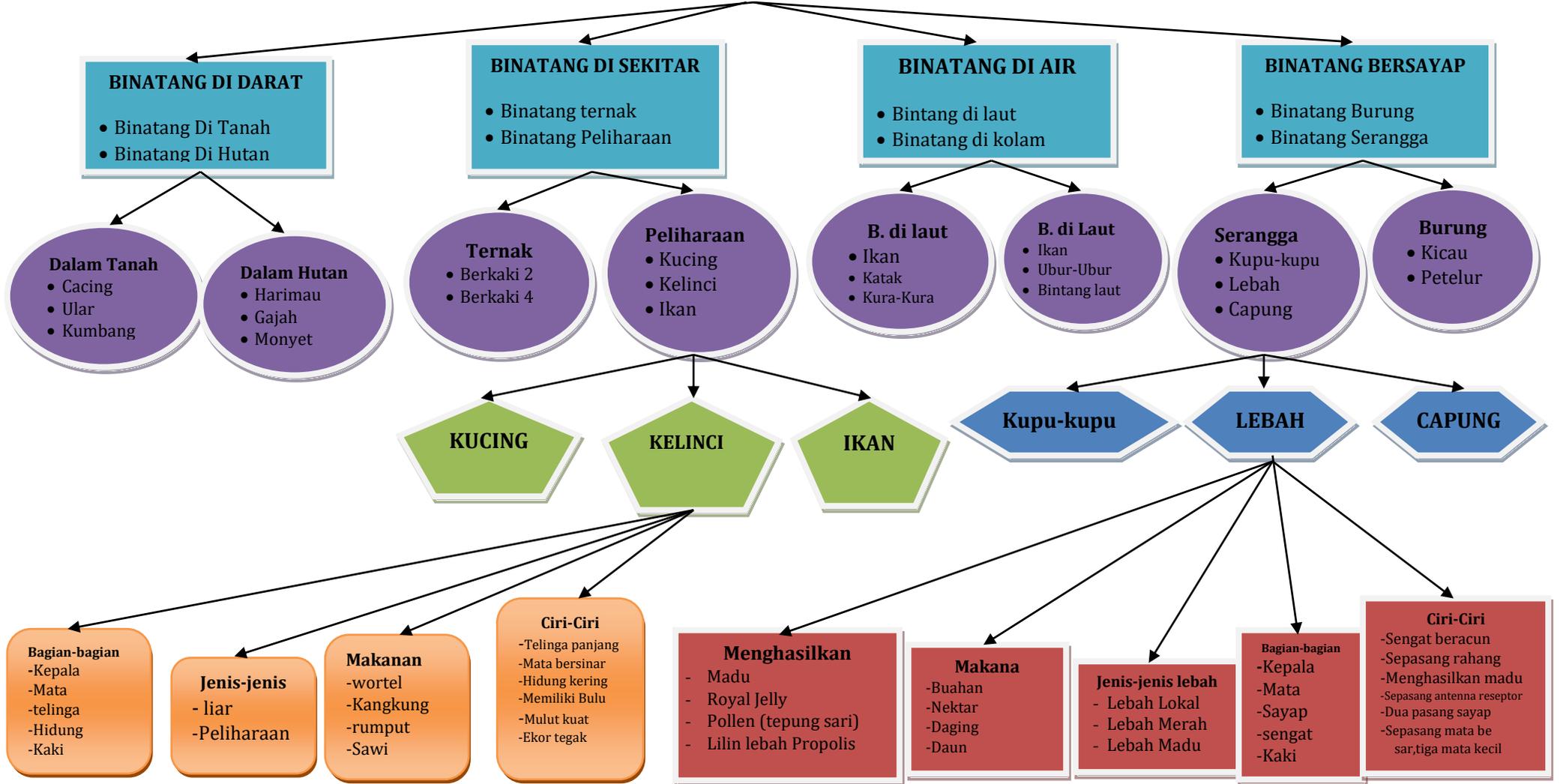


# PETA KONSEP

## BINATANG



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Semester : II/B (Usia 5-6 Tahun)  
 Bulan /Minggu : Oktobe/IV  
 Tema : Binatang  
 Sub Tema : Binatang hidup di darat, Binatang hidup di air, ,  
 Binatang di sekitar, Binatang Serangga

