

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: TK Handayani Makassar
Kelas/Semester	: B/I
Tema	: Binatang
Sub Tema	: Binatang Peliharaan
Sub-sub Tema	: Anak Ayam
Pembelajaran ke	: X
Alokasi Waktu	: 180 Menit

KD:

NAM: 1.1, 3.2-4.2 | | FM: 3.3-4.3 | | KOG: 3.8-4.8, 3.9-4.9 | | BHS: 3.6-4.6, 3.11-4.11 | | SOSEM: 2.7, 2.12 | | SN: 3.15-4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2) Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3) Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
- 4) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 5) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 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
- 7) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)
- 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
- 9) Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 10) Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 11) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 12) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 13) Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 14) Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Materi:

Binatang ayam ciptaan Tuhan; Menyanyi lagu tentang ayam dan meniru gerakan anak ayam mengepakan sayap sambil berjalan; Memberi makan kepada anak ayam; Membuat kandang Anak Ayam; Budaya antri; Mengerjakan kegiatan hingga tuntas; Membuat mozaik gambar anak ayam sedang minum menggunakan daun-daun kering dan mewarnai gambar anak sedang memberi makan kepada anak ayam menggunakan pensil warna.

Alat dan Bahan:

- Stik es krim
- Gunting
- Penggaris
- Lem kayu
- Pensil warna

- Kapas
- Daun-daun kering
- Video Pembelajaran <https://www.youtube.com/watch?v=jj-cpXiZCRo>
- LKA Gambar anak ayam sedang minum
- LKA Gambar anak memeberi makan anak ayam
- Media Plastisin

Penyambutan Anak (Pukul: 07.30-08.00)

Pada tahapan ini guru melakukan penyambutan pagi di depan gerbang sekolah dengan memberikan salam dan memberikan satu pertanyaan kepada anak tentang anak ayam. Setelah anak menjawab, anak diberikan kesempatan untuk meletakkan tas nya di pada tempat yang disediakan dan bermain bebas bersama teman-teman di area bermain, seperti bermain kejar-kejaran, ayunan, perosotan, dan sebagainya.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan (3 menit)

Kegiatan Pembukaan di dalam kelas diawali dengan baris berbaris berdasarkan bulu warna anak ayam, setelah itu anak masuk ke dalam kelas. Kegiatan di dalam kelas dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar, guru bersama anak-anak menyanyikan lagu “Anak Ayam” lalu menirukan gerakan ayam yang mengepakkan sayap sambil berjalan. Kemudian guru bersama anak menonton video pembelajaran tentang “Menyayangi Anak Ayam” menggunakan laptop. Guru bersama anak didik melakukan tanya jawab tentang video pembelajaran “Menyayangi Anak Ayam” yang telah ditonton dan berdiskusi tentang bagaimana cara menyayangi anak ayam. Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan bermain bersama anak tentang kegiatan bermain memberi makan anak ayam secara bersama-sama, membuat kandang ayam dari stick miami, membuat mozaik gambar tempat minum anak ayam menggunakan daun-daun kering dan mewarnai gambar anak ayam menggunakan pensil warna serta kegiatan pengamanan yang akan dilakukan yakni bermain plastisin.

Kegiatan Inti (5 menit)

Kegiatan Inti memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain berikut:

Kegiatan Kelompok:

1) Kelompok 1: Membuat kandang ayam dari stick miami.

Langkah-langkah kegiatan:

