - Capung terbang ke kiri dan ke kanan
 - Capung terbang ke atas meliuk-liuk indah
 - Bagai pesawat sedang berakrobat

Bercakap-cakap tentang binatang yang hidup di udara

2. KEGIATAN INTI (60 menit)

(Kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

1. Mengamati gambar binatang capung
2. Guru dan anak bercakap-cakap tentang binatang capung
3. Guru menjelaskan tentang binatang capung
4. Anak mengidentifikasi ciri-ciri capung seperti capung memiliki tubuh kecil memanjang, terbang dengan 2 pasang sayap, memiliki 3 pasang kaki
5. Diskusi tanya jawab tentang capung
6. Menirukan gerakan capung terbang
7. Membuat karya capung dari bahan bekas
8. Menyusun lego huruf menjadi kata "capung"

3. ISTIRAHAT (30 menit)

SOP Istirahat

- Cuci tangan
- Berdoa sebelum makan
- Makan bekal
- Berdoa sesudah makan
- bermain

4. PENUTUP (30 menit)

Sop penutup

- Menanyakan perasaan selama bermain hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan kepada orang tuanya tentang capung
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

B. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

KD DAN BIDANG PENGEMBANGAN	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 3.1-4.1, 1.1	Membiasakan berdoa sebelum memulai kegiatan Menyebutkan binatang yang hidup di udara				
FM 3.3, 4.3	Menirukan gerak dan lagu, gerakan capung terbang				

KOGNITIF 3.8-4.8	Tanya jawab tentang ciri-ciri capung				
BAHASA 3.11-4.11 3.12,4.12	Menceritakan karya yang telah dibuat Menyusun lego huruf menjadi kata capung				
SOSEM 2.5	Berani tampil bernyanyi				
SENI 3.15,4.15	Membuat karya bentuk capung dari bahan bekas				

2. PENILAIAN HASIL KARYA

Karya bentuk capung dari bahan bekas yaitu kardus

3. ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Capaian perkembangan: KD:			

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas B

SULIKHAH, S.Pd

RIRIN ANDRIANI, S.Sos