Kompetensi dasar	Indikator	Materi pembelajaran	Kegiatan
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya(NAM)	1.1.1 Terbiasa bersyukur atas ciptaan Tuhan.	✓ Ciri-ciri binatang (binatang berkaki dua, berkaki empat, unggas, melata, bertelur. Beranak, reptil)	❖ Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM)	1.1.2 Terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan	✓ Bentuk Binatang	❖ Melafazkan alhamdulillah setelah melakukan kegiatan
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (SOSEM)	1.2.1 Terbiasa Melafazkan Alhamdulillah	✓ Bagian tubuh binatang	❖ Memberi makan binatang
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)	2.7.1 .Terbiasa tertib ketika memberi makan binatang	✓ Gerakan binatang	❖ Melakukan gerakan binatang
		✓ Jenis Makanan binatang	
		✓ Cara membuat kandang	❖ Membuat bentuk binatang

<p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus(FM)</p>	<p>3.3.1 Menyebut bagian bagian anggota tubuh Binatang peliharaan</p>		<p>dari (kertas origami, playdough, dll)</p>
<p>3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)</p>	<p>4.3.1 Menirukan Gerakan Binatang</p>		
<p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kog)</p>	<p>3.6.1 Mengelompokkan binatang sesuai ukurannya</p>		
<p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (Kog)</p>	<p>4.6.1 Dapat mengukur macam binatang</p>		
<p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (Kog)</p>	<p>3.8.1 Menyebutkan bagian tubuh binatang</p>		
<p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (Bhs)</p>	<p>4.8.1 Membuat tempat tinggal binatang</p>		
<p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (Bhs)</p>	<p>3.10.1 Menjelaskan macam-</p>		

<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya(Bhs)</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)</p> <p>4.15.Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Seni)</p>	<p>macam binatang</p> <p>4.10.1 Menceritakan tentang perbedaan binatang</p> <p>3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata</p> <p>4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata</p> <p>3.15.1 Membedakan hasil karya binatang</p> <p>4.15.1Membuat berbagai bentuk binatang dari berbagai media</p>		
--	---	--	--

## BAHAN AJAR

### Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu	: II/XII
Hari/Tanggal	: Senin/19 April 2021
Waktu	: 08.00-11.00
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Peliharaan
Alokasi waktu	: 180 Menit
Judul Permainan	: Menari kelinciku
Pendekatan	: Saintifik
Model Pembelajaran	: Project Based Learning
Kompetensi Dasar	: 1.2,2.7,3.3,4.3,3.6,4.6,3.12,4.12,3.15,4.15

### I. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bhs)
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Seni)

### II. INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan (NAM) (1.2.1)
- Bersikap sabar saat menunggu giliran (SOSEM) (2.7.1)
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Peliharaan (Kelinci) (FM) (3.3.1)
- Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci) Melompat (FM) (4.3.1)
- Membedakan warna binatang Peliharaan (Kelinci) (KOGNITIF) (3.6.1)
- Menceritakan ciri-ciri binatang Peliharaan (Kelinci) (4.6.2)
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KELINCI" (BAHASA) (3.12.1)
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KELINCI" (4.12.2)
- Membedakan hasil karya berbentuk Kepala Kelinci, dari berbagai media (SENI) (3.15.1)
- Membuat berbagai bentuk kepala kelinci dari berbagai media (SENI) (4.15.2)

### III. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa melafalkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya
- Anak terbiasa menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris, dengan tertib
- Anak Dapat Menyebutkan minimal 4 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video
- Anak dapat Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci), setelah melihat video

- Anak dapat membedakan minimal, 4 bagian tubuh binatang peliharaan (Kelinci) setelah melihat video
- Anak dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video
- Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf
- Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan kelinci
- Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kelinci, dengan berbagai media
- Anak dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media

