

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK AISYIAH DAYEUEHLUHUR

Tahun Pelajaran 2021/2022

Semester / Minggu : I / XII

Tema /Sub Tema :Binatang / Binatang ternak

Kelompok : B

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar : 1.1; 2.1;2.5; 2.8;3.3- 4.3; 3.6-4.6; 3.7- 4.7; 3.10-4.10; 3.11- 4.11; 3.12- 4.12; 3.15- 4.15

SUB TEMA	MUATAN MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN	RENCANA KEGIATAN
Binatang Ternak	Mengenal ciptaan Tuhan (NAM 1.1) Anak selalu menjaga kebersihan diri sendiri (fm 2.1) Anak berani tampil didepan temannya(Sosem 2.5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan Anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain	Anak dapat mengenal Ciptaan Tuhan. Anak dapat menjaga kebersihan diri sendiri. Anak dapat berani tampil didepan teman-temannya. Anak dapat mengerti aturan main dan disiplin. Anak dapat melakukan	Hari ke-1 : Macam-macam Binatang ternak BCC. Macam-macam binatang teranak di ruamh, ayam, kambing, sapi, bebek. Ikan, (Kog) PT. Ayam binatang ciptaan Alloh (Nam) PL.Tepuk Ayam(Sosem) PL. Kolase gambar ayam menggunakan media kapaswarna (Fmh) PT. Mengurutkan angka 1-5 pada gambar (kog) PT. Meniru tulisan (ayam) (Bhs)

	<p>(sosem 2.8)</p> <p>Anak melatih motorik kasar dalam kelincahan, kelenturan dan koordinasi tubuh (fm 3.3)</p> <p>Keterampilan motoric halus melatih kelenturan jari tangan (FM 3.3,4.3)</p> <p>Mengenal lingkungan sekitar (kog 3.7)</p> <p>Mengenal tempat - tempat umum (Kog:4.7)</p> <p>Anak aktif bertanya tentang kegiatan (kog 2.2)</p> <p>Anak kreatif dalam menyelesaikan masalah (kog 2.3)</p> <p>Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah (KI 3.6-4.6)</p> <p>Memahami bahasa reseptif</p>	<p>sesuatu tanpa bantuan orang lain.</p> <p>Anak dapat melatih motoric kasar dengan linch dan kelenturan koordinasi tubuh.</p> <p>Anak dapat melatih kekuatan dan melatih kelenturan jari-jari tangan.</p> <p>Menyebut tempat di lingkungan sekitarnya</p> <p>Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi pada radius yang lebih jauh (pasar, taman bermain)</p> <p>Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana seputar tema</p> <p>Anak dapat menyelesaikan tugas dari guru dan menyelesaikan masalah saat pemberian tugas</p> <p>Anak mampu mengenal benda berdasarkan lima</p>	<p>PT. Membuat boneka ayam dari benang wol (Seni)</p> <p>Hari ke-2 : binatang ternak berkaki 4</p> <p>TJ. Tentang cara berjalan binatang ternak (Nam)</p> <p>PL. Menyanyi 'Sapi' (Seni). Menempel gambar manfaat sapi pada papan pintar (Kog)</p> <p>PT. Meniru bentuk huruf nama binatang ternak berkaki 4: sapi.kuda.domba (Bhs)</p> <p>PT. Membuat boneka sapi dari cup (Seni)</p> <p>Hari ke-3 Habitat binatang ternak</p> <p>TJ. Macam-macam habitat binatang ternak (Bhs.Nam)</p> <p>PL. Menyanyi lagu 'sarang burung' (Sosem)</p> <p>PT. Mewarnai gambar binatang ternak yang hidup di air (Fmh)</p> <p>PT. Membuat miniatur sarang burung dengan dus snack secara kelompok (Fmh,Kog)</p> <p>PL. Mengurutkan gambar binatang ternak dari yang kecil sampai yang terbesar.</p>
--	---	--	--

	<p>(menyimak dan membaca) (BHS. 3.10; 4.10) Menggunakan buku untuk kegiatan(BHS 3.11,4.11) Mengenal huruf awal yang sama (bhs 3.12) Mengenal hubungan bunyi dan huruf (BHS 3.12,4.12) Membuat berbagai hasil karya seni (Seni 3.15,4.15)</p>	<p>serasian atau lebih bentuk ukuran warna atau jumlah Anak Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas Anak dapat menggunakan buku dengan benar. Anak dapat mengenal huruf vokal Anak dapat mengenal hubungan bunyi dengan huruf . Anak dapat membuat hasil karya seni dengan kreatif.</p>	<p>(Kog) Hari ke-4 : Manfaat binatang Ternak TJ. Manfaat bintang ternak : untuk konsumsi, transportasi (Nam) PT. Tepuk Sapi, Kambing, Ayam. Bebek(Sosem) PL. Membuat kentucky ayam (Fmh, Sosem) PL. Melingkari huruf vokal pada nama-nama binatang ternak (Kog) PT. Kolase gambar bebek dengan media daun pisang kering (Seni) Hari Ke 5 Agamaku Bercerita tentang agama yang dianut (NAM) PL.Memakai rukuh/sarung (Sosem) PL. Praktek solat di masjid (Nam) PT. Mewarnai kaligrafi ghanamun artinya kambing (Fmh) PT.Menghubungkan gambar dengan lambang bilangan (Kog) Hari ke-6 BCC.Cara memelihara binatang ternak (Nam)</p>
--	--	--	--

