

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SATUAN PENDIDIKAN : TAMAN KANAK-KANAK INDRIYASANA 03 NGLINGGI
KELAS/SEMESTER : A/I
TEMA : PENGENALAN TIGA KATA AJAIB
SUB TEMA : BERMAIN PAPAN NAMA KATA AJAIB
PEMBELAJARAN : 1
ALOKASI WAKTU : 10 MENIT

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan diri untuk berperilaku baik (Nam 3.3,4.2)
2. Anak dapat melakukan permainan dengan gerak tubuh (Fisik Motorik 3.3,4.3)
3. Anak dapat Menyebutkan 3 kata ajaib :Minta tolong,maaf ,terima kasih (Bhs 3.11,4.11)
4. Anak dapat mengenal warna melalui permainan (Kognitif 3.6,4.6)
5. Anak mempunyai sikap percaya diri dalam melakukan kegiatan (Sosem 2.5)
6. Anak dapat mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni 3.15,4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PEMBUKAAN (1 MENIT)

- Berdoa sebelum kegiatan
- Salam

2. KEGIATAN INTI (7 MENIT)

- Bercakap-cakap tentang kata Minta tolong,Maaf dan Terima kasih dan menirukan kata.
- Permainan Papan Nama Kata ajaib
 - Guru menyediakan 3 papan ,dimana setiap papan di tulisi kata kata Minta tolong,Maaf dan Terima kasih
 - Guru memberi warna yang berbeda di setiap papan.
 - Anak-anak diajak untuk berbaris di depan 3 papan tersebut,dengan jarak antara anak dan papan kurang lebih 3 M.
 - Guru memberikan suatu pernyataan dalam sebuah kalimat ,Misalnya:”Dibelian Ibu Baju baru”.Anak yang berbaris paling depan berusaha menanggapi pernyataan yang di berikan guru dengan kata “Terima kasih”dan segera berlari menuju papan nama ajaib yang berada di depan.
 - Anak-anak yang berbaris di belakangnya juga sama aturan permainannya,namun guru akan memberikan pernyataan yang berbeda.
- Menyanyikan Lagu”Minta Tolong,Maaf Dan Terima kasih “

3. ISTIRAHAT (1 MENIT)

- Cuci Tangan,Berdoa dan Makan

4. PENUTUP (1 MENIT)

- Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah di laksanakan.
- Guru Memberikan Reward Dan Pesan / Nasehat pada Anak-anak
- Berdoa sesudah kegiatan
- Salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN.

No	Kompetensi Dasar	Galih	Bisma	Melani	Arya	Silvy	Reiner	Narendra	Viana
1	NAM Menbiasakan diri berperilaku baik								
2	FISIK MOTORIK Melakukan permainan sesuai aturan								
3	KOGNITIF Mengenal warna melalui permainan								
4	BAHASA Menirukan kata Minta tolong, Maaf, Terima kasih								
5	SOSEM Percaya diri dalam melakukan kegiatan								
6	SENI Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni dengan bernyanyi								

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Klaten, 26 November 2021

Mengetahui

Kepala Tk Indriyasana 03 Nglingsi



Guru Kelas A


Veronica Selly Araswati, S Pd

FORMAT CATATAN ANEKDOT

Usia/kelompok : 4-5 Tahun

Hari/Tanggal : Jumat, 26 November 2021

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/Kejadian

Klaten, 26 November 2021

Mengetahui

Kepala TK Indriyasana 03 Nglingsi


Veronica Selly Araswati
Veronica Selly Araswati, S Pd

Guru Kelas A


Veronica Selly Araswati, S Pd

FORMAT UNJUK KERJA

Nama Anak :

Kelompok : A

No	Hari/Tanggal	Kegiatan pembelajaran	Aspek yang di nilai	Hasil
<u>1</u>	JUmat,26 November 2021	Melakukan Permainan	<ul style="list-style-type: none">• Bermain sesuai aturan main• Percaya diri	

Klaten,26 November 2021

Mengetahui

Kepala TK Indriyasana 03 Nglinggi



Veronica Selly Araswati, S Pd

Guru Kelas A

Veronica Selly Araswati, S Pd

FORMAT OBSERVASI

Nama anak :

Hari/Tanggal :

Kegiatan	Aspek Yang di nilai	Pencapaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Menirukan kata Minta Tolong, Maaf dan Terima kasih	<ul style="list-style-type: none">• Pengucapan yang jelas• Kemandirian• Percaya diri				

Klaten, 26 November 2021

Mengetahui

Kepala Tk Indriyasana 03 Nglingsi



Guru Kelas A

Veronica Selly Araswati, S Pd