#### IV. PETUNJUK BERMAIN

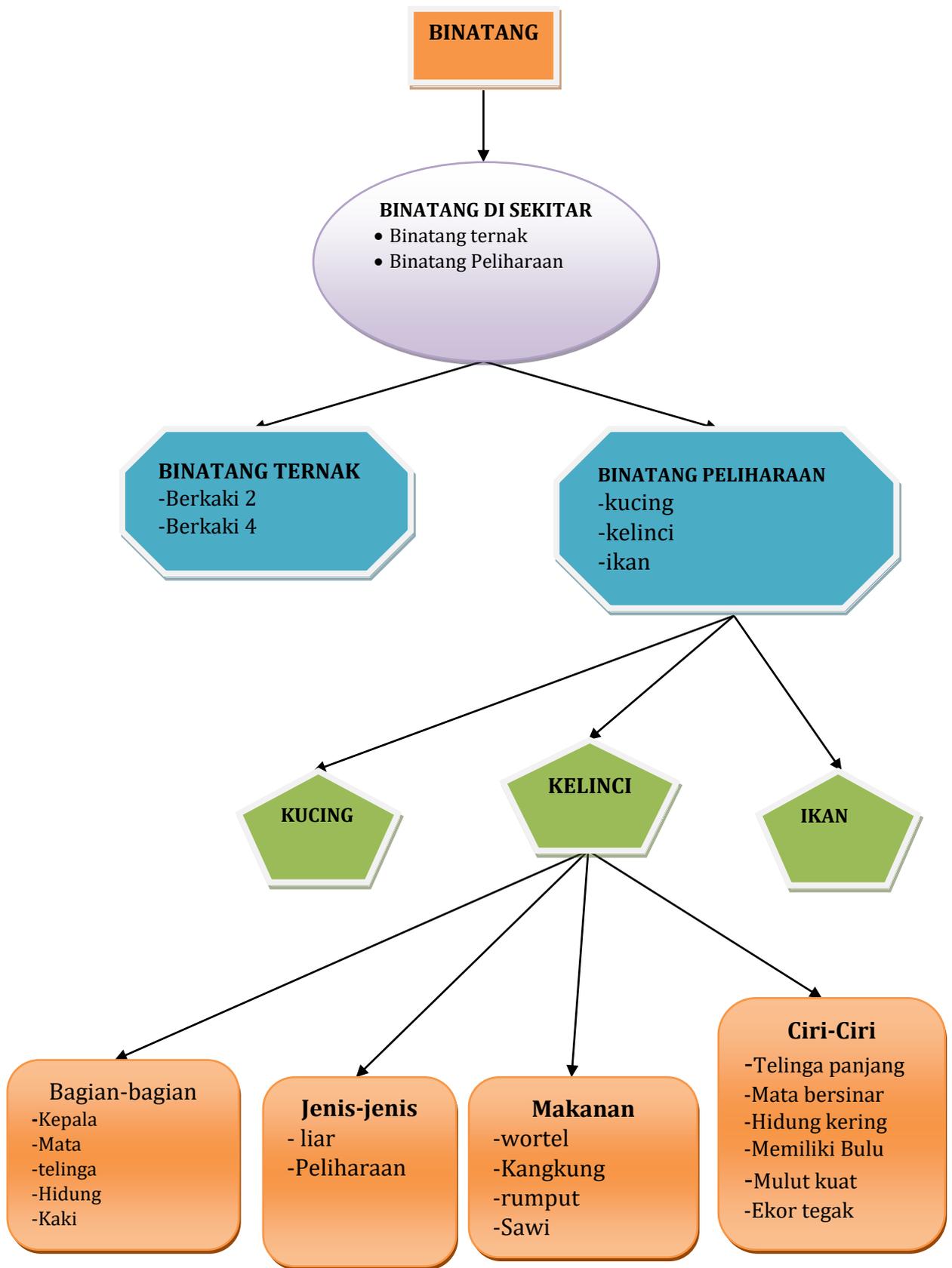
1. Bahan Ajar ini di gunakan untuk panduan guru dalam proses pembelajaran yang akan di laksanakan dalam mengenalkan jenis-jenis binatang peliharaan.
2. Bahan ajar di gunakan sebagai panduan kegiatan anak yang akan di laksanakan untuk mengembangkan ke enam aspek perkembangan.
3. Kegiatan di lakukan di dalam kelas.

#### V. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

##### A. MENGEMBANGKAN JARINGAN TEMA MENJADI SUB TEMA



BINATANG DI AIR	BINATANG DI DARAT	BINATANG DI UDARA	BINATANG BERKAKI 2	BINATANG BERKAKI 4
Jenis	jenis	Jenis	Jenis	Jenis
Manfaat	Manfaat	Manfaat	Manfaat	Manfaat
Cara mengolah	Cara mengolah	Cara Mengolah	Cara Mengolah	Cara Mengolah
Hasil	Hasil	Hasil	Hasil	Hasil
Cara menjual	Cara menjual	Cara menjual	Cara Menjual	Cara Menjual