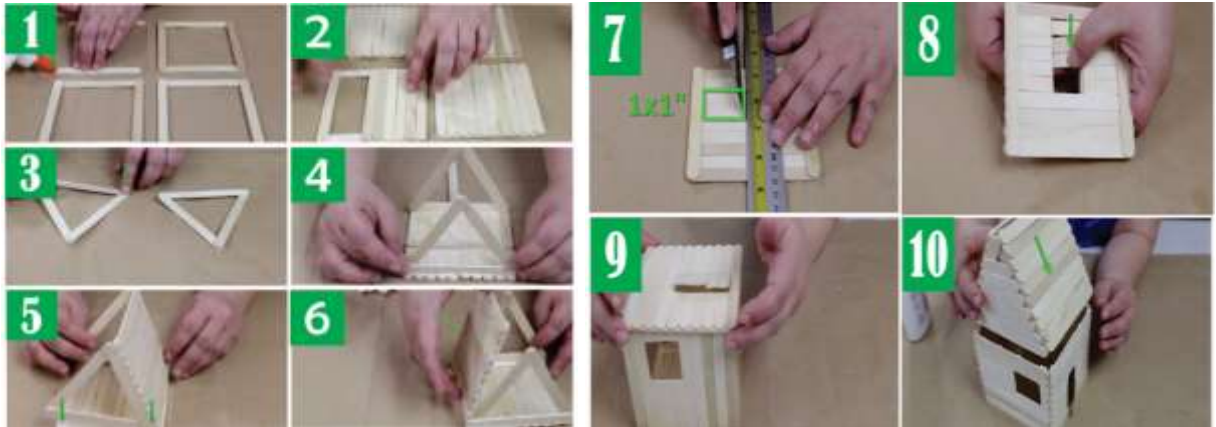
Guru menyiapkan alat-alat dan bahan berikut:

- Stik es krim
- Gunting
- Penggaris
- Lem kayu
- Pisau Cutter

Cara Membuat:

1. Tahap pertama anak akan membuat atap kandang anak ayam yang terdiri dari 4 persegi. Caranya mengambil 16 stik es krim kemudian bentuk menjadi persegi dengan menempelkan menggunakan lem pada setiap sudutnya.
2. Anak menempelkan stik es krim lainnya hingga memenuhi persegi tersebut.
3. Kemudian anak membuat bentuk segitiga menggunakan 6 stik es krim
4. Anak menempelkan bentuk persegi yang sudah dibuat pada sisi segitiga.
5. Anak menempelkan persegi yang sudah dibuat pada sisi segitiga lainnya seperti pada gambar.
6. Anak menunggu hasil tempelan atap kandang anak ayam mengering.

7. Tahap kedua adalah anak membuat dinding kandang anak ayam. Anak mengambil 16 stik es krim kemudian bentuk menjadi persegi dengan menempelkan menggunakan lem pada setiap sudutnya.
8. Pada bagian dinding anak membuat jendela dan pintu kandang anak ayam dengan bantuan guru dengan cara membuat lubang berbentuk persegi atau persegi panjang menggunakan gunting/pisau cutter dan penggaris.
9. Setelah selesai membuat jendela dan pintu, anak menggabungkan dinding tersebut sehingga membentuk kotak.
10. Tahap terakhir, anak menutup menggunakan atap yang sudah dibuat sebelumnya. Anak memastikan sendiri bahwa lem sudah mengering pada semua bagian sisi sehingga kuat. Jadilah kandang anak ayam.



- 2) **Kelompok 2: Membuat mozaik gambar anak ayam sedang minum menggunakan daun-daun kering**

Langkah-langkah kegiatan:

- 1) Guru menyediakan gambar anak ayam sedang minum.
- 2) Anak menempelkan kepingan daun kering pada pola gambar anak ayam sedang minum.

- 3) **Kelompok 3: Mewarnai gambar anak ayam menggunakan pensil warna**

Langkah-langkah kegiatan:

- 1) Guru menyediakan gambar anak memberi makan kepada anak ayam
- 2) Anak mewarnai gambar sesuai dengan warna kesukaan anak

- 4) **Kegiatan Pengaman: Bermain menggunakan media lego**

Langkah-langkah kegiatan:

- 1) Guru menyediakan Plastisin
- 2) Anak membuat bentuk anak ayam sesuai dengan imajinasi anak.

Istirahat: Meliputi bermain bebas dan makan bersama

Kegiatan Penutup (2 menit), meliputi:

- Menanyakan perasaan selama bermain tentang anak ayam bersama guru dan teman-temannya.
- Berdiskusi tentang pembelajaran pada hari ini melalui kegiatan memberi makan kepada anak ayam, membuat kandang ayam, mewarnai gambar anak memberi makan kepada anak ayam, membuat mozaik anak ayam sedang minum dan membentuk anak ayam dari media plastisin pada hari ini dan kegiatan apa saja yang paling disukai, dan yang kurang disukai anak. Permainan apa saja yang berhasil dituntaskan anak dengan baik.
- Guru memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak dengan memberikan stiker bintang.
- Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah (jika ada), yakni memberikan makan ayam-ayam peliharaan atau pun ayam yang ada di sekitarnya bersama adik, kakak, teman atau orang tua dan menceritakannya esok hari di sekolah.