			PL. Senam menirukan jalannya binatang”(Sosem) PL. Senam bersama di alua (Fmk) PT. Lomba menangkap ikan dipindahkan kewadah sesuai jumlah yang di tentukan (Kog. Sosem) Makan bersama PMT menu ikan (Fm.nam)
--	--	--	---

Keterangan : PT Pemberiantugas
 PL Praktek langsung

Kepala TK Aisyiyah

TRIASIH UMI LATIFAH, S.Pd

Dayeuhluhur,

Guru Kelompok TK

UMI KULSUM,S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK AISYIAH DAYEUHLUHUR

Semester/ minggu : I/XII

Hari/ Tanggal :

Kelompok / Jumlah Anak : B

Tema / Sub Tema : Binatang/Binatang Ternak

Kompetensi Dasar : 1.2, 3.3, 3.4, 2.2, 3.15, 4.15, 3.12, 4.12, 2.3

Sub-sub Tema : Sapi

STPPA	Kompetensi Inti / Kompetensi Dasar	Pend. Karakter Bangsa	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	penilaian
NAM	KI.1 Spiritual KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	- Disiplin - Religius	Kegiatan Awal (± 30 menit) Berbaris, masuk kelas, KD 1.1 Salam dan berdoa Hafalan doa – doa pendek		Observasi
NAM	KI.1 Spiritual KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Komunikatif, rasa ingin tahu	➤ KD 1.2 Bercakap – cakap tentang binatang ternak (Bersyukur kepada Tuhan atas manfaat binatang ternak)	gambar sapi, kelinci, ikan, bebek, ayam	Observasi
Fisik Motorik	KI.3 Pengetahuan KD 3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Rasa Ingin Tahu	➤ KD 3.3 Mengenal cara berjalannya binatang ternak : bebek, ikan, sapi, kelinci	Anak dan guru	Unjuk Kerja

Fisik Motori	KI.4 Ketrampilan KD 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Kerja keras			
Kognitif	KI.2 Sikap sosial KD.2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu	Rasa Ingin Tahu	➤ KD 4.3 Menirukan cara berjalannya macam-macam binatang ternak : kelinci, ikan, bebek, sapi	Anak dan guru	Unjuk Kerja
Seni	KI 3 Pengetahuan KD.3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni KI.4 ketrampilan KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Rasa Ingin Tahu Kreativitas, komunikatif	Kegiatan Inti (± 60 menit) ➤ KD 2.2 Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi ➤ KD 3.15 Mengenal bahan-bahan untuk membuat boneka sapi ➤ KD 4.15 Membuat boneka sapi dari cup es cream	Papan Pintar manfaat sapi Cup es krim,kertas asturo, lem, gunting	Unjuk Kerja Hasil Karya
Bahasa	KI 3 pengetahuan KD 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain KI 4 ketrampilan KD 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Rasa Ingin Tahu Kreativitas, komunikatif, tanggungjawab	➤ KD 3.12 Mengenal huruf pada nama-nama binatang berkaki 4 ➤ KD 4.12 Meniru huruf nama binatang berkaki 4 pada gambar Binatang sapi, kuda, domba	Katu huruf Lk gambar binatang pensil	Unjuk Kerja Unjuk Kerja

Sosial Emosional	KI 1 KD 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mandiri	Sosial Mandiri Religius	<p>Istirahat (± 30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan Bersama <p>Kegiatan Akhir (±30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyi lagu “Sapi” ➤ Tanya jawab kegiatan sehari Pesan-pesan guru Doa Salam, Pulang 	APE dalam dan luar Bekal	Unjuk kerja
Sosial Emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Berani, percaya diri,		Syair lagu ‘sapi’	Unjuk Kerja Observasi

Mengetahui
Kepala TK AISYIYAH

Dayeuhluhur,
Guru Kelas B

TRIASIH UMI LATIFAH,S.Pd

UMI KULSUM, S.Pd

BAHAM AJAR

TEMA BINATANG

SUB TEMA BINATANG TERNAK

SUB-SUB TEMA 'SAPI'



Di Buat oleh
UMI KULSUM,S.Pd

TK AISYIYAH

JL.PRAWIRANEGARA NO 64 RT 01 RW 01

KECAMATAN DAYEUHLUHUR KABUPATEN CILACAP

I. Pendahuluan

A. Kompetensi Dasar

- KI.1 KD1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- KI.1 KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- KI.2 KD.2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu
- KI.1 KD.2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mandiri
- KD.2 KD.2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- KI.3 KD.3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
- KI.4 KD.4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- KI.3 KD.3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- KI.4 KD.4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- KI 3 KD.3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni
- KI.4 KD.4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