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

**Nama Sekolah** : TK Al-Hanif 1  
**Semester/Minggu** : II/XII  
**Hari/Tanggal** : Senin/19 April 2021  
**Waktu** : 08.00-11.00  
**Kelompok/Usia** : B / 5-6 Tahun  
**Tema/Sub Tema** : Binatang/Binatang Peliharaan  
**Alokasi waktu** : 180 Menit  
**Judul Permainan** : Menari kelinciku  
**Pendekatan** : Saintifik  
**Model Pembelajaran** : Project Based Learning  
**Kompetensi Dasar** : 1.2,2.7,3.3,4.3,3.6,4.6, 3.12,4.12,3.15,4.15

Kompetensi dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Bahan	Evaluasi
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (NAM) 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar)	1.2.1 Terbiasa Melafazkan Hamdalah  2.7.1. Terbiasa tertib menunggu giliran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa melafazkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya</li> <li>Anak terbiasa menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris, dengan ter-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengucapkan lafaz “ Hamdallah”</li> <li>Jenis- jenis binatang Peliharaan (Kelinci)</li> </ul>	<b>Pembukaan (± 30 Menit)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi salam</li> <li>Berdoa</li> <li>Absen kelas</li> <li>Anak diajak duduk melingkar</li> <li>Tanya jawab tentang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Kertas asturo</li> <li>- Lem</li> <li>- Gunting</li> <li>- Kertas origami</li> </ul>	

<p>ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (SOSEM)</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus(FM)</p> <p>3.6 Mengenal benda - benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Kog)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang</p>	<p>3.3.1 Menyebutkan bagian tubuh binatang Peliharaan</p> <p>4.3.1 Menirukan Gerakan binatang Peliharaan</p> <p>3.6.1 Membedakan bagian tubuh binatang peliharaan</p> <p>4.6.1 menceritakan ceritakan ciri-ciri binatang</p>	<p>tib</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak Dapat Menyebutkan minimal 4 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video</li> <li>• Anak dapat Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci), setelah melihat video</li> <li>• Anak dapat membedakan minimal, 4 bagian tubuh binatang peliharaan (Kelinci) setelah melihat video</li> <li>• Anak dapat menceritakan minimal 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri-ciri binatang Peliharaan (Kelinci)</li> <li>• Bentuk Binatang binatang Peliharaan (Kelinci)</li> <li>• Membuat Perengkapan Permainan</li> </ul>	<p>binatang Peliharaan (Kelinci) yang sudah di kenal anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain sambil Bertepuk binatang Peliharaan (Kelinci)</li> </ul> <p><b>Inti (± 90 Menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak duduk melingkar dan bersama-sama menonton video mengenal lebih dekat binatang peliharaan</li> <li>• Anak mengamati binatang peliharaan yang ada di dalam video</li> <li>• Anak diminta menjelaskan tentang binatang peliharaan yang diamati (nama, ciri-ciri dan bagian tubuh)</li> <li>• Setelah anak faham, lalu Anak di bagi menjadi 3 kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu huruf</li> <li>- Kartu angka</li> <li>- Pensil</li> <li>- Doble tip</li> <li>- Lidi</li> <li>- Kardus</li> <li>- Spidol</li> <li>- Mistar</li> <li>- Stik Pita</li> <li>- Bando kelinci</li> </ul>	
--	--	--	---	---	---	--

<p>dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kog)</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya(Bhs)</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)</p> <p>4.15.Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan</p>	<p>peliharaan</p> <p>3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata</p> <p>4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata</p> <p>3.15.1 Membedakan hasil karya binatang</p> <p>4.15.1Membuat berbagai bentuk binatang</p>	<p>ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf</li> <li>• Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan Kelinci</li> <li>• Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kelinci, dengan berbagai media</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak membuat miniatur Kelinci dari kertas asturo</li> <li>• Anak menggunting gambar Kelinci</li> <li>• Anak melipat bentuk kepala Kelinci dari kertas origami</li> <li>• Anak memberi tulisan kelinci pada hasil karyanya masing-masing</li> <li>• Anak menghitung jumlah hasil karya kelinci sesuai dengan media yang digunakan</li> <li>• Anak Mengelompokkan hasil karya kelinci sesuai dengan media yang digunakan</li> <li>• Anak memajang karyanya</li> <li>• Anak diminta untuk menirukan gerakan senam fantasi kelinci setelah mengamati video</li> </ul> <p><b>III . ISTIRAHAT (± 30 Menit)</b></p>		
--	---	---	--	---	--	--

<p>menggunakan berbagai media. (Seni)</p>	<p>peliharaan dari berbagai media</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media</li> </ul>		<p><b>IV. PENUTUP (± 30 Menit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak Menceritakan Pengalaman saat bermain Senam fantasi kelinci</li> <li>• Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>• Doa pulang dan salam</li> </ul>		
---	---------------------------------------	--	--	---	--	--