- Bercerita pendek tentang tentang “Menjaga dan merawat anak ayam” yang berisi pesan-pesan moral dan agama
- Menginformasikan kegiatan yang dilakukan esok hari tentang kupu-kupu, dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak menjadi lebih rajin dan bersemangat ke sekolah.
- Melakukan kegiatan berdoa sehari-hari (doa kedua orang tua dan keselamatan dunia dan akhirat)
- Guru memberi salam dan anak menjawab salam
- Persiapan pulang

Rencana Penilaian

Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak mengenal anak ayam sebagai ciptaan Tuhan
	3.2 – 4.2	Anak mengenal cara berperilaku baik/menyayangi anak ayam sebagai makhluk Tuhan
Sosial Emosional	2.7	Anak terbiasa dengan memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mau antri memberi makan anak ayam
	2.12	Anak terbiasa menyelesaikan semua kegiatan tentang cara menyayangi anak ayam hingga tuntas
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Anak dapat menirukan gerakan ayam mengepakkan sayap sambil berkokok di pagi hari
		Anak dapat membuat kandang ayam dari stick miami dan mewarnai gambar anak ayam menggunakan pensil warna.
Bahasa	3.11 – 4.11	Anak dapat menceritakan cara menyayangi anak ayam melalui video pembelajaran, membuat kandang ayam, mewarnai gambar anak memberi makan anak ayam, membuat mozaik anak ayam sedang minum dan membuat anak ayam dari media plastisin.
	3.6 – 4.6	Mengenal dan mengemukakan benda-benda yang digunakan membuat kandang ayam, memberi makan dan minum melalui mewarnai gambar dan membuat mozaik.
Kognitif	3.8 – 4.8	Anak dapat mengenali bentuk-bentuk geometri dan menghitung jumlah stick miami.
	3.9 – 4.9	Anak dapat menggunakan teknologi sederhana seperti cutter.
Seni	3.15 – 4.15	Anak dapat bernyanyi tentang ayam dan membuat mozaik gambar anak ayam sedang minum dari daun-daun kering dan kapas.

Teknik penilaian yang akan digunakan:

1. Skala capaian perkembangan (rating scale) /Ceklist
2. Catatan hasil karya
3. Catatan Anekdote

Mengetahui,
Kepsek TK Handayani,

Guru Kelompok B

B. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Ceklist

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : B

Tanggal : 04 Januari 2020

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian	Ardy				Lula			
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak mengenal anak ayam sebagai ciptaan Tuhan								
	3.2 – 4.2	Anak mengenal cara berperilaku baik/menyayangi anak ayam sebagai makhluk Tuhan								
Sosial Emosional	2.7	Anak terbiasa dengan memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mau antri memberi makan anak ayam								
	2.12	Anak terbiasa menyelesaikan semua kegiatan tentang cara menyayangi anak ayam hingga tuntas								
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Anak dapat menirukan gerakan ayam mengepakkan sayap sambil berkokok di pagi hari								
		Anak dapat membuat kandang ayam dari stick miami dan mewarnai gambar anak ayam menggunakan pensil warna.								
Bahasa	3.11 – 4.11	Anak dapat menceritakan cara menyayangi anak ayam melalui video pembelajaran, membuat kandang ayam, mewarnai gambar anak ayam memberi makan anak ayam, membuat mozaik anak ayam sedang minum dan membuat anak ayam dari media plastisin.								

	3.6 – 4.6	Mengenal dan mengemukakan benda-benda yang digunakan membuat kandang ayam, memberi makan dan minum melalui mewarnai gambar dan membuat mozaik.								
Kognitif	3.8 – 4.8	Anak dapat mengenali bentuk-bentuk geometri dan menghitung jumlah stick miami.								
	3.9 – 4.9	Anak dapat menggunakan teknologi sederhana seperti cutter.								
Seni	3.15 – 4.15	Anak dapat bernyanyi tentang ayam dan membuat mozaik gambar anak ayam sedang minum dari daun-daun kering dan kapas.								

Ada empat skala, yaitu :

- BB artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- MB artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