B. Indikator

1. KD 1.1 Salam dan berdoa

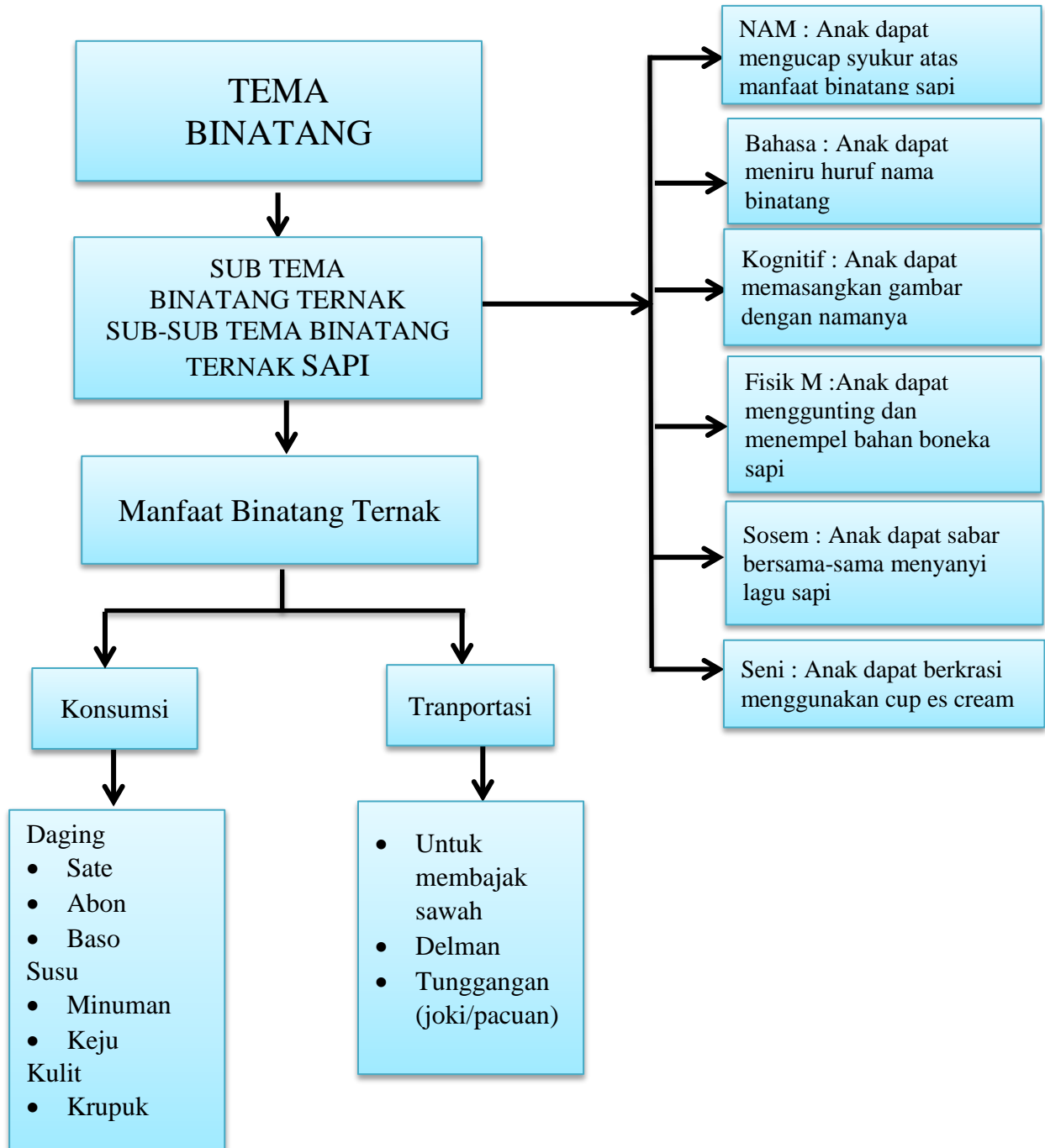
Hafalan doa – doa pendek

2. KD 1.2 Bercakap – cakap tentang binatang ternak (Bersyukur kepada Tuhan atas manfaat binatang ternak)
3. KD 3.3 Mengenal cara berjalanya binatang ternak : bebek, ikan, sapi, kelinci
4. KD 4.3 Menirukan cara berjalannya macam-macam binatang ternak : kelinci, ikan, bebek, sapi
5. KD 2.2 Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi
6. KD 3.15 Mengenal bahan-bahan untuk membuat boneka sapi
7. KD 4.15 Membuat boneka sapi dari cup es cream
8. KD 3.12 Mengenal huruf pada nama-nama binatang berkaki 4
9. KD 4.12 Meniru huruf nama binatang berkaki 4 pada gambar Binatang sapi, kuda, ikan

C. Materi Pokok

1. Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi (Kog)
2. Meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kuda, domba (Bhs)
3. Membuat boneka sapi dari cup roti (FMH)

II. PETA KONSEP



III. Uraian Materi

a. Menempel kartu gambar manfaat dari binatang sapi

Anak menempel adalah merekatkan pola pada sebuah media. Kartu macam-macam gambar dari manfaat sapi yang di pasangkan pada papan pintar bergambar dan di lengkapi dengan tulisan. Sapi mempunyai macam-macam manfaat, dari kulit, daging dan susunya. Anak belajar sambil bermain untuk meningkatkan kecerdasan kognitif dan fisik motorik kasar.

b. Meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kuda, domba

Menulis meniru huruf adalah kegiatan untuk meningkatkan pengembangan kecerdasan bahasa. Anak menjiplak atau meniru bentuk huruf yang tertera pada gambar yang di sediakan. Nama binatang dicontoh.

c. Membuat boneka sapi dari cup es crem

Membuat boneka dari cup es cream adalah membuat boneka relplika binatang sapi, yang terbuat dari cup es cream, kertas asturo dan lem. Kegiatan ini untuk mengembagnkan perkembangan kecerdasan seni pada anak.