## MEDIA PEMBELAJARAN

### Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu	: II/XII
Hari/Tanggal	: Senin/19 April 2021
Waktu	: 08.00-11.00
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Peliharaan
Alokasi waktu	: 180 Menit
Judul Permainan	: Menari kelinciku
Pendekatan	: Saintifik
Model Pembelajaran	: Project Based Learning
Kompetensi Dasar	: 1.2,2.7,3.3,4.3,3.6,4.6,3.12,4.12,3.15,4.15

### B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bhs)
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media. (Seni)

### C. INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan (NAM) (1.2.1)
- Bersikap sabar saat menunggu giliran (SOSEM) (2.7.1)
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Peliharaan (Kelinci) (FM) (3.3.1)
- Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci) Melompat (FM) (4.3.1)
- Membedakan warna binatang Peliharaan (Kelinci) (KOGNITIF) (3.6.1)
- Menceritakan ciri-ciri binatang Peliharaan (Kelinci) (4.6.2)
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KELINCI" (BAHASA) (3.12.1)
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KELINCI" (4.12.2)
- Membedakan hasil karya berbentuk Kepala Kelinci, dari berbagai media (SENI) (3.15.1)
- Membuat berbagai bentuk kepala kelinci dari berbagai media (SENI) (4.15.2)

### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa melafalkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya
- Anak terbiasa menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris, dengan tertib
- Anak Dapat Menyebutkan minimal 4 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video
- Anak dapat Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci), setelah melihat video

- Anak dapat membedakan minimal, 4 bagian tubuh binatang peliharaan (Kelinci) setelah melihat video
- Anak dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video
- Anak dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf
- Anak dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan kelinci
- Anak dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kelinci, dengan berbagai media
- Anak dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media

## **E. NAMA MEDIA**

### **A. Media yang sudah jadi**

- Miniatur Kelinci
- Video (berbagai macam binatang peliharaan, Kelinci dan cara membuat miniatur kelinci
- Bando Kelinci
- Stik pita
- Gambar Kelinci

### **B. Media hand made**

- Miniatur Kelinci
- Lipatan bentuk kepala kelinci
- Guntingan gambar kelinci

## **F. ALAT DAN BAHAN**

### **A. Miniatur Kelinci dari Karton/Asturo**

Bahan-bahan : Karton/Asturo, pensil, penggaris, gunting, Lem. Lidi, dobbletip, kardus.

### **B. Melipat bentuk kepala kelinci**

Bahan : Kertas Origami, spidol

### **C. Menggunting gambar Kelinci**

Bahan: Gambar Kelinci, gunting

## **CARA MEMBUAT**

### **A. Miniatur kelinci dari karton/ kertas asturo**

- Siapkan semua alat yang akan digunakan, kemudian
- Buatlah pola persegi panjang dengan karton/asturo ukuran 30 cmx2cm dan 20cmx2cm masing-masing sebanyak 4 buah
- Guntinglah pola tersebut
- Pisahkan masing-masing ukuran
- Gunakan terlebih dahulu yang ukuran 30cm
- Berilah lem pada tengah persegi tersebut kemudian tempelkan secara menyilang selesaikan 4 persegi tersebut dengan menempelkan secara menyilang
- Lakukan hal yang sama pada persegi yang berukuran 20cmx2cm
- Buatlah kembali bentuk persegi dengan ukuran 1,5cmx3cm dan ukuran 1,5cmx2cm masing-masing sebanyak 2 buah
- Persegi ukuran 1.5x3 di liat kemudian ujung digunting membentuk telinga besar
- Persegi ukuran 1.5x2 di liat kemudian ujung digunting membentuk telinga kecil
- Kemudian tempelkan menjadi satu pola telinga tersebut dengan menggunakan lem, sehingga menjadi lapisan yang cantik
- buatlah persegi yg lebih kecil namun panjang untuk gigi dengan ukuran 1cmx4cm kemudian lipat menjadi dua agak menyerong

- Dan buat pola segi tiga untuk hidung.
- Setelah semua pola jadi tempelkan pada salah satu sisi bentuk kelinci yg kecil yang telah jadi
- Satukan bentuk kelinci yang kecil dan yang besar menggunakan double tipe
- Tempelkan bagian bawah kelinci yang telah jadi pada kardus sebagai alas dasar untuk berdirinya kelinci
- Kelinci siap di mainkan

