

Disusun oleh	: AI NURAINI, S. Pd.I
Sekolah	: TK ISLAM MUTIARA ANNUR
Alamat Sekolah	: Kecamatan Subang Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat
Email Penyusun	: 201901109767
Jenjang/Kelas	: TK / Kelompok usia4-5 Tahun
Topik Pembelajaran	: Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan
Alokasi Waktu	: 120 Menit (Simulasi 10 Menit)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
SATUAN PENDIDIKAN TK ISLAM MUTIARA ANNUR**

Semester/ Bulan/ Minggu : I / Agustus / I
Hari/Tanggal : Senin,
Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun
Tema/ Sub Tema : Hewan / Hewan Ternak
Sub-sub tema : Domba

Materi Dalam Kegiatan :

1. Domba ciptaan Tuhan
2. Meniru suara Domba
3. Menghubungkan jumlah dengan angka
4. Membuat bentuk Domba
5. Bermain menyusun kata 'D-o-m-b-a'

Materi Yang Masuk Dalam SOP

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Memberi dan Membalas Salam (SOP penyambutan dan penjemputan)
3. Do'a sebelum dan sesudah belajar dan mengenal aturan (masuk SOP pembukaan)
4. Mencuci tangan (masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan.)
5. Bermain bebas (masuk ke dalam SOP bermain)

Alat Dan Bahan

1. Kertas Asturo,
2. Lem
3. Stik Es Krim
4. Gunting
5. Lakban
6. Penjepit

A. Pembukaan (30 menit)

1. Diskusi tentang Domba
2. Menonton video 'Domba'

B. Inti (60 menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep kegiatan yang akan dilakukan hari ini
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya
 - a. Kelompok 1 : Menghubungkan Jumlah Rumput dengan angka di domba
 - b. Kelompok 2 : Membuat bentuk 'Domba'
 - c. Kelompok 3 : Menyusun kata 'Domba'

Kegiatan Pengaman :

Bermain Balok 'Membuat Kandang Domba'

6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.

C. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan untuk kegiatan hari esok
4. Berdo'a setelah belajar
5. Rencana penilaian

D. Penilaian :

1. Indikator Penilaian

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NILAI AGAMA DAN MORAL	1.1	Anak terbiasa bersyukur atas diciptakannya hewan atau binatang yang berguna untuk manusia				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Membuat bentuk Domba dari Kertas Asturo				
KOGNITIF	3.12-4.12	Menghubungkan Jumlah rumput dengan angka di domba				
BAHASA	3.6-4.6	Menyusun kata 'Domba'				
SOSIAL EMOSIONAL	2.12	Bertanggung jawab terhadap tugasnya				
SENI	3.15-4.15	Anak dapat menampilkan karya				

Kepala Sekolah

Subang,

Guru Kelas

N. Halimatussa'diyah. S.Pd

Ai Nuraini. S. Pd.I

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

TEMA/SUB TEMA/ SUB -SUB TEMA	INDIKATOR PENCAPAIAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI	No	MEDIA YANG DIBUTUHKAN	CARA MEMBUAT MEDIA	CARA MENGGUNAKAN MEDIA
Binatang/Binatang Darat/Domba	Anak mendapatkan apersepsi tentang domba	1	Kertas Asturo Hitam dan Putih, Gunting, Lem	Kertas Asturo dibentuk menjadi bentukdomba	Sebagai media visualisasi Tema
	Anak dapat menyusun kata 'd- o-m-b-a'	2	Kertas Asturo, Lem, Gunting, Kertas Lipat, Solatip, Busa Hati	Gambar Domba dibuat dari Asturo. Gunting kertas berbentuk persegi, Kurang lebih 5x5 cm yang ditulisi huruf pada setiap potongannya. Huruf yang ditulis adalah 'D-O-M-B-A'. Tempel bagian kertas menjadi bentuk saku.	Kertas huruf dicocokkan menjadi kata "d-o- m-b-a"
	Anak dapat menghubungkan jumlah dengan angka	3	Kertas Asturo, gambar domba dengan angka, penjepit	Bentuk kertas asturo menjadi bentuk rumput	Anak-anak menempelkan bentuk rumput sejumlah angka yang ada di bentuk domba menggunakan penjepit.
	Anak melengkapi bentuk gambar domba	4	Stik Eskrim, Kertas Asturo, Gunting, Lem	Gunting Asturo warna hitam menjadi bentuk muka, dan telinga.	Anak menempelkan bagian tubuh domba. (Kepala, kaki, tubuh, telinga)