Daftar Pustaka

1. <https://jagad.id>. pengetahuan.alam
2. www.duniabelajaranak.id
3. <https://media.id> pentingnya mengenalkan binatang kepada anak
4. <https://ilmubudidaya.com>
5. <http://2.bp.blogspot.com>
6. Sentulfresh.2018.kegiatan memerah susu untuk anak paud di akses pada (<https://sentulfresh.com/kegiatan-memerah-susu-untuk-anak-paud/>,diakses di tanggal 06 Agustus 2019)

MEDIA PEMBELAJARAN

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG TERNAK
SUB-SUB TEMA “SAPI”
‘PAPAN PINTAR MANFAAT SAPI’



Disusun Oleh :

Umi Kulsum

TK AISYIYAH

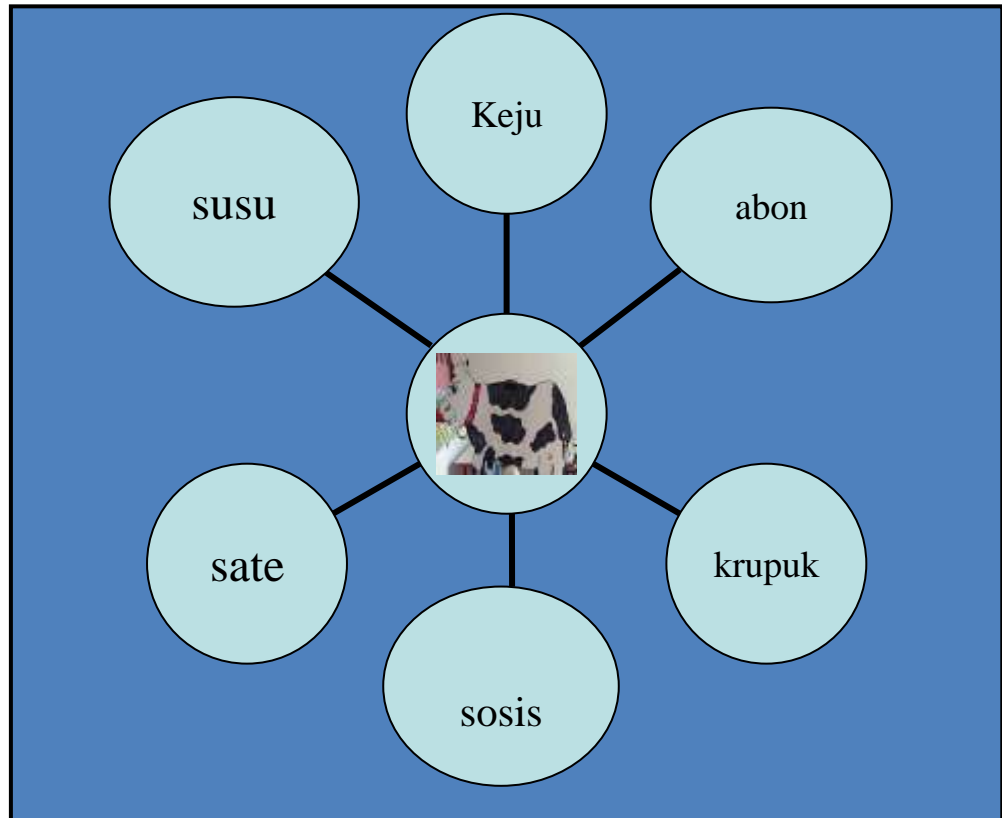
JL.PRAWIRANEGARA NO 64 RT 01 RW 01

KECAMATAN DAYEUHLUHUR KABUPATEN CILACAP

A. MEDIA

a. Papan pintar manfaat sapi (Kognitif)

Papan pintar adalah media pembelajaran untuk mengenalkan manfaat binatang ternak sapi. Siswa aktif memasang gambar sesuai nama dilingkaran papan pintar, dengan di beri pertanyaan sederhana.