### **B. Melipat bentuk kepala kelinci**

- Ambil kertas origami lipat dua pertemukan antara ujung kertas, membentuk segi tiga
- Lipat bentuk segitiga tersebut menjadi segi tiga yang lebih kecil
- kemudian buka kembali lipatan tersebut akan terlihat batasan tengah
- Lipat sisi bawah segi tiga 1cm
- Lipat keatas mengikuti batasan garis tengah menjadi dua bagian
- Lipat sedikit sisi bawah segi tiga, dan sisi atas akan terlihat bentuk muka kelinci
- buatlah gambar mata berupa garis lengkung kebawah dan mulut berupa garis lengkung keatas, untuk hidung buat segi tiga dan kumis berupa garis lurus dan garis miring
- dan berilah nama masing-masing.

### **C. Menggunting gambar Kelinci**

- Siapkan gambar Kelinci dan gunting
- Bagikan ke pada Anak
- Lalu anak di minta untuk menggunting gambar tersebut.

## **VI. PENGGUNAANNYA**

- Miniatur kelinci digunakan untuk menngembangkan ke enam aspek perkembangan motorik anak.
- Kartu huruf bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf-huruf dan mengenal keaksaraan awal anak.
- Kartu angka bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan menghitung jumlah.
- Melompat menirukan gerakan kelinci, melatih motorik kasar anak.
- Menggunting Pola bermanfaat untuk melatih motorik halus anak dengan koordinasi mata.
- Membuat kreatifitas miniature kelinci dari asturo dan kertas origami melatih kerjasama dan melatih kesabaran.
- Senam fantasi kelinci melatih koordinasi seluruh motorik anggota tubuh
- Mencuci tangan sesudah kegiatan , digunakan untuk mencapai indikator (sosem)



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK Al-Hanif 1
Semester/Minggu	: II/XII
Hari/Tanggal	: Senin/19 April 2021
Waktu	: 08.00-11.00
Kelompok/Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema/SubTema	: Binatang/Binatang Peliharaan
Alokasi waktu	: 180 Menit
Judul Permainan	: Menari kelinciku
Pendekatan	: Saintifik
Model Pembelajaran	: Project Based Learning
Kompetensi Dasar	: 1.2,2.7,3.3,4.3,3.6,4.6,3.12,4.12,3.15,4.15

### I. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

### II. INDIKATOR YANG INGINDICAPAI

- Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan (NAM) (1.2.1)
- Bersikap sabar saat menunggu giliran (SOSEM) (2.7.1)
- Menyebutkan bagian tubuh binatang Peliharaan (Kelinci)(FM) (3.3.1)
- Menirukan Gerakan binatang Peliharaan (Kelinci) Melompat(FM)(4.3.1)
- Membedakan warna binatang Peliharaan (Kelinci) (KOGNITIF) (3.6.1)
- Menceritakan ceritakan ciri-ciri binatang Peliharaan (Kelinci) (4.6.2)
- Menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata "KELINCI"(BAHASA) (3.12.1)
- Menyusun huruf-huruf menjadi kata "KELINCI" (4.12.2)
- Membedakan hasil karya berbentuk Kepala Kelinci ,dari berbagai media (SENI) (3.15.1)
- Membuat berbagai bentuk kepala kelinci dari berbagai media(SENI) (4.15.2)

### III. PETUNJUK BELAJAR

- LKPD ini digunakan untuk panduan guru dan kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan aspek nilai agama, moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni
- Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok
- Kegiatan ini dilakukan setelah penjelasan dari guru
- Kegiatan ini tidak fokus pada guru, tetapi dituntut untuk menemukan sendiri jawaban dari setiap permasalahan

- Kegiatan ini menggunakan pendekatan saintifik
- LKPD ini berisi tentang aktivitas yang ada didalam kelas

#### IV. PAPARAN MATERI

- LKPD ini meliputi kegiatan mengenalkan huruf, angka, cara bekerja sama melalui pembuatan miniatur kelinci.

