

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Negeri Pembina Purwosari
Mata Pelajaran : Binatang/Binatang Air/Binatang bercangkang
Kelas/ Semester : Kelompok A/I
Materi Pokok : Bermain cangkang binatang
Alokasi Waktu : 180 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan teman

KI-3 Mengenali diri, keluarga, lingkungan sekitar dengan mengamati dengan panca indera

KI-4 Meunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	Kompetensi Pengetahuan	
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.2 Mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (misal:mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)
	2.10 Memiliki perilaku yang	2.10.5 Menghargai perbedaan pendapat teman

	<p>mencerminkan sikap kerja sama</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, cuaca, tanah, air, batu-batuan)</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni</p>	<p>3.8.1 Menunjuk nama dan kegunaan benda alam</p> <p>3.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks</p> <p>3.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar</p>
	<p>Kompetensi Keterampilan</p> <p>4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.8 menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan,tanaman ,cuaca,tanah,air,batu-batuan)</p> <p>4.10 Mengarahkan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.15 Menyajikan berbagai karya dan aktifitas seni</p>	

C. Tujuan Pembelajaran

Anak dapat mengelompokkan macam binatang bercangkang dan mengelola limbah kerang menjadi karya seni dengan pendekatan JAS

D. Materi Pembelajaran

1. Anak mengucapkan kalimat Alhamdulillah saat mengetahui macam binatang bercangkang di lingkungan sekitar
2. Anak mengenal macam dan kegunaan binatang bercangkang
3. Anak membuat karya dari limbah cangkang binatang

E. Metode Pembelajaran

- Pemberian tugas
- Tanya jawab
- Bercakap-cakap
- Demonstrasi
- Karya Wisata

F. Nilai karakter

- Religiositas : Anak mengucapkan kalimat Alhamdulillah
- Nasionalis : Menghargai perbedaan pendapat teman secara demokratis
- Kemandirian : Mengerjakan kegiatan secara mandiri
- Gotong-royong : Mencari sumpil bersama-sama di sungai untuk kegiatan pembelajaran
- Integritas : Mau bekerja sama saat melakukan kegiatan dan mencari sumpul di sungai, berbagi makanan olahan kerang

G. Media Pembelajaran

- Kerang dara dan sumpil
- Karton, solasi bolak-balik
- Limbah kulit kerang dara
- Peralatan masak tradisional
- Bahan memasak
- Dakon dan plastisin
- Kertas stiker, alat tulis
- Sikat bekas

H. Sumber belajar

- Sungai (Ada di lingkungan sekitar sekolah)
- Kerang dara (Guru menyediakan)
- Sumpil (Peserta didik mencari di sungai)

I. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke...

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	<ul style="list-style-type: none"> -Kegiatan motorik kasar dengan kegiatan permainan tradisional “Kerang dan mutiara” -Berdoa. -Salam. -Bernyanyi tentang binatang -Absensi. 	15 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> -Berdiskusi/tanya jawab tentang binatang yang bercangkang -Menceritakan pengalaman saat makan makan binatang bercangkang -Menyebutkan macam-macam jenis binatang bercangkang 	10 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> -Bermain game tebak jumlah mutiara dalam kerang -Tepuk semangat 	5 menit
B. Kegiatan Inti		
A. Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> -Guru mengajak peserta didik ke sungai dan menemukan binatang sumpil -Peserta didik mengamati binatang sumpil yang telah di temukan dengan seluruh panca inderanya seperti melihat ,meraba, dan membau -Guru menunjukkan binatang bercangkang lain yaitu kerang dara - Peserta didik mengamati kerang dara 	15 menit

B. Menanya	<ul style="list-style-type: none"> -Anak diberi kesempatan bertanya tentang apa yang ingin anak ketahui tentang kerang dara dan sumpil -Peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab bersama teman-teman dan guru 	
c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> --Membersihkan kulit kerang dara - Menggabungkan sumpil dan limbah kerang dara menjadi pigora foto - Mengolah kerang dara menjadi makanan sehat - Memberi nama pada pigora yang telah di buat 	30 menit
<p>C. Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> -Berdiskusi kegiatan main hari ini , mainan apa yang paling disukai dll. -Menanyakan persaan selama hari ini -Ber cerita pendek “Kisah anak kerang” yang berisi pesan-pesan -Menginformasikan kegiatan untuk esok hari -Berdoa salam pulang. 		

J. Penilaian

a. Teknik Penilaian

- 1) Sikap
 - Penilaian ceklist
 - Penilaian anekdot
- 2) Keterampilan
 - Penilaian ceklist
 - Penilaian hasil karya
- 3) Pengetahuan

- Penilaian ceklist
- Penilaian hasil karya

b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan: -

K. Bahan Ajar: -

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Yanik Setyaningsih

Nama Pelatihan: Implementasi Natural Learning Method dengan Pendekatan JAS

Nama mata Diklat: Bidang Pengembangan Kognitif

Tujuan pelatihan: Guru Anak Usia Dini dapat mengimplementasikan Natural Learning Method dengan Pendekatan JAS pada Kegiatan belajar Mengajar

Indikator Pelatihan: 3.8-4.8

Alokasi Waktu: 10 menit

- A. PENDAHULUAN (Alokasi waktu 2 menit)
 - 1. Mengucapkan Salam dan menyapa
 - 2. Memperkenalkan diri
 - 3. Menyampaikan Tujuan Pelatihan

- B. KEGIATAN INTI (Alokasi waktu 6 menit)
 - 1. Menyampaikan indikator bidang pengembangan
 - 2. Pembahasan pada RPP
 - 3. Penilaian yang digunakan pada pembelajaran

- C. PENUTUP (Alokasi waktu 2 menit)
 - 1. Kesimpulan
 - 2. Penutup/Salam

Sumber/Media pelatihan: Layar LCD