

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK

Satuan Pendidikan : TK Islam Al Azhar
 Kelas / Semester : TK B2 / 2
 Tema : Binatang
 Sub Tema : Binatang berawalan huruf vokal
 Topik : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 Model Pembelajaran : STEAM dengan media *loose parts*
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 75 menit

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Pendidikan Agama Islam & Akhlakul Kharimah	3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlakul karimah 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai perilaku akhlakul karimah	Menjawab salam guru dengan sopan
	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari	Mengucap doa sebelum belajar
Motorik Kasar	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Mengekspresikan diri ketika bernyanyi lagu mengenal huruf vokal
Motorik Halus	4.3 Menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Menciptakan bentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media <i>loose parts</i>
Kognitif	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Membuat kreasi ide bentuk huruf / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media <i>loose parts</i>
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menyebutkan macam-macam huruf vokal & nama binatang yang berawalan huruf vokal
Sosial Emosional	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Antusias ketika melakukan aktivitas bermain <i>loose parts</i> membentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal
Seni	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat karya membentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media <i>loose parts</i>

Bidang	Konsep STEAM
Sains	Anak belajar tentang pengaruh gaya magnetik melalui karakteristik material media <i>loose parts</i> yang digunakan (sains fisik)
Teknologi	Anak menggunakan berbagai media <i>loose parts</i>
Engineering	Cara anak menyusun penataan, menciptakan bentuk, serta mengatur jarak media <i>loose parts</i>
Arts	Seni meletakkan benda-benda dalam susunan tertentu
Matematika	Karakteristik material <i>loose parts</i> yang digunakan seperti bentuk, ukuran, jarak antar benda

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu mengenal & menunjukkan perilaku baik serta santun (menjawab salam)
2. Anak mampu mengenal & melakukan kegiatan ibadah sehari-hari (berdoa sebelum belajar)
3. Anak mampu mengekspresikan diri ketika bernyanyi lagu huruf vokal
4. Anak mampu menciptakan bentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media *loose parts*
5. Anak mampu membuat kreasi ide bentuk huruf / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media *loose parts*
6. Anak mampu menyebutkan macam-macam huruf vokal & nama binatang yang berawalan huruf vokal
7. Anak antusias ketika melakukan aktivitas bermain *loose parts* membentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal
8. Anak mampu membuat karya membentuk huruf vokal / binatang yang berawalan huruf vokal dengan media *loose parts*

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Durasi
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menanyakan kabar & mengabsen anak sambil bernyanyi serta tepuk kelas 3. Guru mengucapkan doa sebelum memulai kegiatan 4. Guru menanyakan pada anak tentang hari, tanggal, bulan dan tahun 5. Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja sebelum ke sekolah 	± 15 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyi lagu mengenal huruf vokal, lirik lagu mengenal huruf vokal: <i>Mari kita mengenal huruf vokal</i> <i>A I U E & O</i> <i>A untuk Ayam, A A A</i> <i>I untuk Ikan, I I I</i> <i>U untuk Ular, U U U</i> <i>E untuk Elang, E E E</i> <i>O untuk Orang Hutan, O O O</i> <i>Itu nama binatang berawalan huruf vokal</i> 2. Guru menjelaskan dan memperlihatkan beberapa gambar huruf vokal beserta hewan yang berawalan huruf vokal 3. Guru menjelaskan invitasi (penataan material yang dipilih serta dipajang). Gambar invitasi: <div style="text-align: center;">  </div> 	± 45 Menit

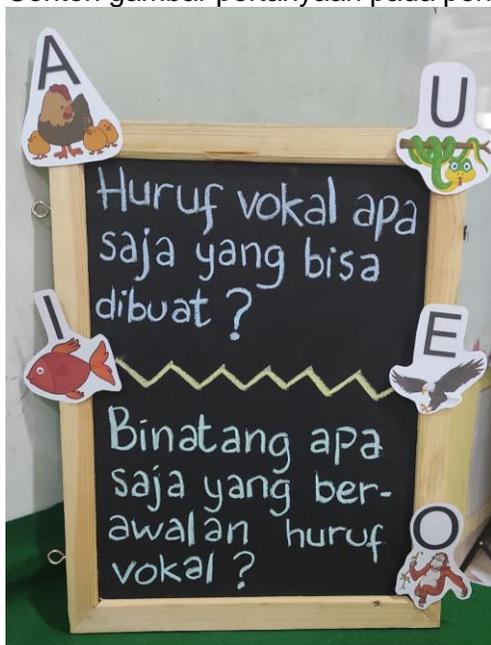
Material *loose parts* yang dipakai meliputi: kayu, batu, ranting, daun, biji-bijian, dll. Gambar media *loose parts*:



4. Guru melakukan provokasi (mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak untuk mengembangkan ide anak), contoh pertanyaan:

- Apa saja yang bisa kamu buat dengan benda-benda itu?
- Bagaimana cara membuatnya?
- Apa yang masih ingin kamu tambahkan?, dll

Contoh gambar pertanyaan pada penataan invitasi:



5. Guru memberikan waktu kepada anak untuk bermain *loose parts* sambil mengenal keaksaraan (huruf vokal) & bentuk binatang yang berawalan huruf vokal. Contoh gambar hasil karya anak dalam bermain *loose parts*:



6. Anak diminta untuk merapikan kembali peralatan yang sudah selesai digunakan.

Kegiatan Akhir

1. Menanyakan perasaan selama hari ini?
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini

± 15 Menit

	dan hal apa yang paling disukai, dll 3. Menyanyi lagu mengenal huruf vokal 4. Menginformasikan kegiatan esok hari 5. Berdoa setelah belajar. 6. Salam penutup	
--	---	--

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Catatan Refleksi
2. Catatan Anekdote
3. Lembar Penilaian Anak

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Islam Al Azhar

(Ketut Tuti Alawiyah, S.Ag, S.Pd)

Guru Kelas

(Chita Faradilla A, S.Pd, Gr.)

1. Catatan Refleksi

CATATAN REFLEKSI PERKEMBANGAN

Nama Anak : _____

Usia : _____

Hari / Tanggal : _____

Kelas / Sem : _____

Pendidikan Agama & Akhlakul Kharimah

Sikap dan perilaku apa yang ditunjukkan anak

Fisik Motorik (Halus & Kasar)

Kemampuan motorik kasar & halus yang muncul

Kognitif

Ide-ide karya serta pertanyaan yang muncul saat anak bereksplorasi

Bahasa

Keaksaraan yang muncul serta kata-kata yang diucapkan anak

Sosial Emosional

Perilaku yang teramati serta interaksi social yang muncul

Seni

Rancangan yang dibuat oleh anak

2. Catatan Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : _____

Usia : _____

Hari / Tanggal : _____

Kelas / Sem : _____

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku	KD/Indikator	Capaian Perkembangan

3. Lembar Penilaian Anak

LEMBAR PENILAIAN ANAK

Nama Anak : _____

Usia : _____

Hari / Tanggal : _____

Kelas / Sem : _____

Foto anak yang diamati:	
Catatan anekdot:	
Capaian perkembangan anak:	Langkah selanjutnya: