

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TAMAN KANAK KANAK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Usia : 5-6 tahun
Kelompok : B
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Kesayanganku (Kelinci. Kucing)
Pokok Tema : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain

Metode Pembelajaran : Kelompok dengan pengaman

Alokasi Waktu : 180 menit

Kompetensi Inti, : KI 1, KI 2, KI 3, dan KI 4

1. Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, 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
3. Mengenal 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, menghidu, merasa, meraba); bertanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR (KD) :

1.1.4, 3.3.2,4-4.3.2,4, 3.6-11-4.6.11 3.10-4.10.1,2.11,1, 2.4.3

KD 1.1.4. Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai pencipta

KD 3.3-4.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas

KD 3.6-4.6.11 Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

KD 3.12-4.12.2 Menyebut lambang lambang huruf yang dikenal

KD 3.12. -4.12.4 Menyebut kembali huruf awal yang sama bilangan

KD 2.8.1 Tidak bergantung pada orang lain

KD 3.15-4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya

Indikator Pencapaian Pembelajaran

NAM 1.1.4 Menyebut nama-nama binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan Senam gembira menirukan gerakan kelinci

FMK 3.3.2-4.3.2 Senam irama meniru gerakan kelinci

FMH 3.3-4.3.4 Menempelkan huruf pada gambar yang sesuai

KOG 3.6.-4.6.11 Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

BHS 3.12-4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf yang dikenal dan menyusun kembali menjadi kata bermakna (kelinci, kucing)

BHS 3.12. -4.12.4 Menyebut kembali huruf awal yang sama pada kata gambar binatang kesayangan

k...kelinci, kucing, kambing, kuda, kura kura, a...ayam, , angsa,

SE 2.8. 1 Terbiasa tidak bergantung pada orang lain

Seni 3.15.2-4.15.2 Mewarnai gambar kelinci

Media / Sumber Belajar /Alat dan Bahan

➤ Gambar/poster binatang kesayangan, , kartu angka, kartu huruf, lem, krayon,

Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Anak dapat menyebut macam-macam binatang ciptaan Tuhan
3. Anak terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai Pencipta
4. Anak dapat menyanyikan lagu sederhana tentang binatang kesayangan
5. Anak dapat menyebut huruf awal nama binatang kesayangan
6. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
7. Anak dapat mewarnai dengan rapi
8. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata nama binatang yang sesuai
9. Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai
10. Anak dapat mengetahui cara merawat binatang kesayangan

11.

Langkah Kegiatan

I. PEMBUKAAN(45 menit)

- > Motorikkasar
- > Bernyanyi Kelinciku Manis

- > Senam irama

- > Penerapan SOP pembukaan

- > Bercakap-cakap tentang makhluk ciptaan Tuhan

- > Menyebut nama binatang kesayangan

- > Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain

II. INTI (60 menit)

Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

a. Mengamati :

Guru menunjukkan gambar binatang kesayangan
Anak menyimak dan mengamati gambar dari penjelasan guru

b. Menanya :

Anak didorong/diberi kesempatan untuk bertanya tentang apa saja binatang kesayangan

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan kegiatan
Anak menjawab pertanyaan guru tentang binatang kesayangan,

Kegiatan 1 : melengkapi huruf awal (huruf 'k') dengan menempel huruf pada gambar binatang yang tersedia

Guru menyiapkan lk

Anak mengerjakan lk

Kegiatan 2 : mencocokkan bilangan /angka dengan gambar binatang yang tersedia

Guru menyiapkan lk dan memberi contoh cara pengerjaan

Anak mengerjakan tugas sesuai contoh

Kegiatan 3 : menyebutkan lambang huruf dan menyusun kartu huruf menjadi kata bermakna (kelinci, kucing)

Guru menyiapkan kartu huruf

Anak menyebutkan lambang huruf dan menyusun kartu huruf menjadi kata

Kegiatan Pengaman

Mewarnai gambar kelinci atau kucing

III. Istirahat , makan, bermain (30 menit) SOP makan snack

SOP setelah belajar seraya bermain

IV. Kegiatan Akhir/ Penutup (45 menit)

Diskusi kegiatan hari ini dan menanyakan perasaannya anak hari ini

Bercerita pendek tentang anak yang tidak mudah mengeluh/anak kuat

Pesan kegiatan untuk kegiatan di rumah dan kegiatan esok hari

Penerapan SOP Penutup

V. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

•

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
NAM	1.1.4	Menyebut makhluk ciptaan Tuhan
Fisik Motorik kasar	3.3.2-4.3.2	Senam irama
Fisik motorik halus	3.3.2-4.3.2	Menempel huruf
Kognitif	3.6.11-4.6.11	Mencocokkan bilangan
Bahasa	3.12-4.12.2	Menyebut dan Menyusun huruf menjadi kata bermakna
	3.12-4.12.4	Menyebut kembali huruf awal yang dikenal
Sosem	2.8.1	Terbiasa tidak bergantung pada orang lain
Seni	3.15.2-4.15.2	Mewarnai gambar yang disukai (kelinci/kucing)

2. Teknik Penilaian yang digunakan

- Skala capaian Perkembangan

Harian Catatan Anekdote
Hasil Karya

Mengetahui, Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Mustika Damayanti, S.Pd. I

Endang Setiyani, S.Pd

SKALA CAPAIAN PENILAIAN HARIAN :

Binatang/ Binatang kesayangan(kelinci kucing)

Progra m Penge mbang an	KD	Indikator Pencapaian Pembelajaran	Nama Anak														
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	16	17		
NAM	1.1.4	Menyebut makhluk ciptaan Tuhan															
Fisik Mo- tori k kasar	3.3.2- 4.3 2	Senam irama															
Fisik mo- tori k ha- lus	3.3.2- 4.3.2	Menempel huruf awal yang sesuai															
Kognit if	3.6.11 - 4.6.1 1	Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan															
Bahas a	3.12-4 .12.4	Menyebut benda yang huruf awal sama..k Dan menyusun kembali menjadi kata bermakna															
Sosem	2.8.1	Tidak bergantung pada orang lain															
Seni	3.15.2 - 4.15. 2	Menampilkan hasil karya															

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Mustika Damayanti, S.Pd. I

Guru Kelompok

Endang Setiyani, S.Pd