

RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

TAHUN 2022

Satuan Pendidikan	: TK Pertiwi Rukti Harjo
Kelas/Semester	: B (Usia 5-6 Tahun)
Tema	: Binatang
Sub Tema	: Binatang Bersayap (Kumbang Kepik)
Alokasi Waktu	: 10 menit
Strategi Pembelajaran	: Demonstrasi, Tanya jawab dan Pemberian Tugas.
Alat/sumber belajar	: Kertas origami, lem, gunting, spidol/krayon, kertas putih/buku gambar, pensil, penghapus, APE

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mengetahui dan dapat menyebutkan “kumbang” ciptaan Tuhan.
2. Anak mengetahui binatang bersayap selain kupu-kupu.
3. Anak terbiasa berperilaku yang mencerminkan sikap sabar.
4. Anak dapat mengenal dan menggunakan anggota tubuh dalam pengembangan motorik kasar dan motorik halus dengan tepat.
5. Anak dapat mengetahui dan menyebutkan warna, bentuk, ukuran, nama, manfaat, dan ciri-ciri benda dengan benar.
6. Anak dapat mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui kegiatan bermain dengan berbagai media.
7. Anak dapat membuat karya seni sesuai kreatifitasnya.

B. Kegiatan Pembelajaran

I. Pendahuluan (3 Menit)

- Salam dan berdoa sebelum belajar
- Bertanya jawab tentang hari dan tanggal
- Apersepsi tentang binatang bersayap selain kupu-kupu, yaitu kumbang kepik.
- Menyanyi Lagu “Kumbang Kepik”
“Kumbang Kepik”
Dari telur menjadi ulat bulu
Dari kepompong menjadi hewan baru
Lalu tumbuh sayap dan kakinya
Itulah dia namanya kumbang kepik
- Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain.

II. Kegiatan Inti (5 Menit)

- **Mengamati**
 - Anak diajak mengamati bentuk kumbang kepik
 - Anak diajak mengamati bentuk, ukuran, jumlah dan fungsi geometri lingkaran
- **Menanya**
 - Anak bertanya jawab dengan guru tentang terjadinya kumbang kepik.
- **Mengumpulkan Informasi**
 - Pemberian Tugas
Anak diajak untuk menjiplak bentuk geometri lingkaran ukuran kecil dan besar dan menghitung jumlahnya.
 - Pemberian Tugas
Anak diajak untuk menggunting hasil jiplakan geometri lingkaran sesuai jumlah geometri yang akan digunakan.
 - Pemberian Tugas
Anak diajak menempel bentuk geometri lingkaran sesuai fungsinya (Geometri lingkaran besar untuk badan dan sayap sedangkan geometri lingkaran kecil untuk kepala) kemudian membuat bulatan-bulatan hitam pada Geometri
 - Pemberian Tugas
Anak diajak untuk menirukan kata/meniru tulisan “kumbang kepik” di bawah hasil karyanya.
- **Menalar**

Anak didorong untuk menyelesaikan tugasnya dengan cara yang berbeda sesuai nalarnya sehingga kaya akan pengalaman.
- **Mengkomunikasikan Informasi**

Anak merapihkan mainan yang telah digunakan kemudian diminta untuk menunjukkan hasil karyanya sambil bermain meletakkan huruf pada APE didepan teman-temannya.

III. Penutup (2 Menit)

- Tanya jawab tentang perasaan anak dan kegiatan hari ini.
- Menginformasikan kegiatan untuk besok.
- Pesan-pesan.
- Doa pulang dan salam.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

a. Indikator Penilaian

Aspek/ KD	Indikator	Nama Anak							
		Prilly				Aliando			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1	Mempercayai Tuhan melalui ciptaannya								
Sosem 2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar								
FM 3.3 - 4.3	Terampil menggunakan anggota tubuh dalam pengembangan motorik kasar dan halus								
Kog 3.6 - 4.6	Mengenal dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran								
Bhs 3.12- 4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain								
Seni 3.15-4.15	Dapat membuat karya seni								

b. Teknik penilaian

CATATAN ANEKDOT

Nama anak :
 Usia :
 Guru Pengamat :

Hari/Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa Kejadian

CATATAN HASIL KARYA

Nama anak :
Usia :
Guru Pengamat :

Hari/Tanggal	Perilaku Hasil Belajar	Proses	Produk

Mengetahui



Seputih Raman, 03 Januari 2022
Guru kelompok B

Luh Wayan Ratmaya, S.Pd