

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TK KEMALA BHAYANGKARI 29 JAMBI

Kelompok / usia : B / 5-6 tahun

Semester/ Minggu ke : I / IV

Hari/tanggal : Selasa / 26 Januari 2021

Tema/ Sub tema : Binatang / Binatang berkaki 4

Alokasi Waktu : 10 menit

Metode : Luring

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri dan 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 indera (melihat, mendengar, perasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis

2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan

- 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)
- 4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

B. Indikator

1. Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan. (NAM 1.1)
2. Menyebutkan macam-macam binatang berdasarkan ciri-ciri tertentu (Bahasa 3.6)
3. Menggunakan teknologi sederhana dalam menyelesaikan tugas (FM 4.9)
4. Mewarnai gambar dengan rapi (SENI 4.15)
5. Mengenal Macam-macam warna, dari benda-benda disekitar (KOG 3.6)
6. Bisa bermain secara berkelompok, dan bersabar menunggu giliran main.(SOSEM 4.13)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek langsung anak dapat membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan secara benar
2. Melalui kegiatan penugasan anak dapat sabar dalam menunggu giliran bermain secara tepat
3. Melalui kegiatan bermain jepitan kain, anak dapat melatih motorik nya sebagai kesiapan untuk tahapan menulis.
4. Melalui kegiatan "Magic Water" , anak dapat mengenal macam-macam warna dari benda-benda disekitar, menyebutkan macam-macam warna`
5. Melalui kegiatan bermain puzzle, bisa mengembangkan imajinas nya
6. Melalui kegiatan Tanya jawab dan praktek langsung, anak-anak mengetahui informasi tentang binatang berkaki empat.

E. Materi Pembelajaran

1. Macam-macam Binatang berkaki empat
2. Jenis makanan binatang berkaki empat
3. Bermain Magic Water
4. Bermain Puzlle gambar binatang dan tulisan nama binatang
5. Bermain menjepit menggunakan jepitan jemuran sesuai jumlah gambar.
6. Berbagi cerita tentang merawat binatang

F. Pendekatan pembelajaran

Model Pembelajaran : Sentra

Metode pembelajaran :

1. Pemberian tugas
2. Unjuk Kerja
3. Demonstrasi
4. Observasi
5. Hasil karya

G. Media/ Alat Bahan Dan Sumber

1. Media / alat :
 - Gambar macam-macam binatang
 - Gelas
 - Botol
 - jeptan kain
 - Plastik
 - kepingan puzzle
2. Bahan : Air, pewarna makanan, Crayon

H. Langkah-Langkah Kegiatan

Waktu Dan Tahap Pembelajaran	Langkah-Langkah Kegiatan
Pijakan Lingkungan Main	<ul style="list-style-type: none">- Guru menata lingkungan main di sentra (Persiapan)- Guru Menyiapkan peralatan yang digunakan
Pijakan sebelum main	<ul style="list-style-type: none">- Tanya jawab hari, tanggal dan kehadiran anak - Berdo'a sebelum belajar- Guru menanyakan kabar dari semua peserta didik.- Guru menjelaskan tema "Binatang" dan subtemanya adalah inatang berkaki 4.- Guru mengenalkan kepada anak cara bersyukur dan berterimakasih kepada Allah yang telah menciptakan Manusia, hewan, tumbuhan dan lainnya- Guru Memperlihatkan Gambar macam-macam binatang, gambar tempat tinggal binatang.- Guru dan Anak melakukan tanya Jawab tentang Binatang berkaki empat.- Anak menyebutkan macam-macam warna- Anak menceritakan Pengalamannya tentang merawat binatang

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan Alat dan bahan Permainan hari ini - Guru menjelaskan tentang tata tertib dan aturan sebelum main - Anak mengamati alat dan bahan yang digunakan. - Guru menjelaskan/mendemonstrasikan kegiatan bermain dan belajar hari ini dan menyepakati aturan untuk kegiatan main Menjepit sesuai jumlah, magic water, dan bermain puzzle gambar binatang.
Pijakan saat main	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dipersilahkan memilih kegiatan sesuai dengan minatnya - Anak melakukan kegiatan bermain Magic water, diawali dengan membuat gambar pada kertas kemudian diberi warna menggunakan crayon. Kemudian dimasukkan kedalam plastik. Dan dicelupkan kedalam gelas yang berisi air. - Anak melakukan kegiatan Menjepit sesuai dengan jumlah gambar. Anak menghitung terlebih dahulu berapa jumlah gambar binatangnya. Dan kemudian menjepit menggunakan jepitan kain sesuai jumlah gambar binatang. - Anak melakukan kegiatan bermain puzzle. Menyusun kepingan puzzle menjadi suatu gambar yang utuh.
Pijakan sesudah main	<ul style="list-style-type: none"> - Anak membersihkan, mengembalikan dan merapikan kembali alat bermain setelah digunakan - Anak menceritakan pengalaman dan perasaannya saat bermain

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana tentang kegiatan yang sudah dilakukan
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi tentang kegiatan satu hari - Guru memberikan pesan moral agar anak dapat bersyukur dan berterimakasih kepada Allah yang telah menciptakan Makhluk hidup - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari - Kegiatan penenangan yang berupa lagu atau cerita - Pesan-pesan, berdo'a, pulang

I. Penilaian : ketepatan penilaian bentuk instrumen (lampiran) proses dan hasil

J. Rencana tindak lanjut

Guru memberikan penguatan kepada anak untuk bersyukur dan berterimakasih kepada Allah yang telah menciptakan air dengan manfaat yang banyak sekali. Dan mengingatkan kepada anak-anak untuk selalu menyayangi dan merawat bintang.

BAHAN AJAR

Makhuk hidup antara lain Manusia, Binatang dan juga tumbuhan. Pada pembahasan minggu ini adalah mengenai Binatang berkaki empat. Sama halnya dengan manusia dan tumbuhan, binatang juga membutuhkan makan , minum, tempat tinggal.

Perlakuan kita manusia kepada binatang adalah, harus merawat dan menyayangi dengan hati yang ikhlas. Rumah untuk binatang ini, biasanya kita sebut adalah kandang.

Berikut macam-macam binatang berkaki empat

- Kambing
- Kucing
- Sapi
- Kambing
- Domba
- dsb

Jenis makanan nya, antara lain:

1. rumput
2. dedak
3. daging
4. dsb