Gambar 1.1: Papan Pintar



Gambar 1.2 Abon



Gambar 1.3 susu



Gambar 1.4 Krupuk



Gambar 1.5 Sosis



Gambar 1.6 Sate



B. ALAT DAN BAHAN MEDIA PAPAN PINTAR

Peralatan dan bahan yang perlu dipersiapkan adalah:

- Karton
- Kertas asturo
- Lem
- Doubeltip / lakban
- Gunting
- Stereo foom
- Kartu gambar macam-macam hasil manfaat sapi

C. LANGKAH-LANGKAH

a. Langkah-langkah pembuatan media papan pintar

- Bahan untuk dasar potong stereofoom menjadi bentuk persegi
- Membuat diagram berbentuk jaring laba-laba
- Kertas asturo di potong berbentuk lingkaran
- Tempelkan bentuk lingkaran pada diagram jaring laba-laba di stereofoom
- Tuliskan nama-nama .hasil manfaat dari sapi : sate, sosis, susus, keju, krupuk dll
- Gunting kartu gambar makan hasil olahan bahan baku sapi

b. langkah langkah penggunaan papan pintar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak

- Guru mengenalkan media papan pintar kepada anak
- Guru meminta anak mengamati media belajar papan pintar
- Guru meeminta anak menyebutkan kartu-kartu gambar olahan dari bahan baku sapi
- Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- Guru memberi pertanyaan menyebutkan ciri-ciri kartu gambar
- Masing-masing kelompok berlomba menebak dan menempel kartu gambar pada papan pintar

D. TUJUAN BIDANG PENGEMBANGAN

1. NAM

- KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- INDIKATOR
 - Mampu mensyukuri nikmat dari alloh

➤ MATERI

- Anak dapat mengucapkan syukur alhamdulillah atas hasil manfaat dari binatang ternak sapi

2. SOSEM

➤ KD 2.5 : Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri

➤ INDIKATOR

- Anak dapat membuat penugasan dengan mandiri
- Anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain

➤ MATERI

- Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya dan menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri tanpa bantuan orang lain.

3. KOGNITIF

➤ KD.2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu

➤ INDIKATOR

- Anak dapat memasang kartu gambar sesuai namanya
- Menunjukkan kegiatan yang bersifat eksploratif dan menyelidik

➤ MATERI

- Mengurutkan gambar metamorfosis kupu-kupu

4. FISIK MOTORIK

➤ KD 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus

➤ KD 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus

➤ INDIKATOR

- Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah
- Mampu membuat hasil karya seni dan menyelesaikan dengan baik

➤ MATERI

- Berlari mencari kartu gambar hasil bahan baku daging, susu dan kulit sapi
- Menempel kartu gambar pada papan pintar

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan Pendidikan : TK Aisyiyah Dayeuhluhur

Guru Kelas TK : UMI KULSUM,S.Pd

Kelas/Semester : B/I

Tema/Sub Tema : Binatang / Binatang Ternak

Sub-sub Tema : Binatang Ternak 'Sapi'

Judul Kegiatan :

1. Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi
2. Meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kuda, domba
3. Membuat boneka sapi dari cup roti

A. TUJUAN :

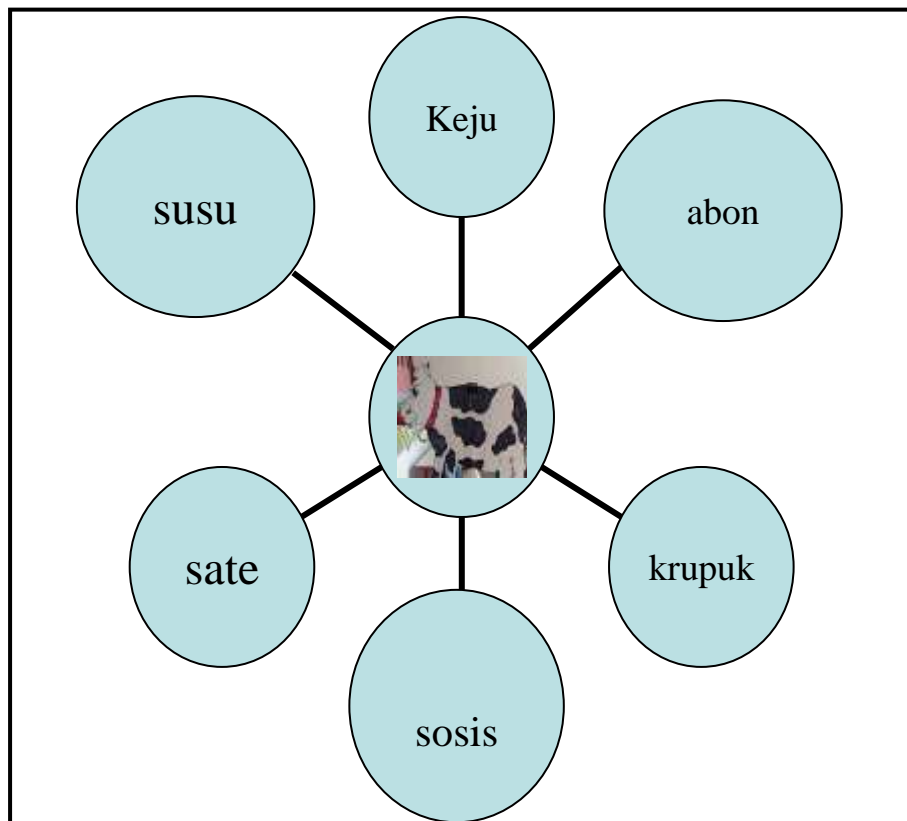
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
K.i.1. Kompetensi Spiritual	1.1 Mensyukuri ciptaan Tuhan 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1. MakhluK hidup ciptaan Tuhan: binatang, manusia, tumbuhan 2. Anak mengenal kebesaran ciptaan Allah mcam-macam manfaat binatang ternak
K.i.2 Kompetensi Sosial	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	a. Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi b. Anak berani tampil di depan kelas untuk melakukan kegiatan menyanyi c. Anak terbiasa tidak tergantung pada orang lain