#### V. ALAT DAN BAHAN

- Video
- Pesil
- Kertas asturo
- Lem
- Lidi
- Gunting
- Kertas origami
- Kartu huruf
- Kartu bilangan
- Gambar kelinci
- Kartu huruf
- Kartu angka

#### VI. LANGKAH KEGIATAN

- Guru menyiapkan kelas agar kondusif dan mengajak peserta didik untuk duduk melingkar, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini serta memperlihatkan media yang akan digunakan hari ini
- Siapkanlah laptop dan video lagu “macam-macam binatang”, mengenal macam binatang peliharaan (Kelinci)” yang sudah diunduh melalui *youtube*, guru mengajak anak untuk menonton video tersebut dan bertepuk “kelinci” bersama-sama.
- Mulailah bertanya kepada anak mengenai binatang Peliharaan dan menggali informasi yg di dapat anak setelah menonton video.
- Ajaklah anak untuk tanya jawab dan berdiskusi tentang macam-macam binatang Peliharaan
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk membedakan antara binatang Peliharaan dan binatang lainnya yang telah di lihat melalui video
- Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
- Siapkan alat dan bahan untuk membuat miniatur kelinci yang akan dibuat anak
- Mintalah anak duduk melingkar dan bersama-sama menonton video mengenal lebih dekat binatang peliharaan
- Mintalah anak mengamati binatang peliharaan yang ada di dalam video
- Mintalah anak menjelaskan tentang binatang peliharaan yang diamati (nama, cirri-ciri dan bagian tubuh)
- Setelah anak faham, lalu Anak di bagi menjadi 3 kelompok
- Mintalah anak membuat miniatur Kelinci dari kertas asturo
- Mintalah anak menggunting gambar Kelinci
- Mintalah anak melipat bentuk kepala Kelinci dari kertas origami
- Mintalah anak memberi tulisan kelinci pada hasil karyanya masing-masing
- Mintalah anak menghitung jumlah hasil karya kelinci sesuai dengan media yang di gunakan
- Mintalah nak Mengelompokkan hasil karya kelinci sesuai dengan media yang di gunakan
- Mintalah anak memajang karyanya
- Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut mulailah bertanya kepada peserta didik satu persatu huruf yang ada pada kata “K-E-L-I-N-C-I”
- Bimbinglah peserta didik yang belum dapat menyebutkan huruf dengan tepat
- Anak diminta untuk menirukan gerakan senam fantasi kelinci setelah mengamati video
- Setelah kegiatan selesai ajaklah anak berdiskusi mengenai kegiatan hari ini dan tanyakan permainan mana yang paling disukainya
- Ajaklah anak untuk bertepuk tangan setelah selesai mengerjakan tugasnya.

## INSTRUMEN PENILAIAN

### Identitas Sekolah

Nama Sekolah : TK Al-Hanif 1  
Semester/Minggu : II/XII  
Hari/Tanggal : Senin/19 April 2021  
Waktu : 08.00-11.00  
Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun  
Tema/SubTema : Binatang/Binatang Peliharaan  
Alokasi waktu : 180 Menit  
Judul Permainan : Senam fantasi Kelinci  
Pendekatan : Saintifik  
Model Pembelajaran : Project Based Learning  
Kompetensi Dasar : 1.2,2.7,3.3,4.3,3.6,4.6,3.12,4.12,3.15,4.15

### A. KISI-KISI PENILAIAN

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	PENILAIAN	
			PROSES	PRODUK
1	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan	✓	
2	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara)	2.7.1 Bersikap sabar saat menunggu giliran	✓	
3	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik	3.3.1 Menyebutkan bagian tubuh binatang Peli-		✓

	halus.	haraan		
4	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Menirukan Gerakan binatang Peliharaan		✓
5	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	3.6.1 Membedakan bagian tubuh binatang peliharaan		✓
6	4.6 Menyampaikan apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	4.6.1 menceritakan ceritakan ciri-ciri binatang peliharaan		✓
7	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata		✓
8	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.	4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata		✓
9	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas seni.	.15.1 Membedakan hasil karya binatang		✓
10	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	4.15.1 Membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media		✓

**RUBRIK PENILAIAN PROSES**

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan disekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Bersyukur adanya ciptaan Tuhan sebagai anugerah yang diberikan	Terbiasa melafazkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya	Sering melafazkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya	Kadang-kadang melafazkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya	Belum dapat melafazkan Hamdallah, setelah melihat ciptaan Nya
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara).	2.7.1 Bersikap sabar saat menunggu giliran	Terbiasa sabar saat menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris	Sering sabar saat menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris	Kadang-kadang sabar saat menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris	Belum sabar saat menunggu giliran masuk kelas setelah berbaris

