



**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN**

Jl Penarukan No 1 Kepanjen Telp 0341-393935 Fax 0341-393937
Website : <http://dispendik.malangkab.go.id> - Email: dispendik@malangkab.go.id
KEPANJEN 65163

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELOMPOK / SEMESTER : B/II
TEMA : BINATANG
SUBTEMA : BINATANG KESAYANGANKU
TOPIK : MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN
ALOKASI WAKTU : 180 MENIT
KD : 1.1, 2.4, 2.6, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.12-4.12, 3.15, 4.15,
3.5,4.5,3.6,4.6

ALAT DAN BAHAN : Gambar/Poster tentang macam macam binatang Kesayanganku, ikan, Teks Lagu Tentang Binatang Kesayangan "Kucingku Telu" atau si Heli" Kartu Angka , Kartu Huruf dari bahan Lossepart, Krayon, Kapur, Arang, Spidol, Pasir, Batu Kerikil, Kardus bekas, Gunting, Lem, dan Kertas Lipat. Binatang Kesayangan (Burung/ Kucing/ Ayam)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Tuhan
3. Anak dapat menyanyikan lagu sederhana tentang binatang kesayangan
4. Anak dapat menirukan tulisan sederhana tentang nama nama binatang kesayangannya dengan berbagai media
5. Anak dapat membuat kandang ayam dari kardus bekas
6. Anak dapat membedakan jumlah kaki binatang kesayangan
7. Anak dapat menyusun kata dari kartu huruf
8. Anak dapat menyebutkan huruf awal dari "ayam, kelinci, kucing, ikan, burung"
9. Anak dapat berkreasi membuat bentuk binatang kesayangan dari bahan alam.
10. Anak dapat mengetahui cara memelihara binatang kesayangan
11. Anak dapat mengerjakan tugas secara mandiri

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PENDAHULUAN

- Motorik kasar
- Permainan Tradisional (Cublak-cublak suweng, Bola Bekel, Tebak Nama Binatang)
- Menirukan gerak dan lagu tentang "Binatang Kesayangan". (Kucingku Telu)
- Pembukaan
Sop pembukaan
Bercakap –cakap tentang Binatang Kesayangan
Menyanyikan lagu/syair tentang binatang kesayangan

KUCINGKU TELU

Kucingku Telu Kabeh lemu-lemu

Sing siji abang sing loro klawu

Meong meong tak pakani lontong

Adikku seneng kancaku ndomblong

2.KEGIATAN INTI

(kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

1. Mengamati gambar macam-macam binatang kesayangan
2. Guru dan anak bercakap cakap tentang binatang kesayangan
3. Guru menjelaskan dan memberi contoh cara memelihara binatang kesayangan
4. Anak mengidentifikasi ciri – ciri binatang kesayangan (Misal : ayam Berkaki dua, Anjing Berkaki empat)
5. Praktek melipat bentuk binatang kesayangan (kucing) dengan media kertas lipat kalender dan diberi nama “ kucing ”
6. Membuat kandang ayam dari kardus bekas dan memberi tulisan “ kandang ayam ”.
7. Berkreasi dengan daun, biji, ranting membentuk kata “ kucing ”
8. Menyusun kartu huruf menjadi nama binatang kesayangan (ayam)
(Pra Keaksaraan)

Istirahat

Sop istirahat

3.PENUTUP

Sop penutup

- **Menanyakan perasaan selama bermain hari ini**
- **Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai**
- **Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan bertanya kepada orang tuanya tentang Binatang Kesayangan**
- **Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan**
- **Menginformasikan kegiatan untuk esok hari**
- **Berdoa setelah belajar**

B. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

KD DAN BIDANG PENGEMBANGA	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1, 3.1	Membiasakan berdoa sebelum memulai kegiatan Menyebutkan adab berdoa sebelum makan				
FM 3.3, 3.4, 4.3, 4.4	Anak dapat melakukan gerakan anggota tubuh dalam menirukan gerakan binatang Membedakan macam binatang kesayangan				

KOGNITIF 3.5,4.5,3.6,4.6	memiliki berperilaku kreatif mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana binatang kesayangan				
BAHASA 3.12,4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan kosakata, keaksaraan awal macam-macam binatang kesayangan				
SOSEM 2.6	Membiasakan memelihara binatang kesayangan				
SENI 3.15,4.15	Mengenal dan menunjukkan karya, aktifitas seni menggunakan berbagai media				

2. PENILAIAN HASIL KARYA

1. Hasil karya lipatan,kandang ayam dari kardus

3. ANEKDOT :

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Capaian perkembangan: KD:			