K.i.3 Kompetensi Pengetahuan	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni	1. Mengenal huruf pada nama-nama binatang berkaki 4 2. Mengenal bahan-bahan untuk membuat boneka sapi Cup es cream, kertas asturo, lem,gunting
K.i.4 Kompetensi Keterampilan	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya 4.15 Menunjukkan berbagai karya seni	1. Meniru huruf nama binatang berkaki 4 pada gambar Binatang sapi, kuda, ikan 2. Membuat boneka sapi dari cup es cream

B. ALAT & BAHAN

1. Kegiatan Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi

- 1) Papan pintar
- 2) Kartu gambar manfaat sapi untuk konsumsi
- 3) Kartu gambar manfaat sapi untuk transportasi
- 4) Double tipe



Gambar 1.1 Papan pintar



Gambar 1.2 Abon



Gambar 1.3 susu



Gambar 1.4 Krupuk



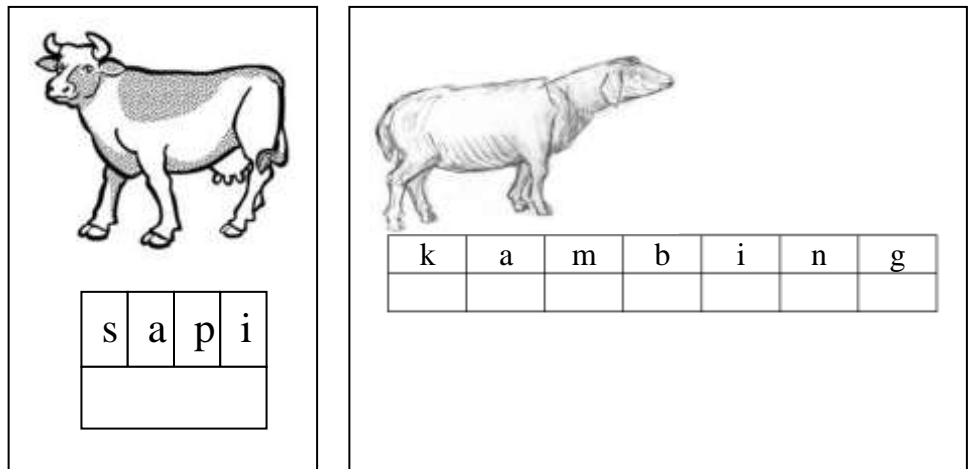
Gambar 1.5 Sosis



Gambar 1.6 Sate

2. Kegiatan meniru huruf nama binatang berkaki 4

- 1) Lembar kerja gambar binatang
- 2) Pensil



Gambar 2.1

Lembar kerja siswa meniru tulisan sapi pada kolom yang di sediakan

3. Kegiatan membuat boneka sapi dari cup es cream

- 1) Cup es cream
- 2) Kertas asturo
- 3) Lem
- 4) Gunting



Gambar 3.1 Boneka Sapi



Gambar 3.2 Cup es cream
asturo



Gambar 3.3 kertas

C. PETUNJUK

1. Kegiatan menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi

- 1) Guru meminta siswa duduk melingkar dengan rapih.
- 2) Guru mempersilahkan siswa mengamati bahan dan alat untuk kegiatan menempel kartu gambar macam-macam manfaat binatang sapi untuk konsumsi
- 3) Guru membagi anak menjadi 2/3 klompok
- 4) Guru bermain tebak kata anak mencari kartu dan di tempel sesuai namanya pada papan pintar

2. Kegiatan meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kambing dan kuda

- 1) Guru mengenalkan kartu huruf pada masing-masing nama binatang ternak pada lemar kerja
- 2) Guru mempersilahkan siswa mengamati bahan alat belajar
- 3) Guru meperslahkan siswa untuk meniru huruf pada gambar binatang ternak

3. Kegiatan membuat boneka sapi dari cup roti

- 1) Guru menyiapkan tempat dan media/bahan dan alat untuk kegiatan membuat boneka sapi
- 2) Guru mengenalkan bahan-bahan dan alat yanag akan di gunakan
- 3) Guru mendemonstrasikan cara membauat boneka sapi
- 4) Guru mempersilahkan siswa mengambil bahan yang di perlukan untuk membuat boneka sapi
- 5) Anak di persilahkan membuat boneka sapi dengan kretaifitas sendiri sesuai imajinasinya.

D. URAIAN MATERI

Sapi atau lembu termasuk [hewan ternak](#), seperti halnya, kerbau kambing. Sapi dipelihara terutama untuk dimanfaatkan [susu](#) dan [dagingnya](#) sebagai [pangan](#) manusia. Hasil sampingan, seperti [kulit](#), [jeroan](#), dan [tanduknya](#) juga dimanfaatkan untuk berbagai keperluan manusia. Di sejumlah tempat, sapi juga dipakai sebagai penggerak [alat transportasi](#), pengolahan lahan tanam ([bajak](#)), dan alat industri lain (seperti peremas [tebu](#)). Karena banyak kegunaan ini, sapi telah menjadi bagian dari berbagai kebudayaan manusia sejak lama.

a) Pengertian menempel gambar manfaat binatang ternak

Anak mengamati macam-macam gambar hasil dari manfaat binatang sapi, manfaat untuk konsumsi atau transpotrasi. Anak mengamati papan pintar bergambar. Anak dikenalkan pada nama tulisan pada papan pintar dan menempel sesuai gambarnya.

b) Pengertian Meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kuda, domba

Meniru tulisan pada kolom dibawah gambar binatang berkaki 4. Anak mengenal nama binatang dari gambar dan belajar membaca simbol. Anak dapat meniru huruf di dalam kolom, kegiatan ini untuk meningkatkan pengembangn kecerdasan bahasa dan fisik motorik halus anak.

c) Pengertian membuat boneka sapi dari cup roti

Boneka sapi adalah miniatur binatang sapi dengan menggunakan media cup es cream. Anak dapat belajar berkreasi dengan ketrampilan seninya. Boneka binatang sapi yang sederhana dapat digunakan untuk media pembelajaran yang menyenangkan.

E. LATIHAN / PENILAIAN

1. Kegiatan menempel kartu gambar manfaat dari binatang sapi pada papan pintar

Penilaian:

- 1) Observasi (Checklist capaian perkembangan anak)
- 2) Anak aktif dalam kegiatan menempel kartu gambar manfaat binatang sapi
- 3) Anak dapat menempel sesuai nama pada papan pintar

II. Kegiatan meniru tulisan nama binatang berkaki 4: sapi, kuda, domba

Penilaian:

- 1) Observasi (Checklist capaian perkembangan anak)
- 2) Anak aktif dalam kegiatan meniru huruf
- 3) Anak dapat menyelesaikan tugas sampai selesai

III. Kegiatan membuat boneka sapi dari cup roti

Penilaian:

- 1) Observasi (Checklist capaian perkembangan anak)
- 2) Anak aktif dalam kegiatan membuat boneka sapi
- 3) Anak dapat menempel dengan rapih
- 4) Anak dapat berkreasi menempel pola sesuai imajinasinya
- 5) Kerapihan dan kebersihan di lihat dari hasil karya anak

INSTRUMEN PENILAIAN

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG TERNAK SAPI

KELOMPOK B



Disusun Oleh :

Umi Kulsum,S.Pd

TK AISYIYAH

JL.PRAWIRANEGARA NO 64 RT 01 RW 01

KECAMATAN DAYEUHLUHUR KABUPATEN CILACAP

RENCANA PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN (RPPH)

TEMA BINATANG

SUB TEMA BINATANG TENAK SAPI

KELAS B

A. Bidang pengembangan kegiatan “INTI “ yang dikembangkan di RPPH

STTPA	Kode KI/KD dan Indikator	Indikator Penilaian
NAM	Ki. 1 Spiritual KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mulai mengucap-kan doa-doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Kognitif	KI. 3 Pengetahuan KD. 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) KI. 4 Ketrampilan KD. 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi ➤ Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi pada papan pintar
Bahasa	KI 3 pengetahuan KD 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain KI 4 Ketrampilan KD 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Mengenal huruf pada kata nama-nama binatang berkaki 4, Sapi. Kuda, domba Mampu meniru bentuk huruf nama binatang ternak sapi, kuda, domba
Seni	KI 3 Pengetahuan KD.3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni KI.4 ketrampilan KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mengenal bahan dan alat untuk membuat boneka sapi Anak dapat membuat boneka sapi dari cup es cream.

B. KISI KISI INSTRUMEN PENILAIAN

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI

Semester / Minggu : I / XII
Tema /Sub Tema Binatang/Binatang Ternak/Sapi

NO	STPPA	KI/KD	Materi/Bidang pengembangan	Indikator	Bentuk soal	Alat
1	NAM	KI 1 Spiritual KD 1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1. Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan elakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya	Unjuk Kerja	Ceklis
2	KOGNITIF	KI. 3 Pengetahuan KD. 3.6 KI. 4 Ketrampilan KD. 4.6	KD. 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) KD. 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	1. Mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi 2. Menempel kartu gambar manfaat dari binatang Sapi pada papan pintar	Penugasan	Ceklis
3	BAHASA	KI.3 Pengetahuan KD 3.12	KD 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain KD 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai	1. Anak mengenal masing-masing bunyi huruf pada nama binatang berkaki 4 ‘Sapi, kuda, dan domba.	Penugasan	Ceklis

		KI. 4 Ketrampilan KD 4.12	bentuk karya	1. Anak meniru bentuk huruf nama binatang berkaki 4, sapi. Kuda, domba		
4	Seni	KI 3 Pengetahuan KD.3.15 KI.4 ketrampilan KD 4.15	KD.3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Mengeal alat dan bahan untuk membuat boneka sapi 2. Anak dapat membuat boneka sapi dari cup es cream	Unjuk kerja	Cekli

