

Nama Pembuat RPP : IKA DARMAWATI, S.Pd.I.
Nama Sekolah Pembuat RPP : TK NU AWAR – AWAR
Surel Pembuat RPP : ikadeezheka@gmail.com
RPP Untuk Jenjang dan Kelas : PAUD, Kelompok Usia 5-6 tahun
Topik/Tema Pembelajaran : ini karyaku

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

“SENTRA SENI KREATIFITAS”

TK NU AWAR-AWAR

Kelompok/Usia : B / 5-6 tahun
Semester/Minggu : I / XIV
Tema/Subtema : Binatang Air
Sub-sub tema : Ikan
Hari/Tanggal : Kamis, 11 November 2021

KD yang dicapai :

- 1.1** : Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya yaitu Ikan
- 2.3** : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.8** : Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3** : Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorikkasar dan motorik halus
- 4.3** : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- 3.6** : Mengenal benda - benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri - ciri lainnya)
- 4.6** : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri - ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 3.11** : Memahami bahasa Reseptif
- 4.11** : Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif
- 3.15** : Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15** : Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Pemberian Tugas
4. Diskusi

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Bagian-bagian tubuh ikan yang terdiri dari, sirip, ekor, kepala.
2. Menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan untuk mengenal benda disekitarnya.
3. Menggunting kertas origami membentuk Ikan untuk pengembangan motorik halus anak.
4. Memberi sisik dengan potongan kertas origami pada gambar ikan untuk pengembangan motorik halus anak.
5. Menggambar ikan sesuai dengan imajinasi anak untuk menumbuhkan kreatifitas anak.

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan anak dapat mengidentifikasi bagian-bagian Ikan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan menempel pola lingkaran membentuk ikan anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya dengan baik.
3. Melalui kegiatan menggunting kertas origami membentuk ikan anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dengan baik
4. Melalui kegiatan memberi sisik pada gambar ikan anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dengan baik
5. Melalui kegiatan menggambar bentuk ikan anak dapat menyajikan hasil karya gambar ikan dengan kreatif

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Sikap mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya yaitu Ikan
2. Berperilaku kreatif
3. Sikap yang mencerminkan kemandirian

Sumber Belajar :

1. Ikan
2. Gambar ikan

Alat dan Bahan

- Pola lingkaran, lem kertas HVS untuk kegiatan menempel bentuk ikan
- Gambar ikan dan gunting untuk kegiatan menggunting gambar ikan
- Spidol dan kertas gambar untuk kegiatan menggambar bebas tema ikan
- Potongan kertas, lem dan pola gambar ikan untuk kegiatan menempel sisik pada gambar ikan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pijakan Sebelum Main 07.30-08.00 (30 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Anak berbaris bersama di lapangan dipimpin oleh guru- Anak dan guru duduk melingkar berdoa bersama dan mengucapkan salam di dalam kelas- Guru melakukan presensi dengan menyanyikan lagu “ Menyebut nama teman”- Guru menjelaskan tema hari ini yaitu: tentang Binatang yaitu Ikan dan menetapkan aturan main dalam mengerjakan kegiatan hari ini, serta menyepakati aturan yang telah disampaikan
Pijakan Selama Main 08.00-09.00(60 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Anak mengamati Ikan- Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang ikan- Anak dan guru menyanyikan lagu tentang binatang “ikan”- Melakukan Menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan untuk mengenal benda disekitarnya.- Melakukan kegiatan menggunting kertas origami membentuk Ikan untuk pengembangan motorik halus anak.

	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan memberi sisik dengan potongan kertas origami pada gambar ikan untuk pengembangan motorik halus anak. - Melakukan kegiatan menggambar ikan sesuai dengan imajinasi anak untuk menumbuhkan kreatifitas anak. - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan menggunakan bahasanya sendiri tentang densitas yang telah dilakukakannya
<p>Istirahat 09.00-09.30 (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan - Memakan bekal - Berdoa sesudah makan - Bermain bebas
<p>Pijakan Setelah Main 09.30-10.00 (30 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan pengalaman bermain anak pada hari ini - Pemberian pesan moral kepada anak - Menginformasikan kepada anak tentang kegiatan untuk esok hari - Guru dan anak berdo'a, mengucapkan salam, dan pulang

Situbondo, 11 November 2021

Kepala TK NU AWAR - AWAR

Guru

IKA DARMAWATI, S.Pd.I.

IKA DARMAWATI, S.Pd.I.

INDIKATOR PENILAIAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai Moral dan agama	1.1	Percaya bahwa Ikan adalah Ciptaan Allah		
Sosial emosional	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mandiri		
Kognitif	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif		
	3.6	Menjelaskan cara-cara menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan		
	4.6	Menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan		
Fisik Motorik	3.3	Menjelaskan cara Menggunting kertas origami membentuk Ikan		
	4.3	Menggunting kertas origami membentuk Ikan		
	3.3	Menjelaskan langkah-langkah Memberi sisik pada gambar ikan		
	4.3	Memberi sisik pada gambar ikan		
Bahasa	3.11	Menyimak tentang Ikan saat berdiskusi		
	4.11	Menjelaskan secara sederhana tentang Ikan		
Seni	3.15	Menjelaskan cara Menggambar bentuk ikan		
	4.15	Menggambar bebas tentang ikan		

Situbondo, 11 November 2021

Kepala TK NU AWAR - AWAR

Guru

IKA DARMAWATI, S.Pd.I.

IKA DARMAWATI, S.Pd.I.

KETERANGAN:

Kolom pencapaian perkembangan

diisi dengan skor nilai 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), dan 4 (BSB).

- a. **1 (BB)** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
- b. **2 (MB)** artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- c. **3 (BSH)** artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- d. **4 (BSB)** artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Kelompok : B

Hari / Tanggal : Kamis, 11 November 2021

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR-KD
		<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan cara-cara Menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan (KD 3.6)- Menempel pola lingkaran menjadi bentuk ikan (KD 4.6)

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR-KD
		<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan cara Menggunting gambar Ikan (KD 3.3)- Menggunting gambar Ikan (KD 4.3)

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR-KD
		<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan cara Menggambar bentuk ikan (KD 3.3)- Menggambar bentuk ikan (KD 4.3)

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR-KD
		<ul style="list-style-type: none">- Menjelaskan langkah-langkah Memberi sisik pada gambar ikan (KD 3.15)- Memberi sisik pada gambar ikan (KD 4.15)

Catatan Anekdote :