

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG MELATA
SUB SUB TEMA : SIPUT



Oleh : ARIS FITRIANI,S.Pd AUD

Unit Kerja : TK DESA TIRON 01

Surel : 201502790724@guruku.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK DESA TIRON 01
Kelas / Semester : TK / 1
Tema : BINATANG
Sub Tema : BINATANG MELATA
Sub-sub Tema : SIPUT
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 180 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu bersyukur kepada Tuhan atas berbagai macam binatang ciptaanNya dan memiliki rasa percaya adanya Tuhan melalui ciptaanNya
2. Anak mampu mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
3. Anak mampu untuk mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai karya
4. Anak mampu mengenal dan menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan
5. Anak mampu bersikap taat terhadap aturan untuk melatih kedisiplinan
6. Anak mampu mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

NAMA PAUD : TK DESA TIRON 01
SEMESTER/BULAN/MINGGU : 1 / November /
KELAS/ USIA : B / 5-6 Tahun
TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB : Binatang/ Binatang Melata / Siput
TEMA
HARI/TANGGAL : Kamis / 11 Nopember 2021
ALOKASI WAKTU : 180 Menit

Kompetensi Dasar (KD)	: NAM	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	FM	3.3, 4.3. mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	BHS	3.12, 4.12 Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya melalui bermain.
	KOG	3.9, 4.9. Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	SOSEM	2.8 Anak mampu menunjukkan kebiasaan mandiri dalam menyelesaikan tugas dengan tepat
	SENI	3.15, 4.15. Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa percaya bahwa binatang siput ciptaan Tuhan 2. Anak terbiasa bersyukur atas terciptanya binatang siput 3. Anak mampu menggunting dan menempel bentuk siput dengan berbagai media 4. Anak mampu menyusun berbagai biji menjadi kata 5. Anak mampu membuat goresan garis menjadi bentuk siput dengan berbagai media. 6. Anak mampu membuat kandang siput dari pelepah pisang 7. Anak mampu mematuhi peraturan dalam melakukan ragam main
Alat dan Bahan	: Pelepah pisang, tusuk gigi, arang, kardus bekas sabun mandi, biji kacang tanah, kemiri, daun mangga, daun kersen, daun turi, lem
Kegiatan Motorik Kasar	: Menirukan gerakan siput
Kegiatan Pembukaan	: <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati binatang siput melalui video • Mengamati binatang siput • Mengucap syukur kepada Tuhan atas terciptanya binatang siput
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar bentuk siput dengan media arang 2. Menyusun biji kacang tanah dan kemiri menjadi kata siput 3. Menggunting dan menempel berbagai daun yaitu daun kersen, daun turi dan daun mangga menjadi bentuk siput di atas kardus bekas sabun mandi 4. Membuat kandang siput dari pelepah pisang
Istirahat (makan, snack dan bermain bebas)	Sebelum makan cuci tangan dan berdoa sebelum makan, makan bekal, kemudian anak-anak bermain bebas
Kegiatan Penutup	: <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan perasaan anak saat bermain kegiatan hari ini • Berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan dan kegiatan apa yang di senangi. • Bercerita pendek berisi tentang pesan-pesan • Berdoa setelah melakukan kegiatan

Mengetahui,
Kepala TK Desa Tiron 01

Madiun, 11 Nopember 2021
Guru Kelompok B

ARIS FITRIANI,S.Pd.AUD

ARIS FITRIANI,S.Pd.AUD

MENYUSUN BIJI KEMIRI DAN KACANG TANAH MENJADI KATA SIPUT



dari kemiri



dari kacang tanah

MENGGAMBAR BENTUK SIPUT DENGAN MEDIA ARANG



MENGGUNTING DAN MENEMPEL BERBAGAI DAUN (DAUN KERSEN, DAUN MANGGA DAN DAUN TURI) MENJADI BENTUK SIPUT



C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. ALAT PENILAIAN CEK LIST

Nama : Izha
 Hari/tgl : Kamis, 11 Nopember 2021
 Kelompok/usia : B /5-6 Th
 Tema /Sub : Binatang / Binatang melata
 Sub sub : Siput

Kompetensi inti (KI)	Program pengembangan	Kompetensi Dasar	indikator	Skala pencapaian			
				BB	MB	BSB	BSH
Sikap spiritual	NAM	1.3	Mempercayai bahwa siput ciptaan Allah				V
		1.4	Bersyukur kepada Tuhan atas terciptanya siput				
Sikap Sosial	SE	2.8	Anak mampu menunjukkan kebiasaan mandiri dalam menyelesaikan tugas dengan tepat			V	
Pengetahuan	Bahasa	3.12 4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya melalui bermain				V
Ketrampilan	FM	3.3 4.3	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus			V	
	KOG	3.9 4.9	Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)		V		
	SENI	3.15 -4.15	Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media		V		

Keterangan BB:Belum Berkembang

BSB:Berkembang sesuai harapan

MB :Mulai Berkembang

BSH:Berkembang sangat baik

2. HASIL KARYA

Nama : Yoofy
Hari/tgL : Kamis, 11 Nopember 2021
Kelompok/usia : B /5-6 Th
Tema /Sub : binatang / Binatang melata
Sub sub : Siput

Hari/tanggal	Hasil karya	Hasil pengamatan	indikator	Capaian Perkembangan			
				BB	M B	BS H	BSB
Kamis, 11 Nopember 2021		Anak mampu menggambar bentuk siput dengan lengkap	3.15-4.15 menggambar bentuk siput dengan media arang				V

3. CATATAN ANEKDOT

Nama : Afrizal
Hari/tgL :Kamis, 11 Nopember 2021
Kelompok/usia :B /5-6 Th
Tema /Sub :Binatang / Binatang melata
Sub sub :Siput

Hari/ Tgl	Waktu	Tempat	Peristiwa	Interpretasi
Kamis, 11 Nopember 2021	08.45 Wib	Kelas B TK Desa Tiron 01	Afrizal menangis dikala menggambar bentuk siput dengan media arang	Afrizal tidak bisa menggambar bentuk siput dan dia juga merasa jijik dengan memegang arang