### RUBRIK PENILAIAN PRODUK

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	3.3.1 Menyebutkan bagian tubuh binatang Peliharaan	Dapat menyebutkan minimal 4 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video	Dapat Menyebutkan minimal 3 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video	Dapat Menyebutkan minimal 2 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video	Baru dapat Menyebutkan 1 bagian tubuh binatang Peliharaan, setelah Melihat video
4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	4.3.1 Menirukan Gerakan binatang Peliharaan	Dapat Menirukan Gerakan binatang ,tanpa melihat video	Sudah dapat Menirukan Gerakan binatang ,setelah melihat video	Baru dapat Menirukan Gerakan binatang , setelah melihat video	Belum dapat Menirukan Gerakan binatang , meski sudah melihat video
3.6 Mengenal benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	3.6.1 Membedakan bagian tubuh binatang peliharaan	Dapat membedakan minimal, 4 bagian tubuh binatang peliharaan (Kelinci) setelah melihat video	Dapat membedakan minimal, 3 bagian tubuh binatang peliharaan setelah melihat video	Dapat membedakan minimal, 2 bagian tubuh binatang peliharaan setelah melihat video	Baru dapat membedakan 1 bagian tubuh binatang peliharaan setelah melihat video

4.6 Menyampaikan apadan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).	4.6.1 menceritakan ceritakan ciri-ciri binatang peliharaan	Dapat menceritakan minimal 4 ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video	Sudah dapat menceritakan minimal 3 ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video	Baru dapat menceritakan minimal 2 ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video	Belum dapat menceritakan ciri-ciri binatang peliharaan (Kelinci), setelah melihat video
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)	3.12.1 Menyebutkan huruf yang membentuk kata	Dapat menyebutkan 6 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Sudah dapat menyebutkan 4 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Baru dapat menyebutkan 2 huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf	Belum dapat menyebutkan huruf yang membentuk kata K-E-L-I-N-C-I, dengan benar setelah bermain kartu huruf
4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk karya.	4.12.1 Menyusun huruf menjadi kata	Dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan Kelinci	Sudah dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan Kelinci	Baru dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan Kelinci	Belum dapat Menyusun huruf menjadi kata Kelinci, setelah membaca tulisan Kelinci
3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktifitas	3.15.1 Membedakan hasil karya binatang	Dapat membedakan 3 hasil karya berbentuk kelinci,	Sudah dapat membedakan 2 hasil karya berbentuk kelinci,	Baru dapat membedakan 1 hasil karya berbentuk kelinci,	Belum dapat membedakan hasil karya berbentuk kelinci,

seni.					
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	4.15.1Membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media	Dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media	Sudah dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media	Baru dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media	Belum dapat membuat berbagai bentuk binatang peliharaan dari berbagai media

N/B : BAHAN REFRENSI

STANDAR PENILAIAN PROSES( mau)

STANDAR PENILAIAN PRODAK (mampu)

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
Apa dan bagai mana	Menyampaikan apa yang terjadi jika	Anak dapat menyampaikan apa yang terjadi jika.....setelah mengamati suatu proses <b>Dengan lancar</b>	Anak dapat menyampaikan apa yang terjadi jika.....setelah mengamati suatu proses <b>Meski belum lancar</b>	Anak dapat menyampaikan apa yang terjadi jika.....setelah mengamati suatu proses <b>Jika di bimbing Guru</b>	Anak <b>Belum dapat</b> menyampaikan apa yang terjadi jika.....setelah mengamati suatu proses
	Menceritakan tentang cara burung bias terbang				
Mengenal	Membedakan warna	Dapat membedakan minimal 4 warna dengan benar	<b>Sudah dapat</b> membedakan minimal 4 warna dengan benar	<b>Baru dapat</b> membedakan minimal 4 warna dengan benar	<b>Belum dapat</b> membedakan warna

KD	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		4	3	2	1
	Mensyukuri Ciptaan Tuhan Dengan mengucapkan Hamdalah	<b>Terbiasa</b> mensyukuri Ciptaan Tuhan dengan	<b>Sering</b> meski tidak diingatkan	<b>Kadang-kadang</b> jika diingatkan	<b>Belum</b> mensyukuri ciptaan
	Menghargai karya orang lain	Selalu		Yang dikenal	Tidak menghargai

Video binatang peliharaan

<https://www.youtube.com/watch?v=XMBcICYuCww&t=64s>

video mengenal lbh dekat kelinci

<https://www.youtube.com/watch?v=hfovbf6Fc5s>

video gerak dan tari kelinciku

[https://www.youtube.com/watch?v=r8erybn3\\_Xs&list=RDr8erybn3\\_Xs&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=r8erybn3_Xs&list=RDr8erybn3_Xs&start_radio=1)