C. PEDOMAN LEVEL CEPATAN HASIL PERKEMBANGAN

PEDOMAN PENILAIAN

1. Anak diberi nilai bintang 1★ : Belum berkembang
2. Anak diberi nilai bintang 2★★ : Mulai berkembang
3. Anak diberi nilai bintang 3★★★ : Berkembang Sesuai Harapan
4. Anak diberi nilai bintang 4★★★★ : Berkembang Sangat Baik

D. MENENTUKAN ALAT INSRTUMEN EVALUASI

TUMBUH KEMBANG HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk

Beri tanda ceklis (√) jawaban yang sesuai dengan perkembangan siswa soal soal

Aspek yang di kembangkan

1. Nilai Agama dan Moral

Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

- A. Tidak pernah berdoa
- B. Kadang –kadang berdoa
- C. Selalu berdoa
- D. Selalu berdoa dan berinisiatif mengajak teman berdoa

Rubrik Penilaian

1. Anak dinilai belum berkembang bila tidak pernah berdoa
2. Anak dinilai mulai berkembang bila kadang –kadang berdoa
3. Anak dinilai berkembang sesuai harapan bila Selalu berdoa
4. Anak dinilai berkembang sangat baik bila Selalu berdoa dan berinisiatif mengajak teman berdoa

2. Kognitif

- 1) dapat mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi
 - A. Anak tidak dapat mengenal macam-macam manfaat dari binatang sapi
 - B. Anak mulai mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi
 - C. Anak dapat mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi
 - D. Anak dapat mengenal macam-macam hasil dan manfaat dari binatang sapi lebih banyak

Rubrik Penilaian

1. Anak dinilai belum berkembang bila menempel pola pada gambar
2. Anak dinilai mulai berkembang bila menempel pola pada gambar sapi tidak sesuai jumlah
3. Anak dinilai berkembang sesuai harapan bila menempel pada gambar sapi sesuai jumlah yang di tentukan
4. Anak dinilai berkembang sangat baik bila menempel dengan baik dan rapih sesuai jumlah yang di tentukan

- 2) Anak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat dari sapi
 - A. Anak tidak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat dari sapi
 - B. Anak mulai menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat dari sapi
 - C. Anak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat dari sapi
 - D. Anak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat dari sapi

Rubrik Penilaian

1. Anak dinilai belum berkembang bila belum mau menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat sapi pada papan pintar
2. Anak dinilai mulai berkembang bila mulai mau menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat sapi pada papan pintar
3. Anak dinilai berkembang sesuai harapan bila anak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat sapi pada papan pintar belum keseluruhan
4. Anak dinilai berkembang sangat baik bila anak dapat menempel kartu gambar macam-macam hasil manfaat sapi pada papan pintar keseluruhan

3. Bahasa

Anak meniru bentuk huruf nama binatang berkaki 4, sapi, kuda, domba

- A. Anak belum dapat mengenal huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba

- B. Anak dapat mengenali huruf tetapi tidak dapat meniru huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba
- C. Anak dapat meniru huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba belum lengkap
- D. Anak dapat meniru huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba dengan lengkap dan rapih

Rubrik Penilaian

- 1. Anak dinilai belum berkembang bila mengenali huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba
- 2. Anak dinilai mulai berkembang bila mulai dapat mengenali huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba tetapi tidak dapat meniru bentuk huruf
- 3. Anak dinilai berkembang sesuai harapan bila meniru huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba belum lengkap
- 4. Anak dinilai berkembang sangat baik bila meniru huruf nama binatang “Sapi, kuda, domba dengan lengkap dan rapih

5. Seni

Anak dapat membuat boneka sapi dari cup es cream

- A. Anak belum mengerti membuat boneka sapi dari cup es cream
- B. Anak belum mau membuat boneka sapi dari cup es cream
- C. Anak dapat melakukan praktik membuat boneka sapi dari cup es cream
- D. Anak dapat membuat boneka sapi dari cup es cream dengan baik, rapi dan imajinatif

Rubrik Penilaian

- 1. Anak dinilai belum berkembang bila belum mengerti cara membuat boneka sapi dari cup es cream
- 2. Anak dinilai mulai berkembang bila sudah mengerti tetapi tidak mau membuat boneka sapi dari cup es cream
- 3. Anak dinilai berkembang sesuai harapan bila dapat membuat boneka sapi dari cup es cream
- 4. Anak dinilai berkembang sangat baik bila dapat membuat boneka sapi dari cup es cream dengan imajinasi dan kreatifitas lebih

INSTRUMEN PENILAIAN CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK AISYIYAH DAYEUHLUHUR

Kelompok : B

Hari/Tanggal :

No	Ki/Kd	Indikator Penilaian	Desya	Denta	Fahmi	Hilmi	Indira
1	I/1.1	Ki. 1 Spiritual KD 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	BSH				
2	3/3.6 4/4.6	KI. 3 Pengetahuan KD. 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) KI. 4 Keterampilan KD. 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	BSH				
3	3/3.12 3/4.12	KI 3 pengetahuan KD 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain KI 4 Keterampilan KD 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	BSH				
4	3/3.15 4/4.15	KI 3 Pengetahuan KD.3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni KI.4 keterampilan KD 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BSB				