



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK (Taman Kanak – Kanak)
Kelas/ Kelompok Usia : B / Usia 5 – 6 Tahun
Topik : Aku sayang binatang, tanaman, dan makhluk ciptaan Tuhan
Sub Topik : Semut
Alokasi waktu : 10 menit

Disusun Oleh :

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd.AUD, M.Pd
NIP : 19730311 199903 2 004
NUPTK : 9643751652300012
Pangkat/gol/ruang : Penata/ III C
Nomor HP (WA) : 085 229 101 367

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA MAGELANG

Jl. Alibasah Sentot Prawirodirjo No. 6 Telpn (0293) 368529 Kode Pos 56117

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan	: TK (taman Kanak – kanak)
Kelompok/ usia	: B/ 5 -6 tahun
Hari, tanggal	: Kamis, 13 Januari 2022
Semester/ minggu ke	: II/ I
Topik	: Aku sayang binatang, tanaman, dan makhluk ciptaan Tuhan
Sub Topik	: Semut
Alokasi waktu	: 10 menit
Kompetensi Inti	: KI – 1, KI - 2, KI – 3, KI – 4
Kompetensi Dasar	: 1.2, 3.1- 4.1 (NAM) 3.8 – 4.8 (Kognitif) 3.11 – 4.11 (Bahasa) 3.3 – 4.3 (Motorik Kasar) 2.6 (Sosem) 3.15 – 4.15 (Seni)
Materi	: Ciri – ciri Semut <ul style="list-style-type: none">- Termasuk binatang serangga- Memiliki 6 kaki- Tubuhnya terdiri dari 3 bagian yaitu kepala, dada, perut- Berkembangbiak dengan bertelur- Memiliki antena untuk berkomunikasi dengan temannya- Meninggalkan bau khas sebagai tanda jalan yang dilewati- Berwarna hitam dan merah- Tidak terdengar suaranya- Hidupnya bergerombol- Gotong royong dan kerjasamanya bagus- Makan dan minum yang rasanya manis
Alat/Bahan	: Semut, gambar Semut, benda – benda lotspart yang ada di rumah (sendok makan, lidi, tusuk gigi, sendok/ batang es krim, kancing baju, kerikil, daun – daun, biji – bijian, tutup botol minuman) spidol, krayon , lem , gunting

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat terbiasa mensyukuri dan menyayangi binatang ciptaan Tuhan
2. Anak dapat menceritakan ciri – ciri semut.
3. Anak dapat menirukan gerakan semut berjalan (merangkak)
4. Anak dapat membilang 1 – 6
5. Anak dapat membedakan ukuran besar dan kecil
6. Anak dapat menyebutkan warna merah dan hitam

7. Anak dapat membentuk semut dari bahan lotspart, bahan alam yang ada di rumah

B. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pembukaan (3 menit)

Berdo'a, mengucapkan salam

Tanya jawab : Semut

b. Kegiatan Inti (5 Menit)

- 1) Anak mengamati semut langsung dan gambar semut
- 2) Diskusi, bercakap – cakap, tanya jawab tentang tubuh semut dan ciri - ciri semut
- 3) Demosntrasi pemberian tugas merangkak menirukan gerakan semut berjalan
- 4) Guru mendemonstrasikan alat dan bahan yang digunakan untuk membentuk semut.
- 5) Guru mendemonstrasikan membentuk semut dengan bahan lotspart
- 6) Anak membentuk semut dari bahan lotspart atau bahan alam seperti daun, kerikil dll yang ada di rumahnya , difoto dikirim ke bu guru.
- 7) Anak menceritakan hasil karya bentuk semut yang telah dibuat melalui vidio WA.

c. Penutup (2 menit)

- 1) Menanyakan perasaan anak setelah bermain membentuk semut dari bahan lotspart atau bahan alam.
- 2) Memberikan pesan kepada anak agar menyayangi binatang sebagai ciptaan Tuhan.
- 3) Mengucap salam.

C. Penilaian

1. Penilaian Harian

Lingkup Pengembangan Anak	KD	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.2	Menghargai diri sendiri , orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan				
	3.1 4.1	Mengenal dan melakukan kegiatan beribadah sehari-hari.				
Motorik	3.3 4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus				
Sosial	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat				

Emosional		terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan				
Kognitif	3.8 4.8	Mengenal lingkungan alam dan menyajikan karya yang menggunakan lingkungan alam				
Bahasa	3.11 4.11	Memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif				
Seni	3.15 4.15	Mengenal berbagai karya dan menunjukkan aktivitas seni				

2. Penilaian anekdot

Kelompok : Usia 5 – 6 Tahun

Hari, Tanggal :

Nama Anak	Waktu	Tempat/ Lokasi	Peristiwa	KD/Indikator yang muncul	Hasil Penilaian

3. Penilaian Hasil Karya

Nama anak	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD	Hasil Penilaian

Contoh hasil karya :

