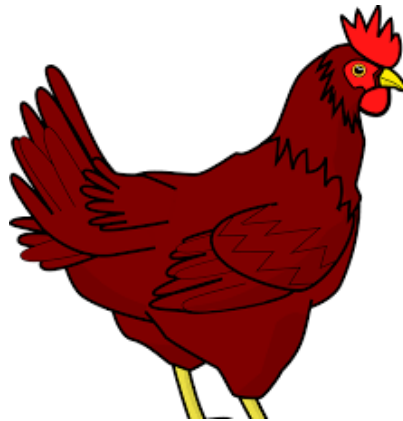


RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MUTIARA ARAFAH
KABUPATEN TASIKMALAYA

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM



OLEH : EVA NURHAYATI
MAHASISWA PPG DALAM JABATAN ANGKATAN 3
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH
TAHUN 2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MUTIARA ARAFAH

SEMESTER/MINGGU : 1/II
HARI/TANGGAL : **Jumat, 06 Agustus 2021**
KELOMPOK USIA : **A / 4-5 TAHUN**
TEMA/SUB TEMA : **BINATANG / BINATANG DARAT**
SUB SUB TEMA : **AYAM**

I. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaany-Nya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar
Dan motoric halus.
- 4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,
Tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya
(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
Melalui berbagai hasil karya
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. INDIKATOR

- ❖ **NAM** : Melakukan salah satu contoh perilaku menyayangi ciptaan Tuhan
sebagai rasa terimakasih atas pemberian Tuhan
- ❖ **SOSEM** : Bertanya sesuatu yang baru / belum diketahui.
- ❖ **KOGNITIF** : - Mengelompokan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak
- Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai
yang terbesar
- ❖ **FISMOT** : Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang
ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiuap angin,

pesawat terbang, dll)

- ❖ BAHASA : Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
- ❖ SENI : Meronce dengan berbagai media

III. TUJUAN KEGIATAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar Ayam, anak dapat **menunjukkan (C1)** rasa syukur kepada Tuhan dengan mengucapkan hamdallah (**NAM**)
2. Melalui kegiatan tanya jawab, anak dapat **memahami (C2)** pengetahuan yang baru (**SOSEM**)
3. Melalui kegiatan meniru gerakan ayam, anak dapat **menyesuaikan (C3)** koordinasi motoric kasar (**FISMOT**)
4. Melalui kegiatan mengurutkan gambar, anak dapat **menyesuaikan (C3)** gambar berdasarkan ukuran (**KOGNITIF**)
5. Melalui kegiatan memasukan bola huruf ke dalam lubang, anak dapat **menemukan (C4)** huruf dengan benar (**KOGNITIF**)
6. Melalui kegiatan menempel huruf vocal sesuai gambar, anak dapat **mencari (C5)** huruf yang sesuai dengan gambarnya (**BAHASA**)
7. Melalui kegiatan meronce huruf, anak dapat **mencipta (C6)** huruf secara berurutan dengan benar (**SENI**)

IV. MATERI PEMBELAJARAN

A. Pembiasaan

1. Mengucapkan salam,
2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Mengucapkan mahfudzot dan asmaul husna
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan
6. Bersyukur pada Allah SWT atas ciptaan-Nya

B. MATERI KEGIATAN

1. Mengucapkan bacaan hamdalah
2. Mengamati gambar Ayam dengan media Laptop
3. Menirukan Gerakan Ayam

4. Memasukan bola huruf ke dalam kotak berlubang yang sesuai dengan hurufnya
5. Mengurutkan gambar ayam dari yang paling kecil sampai besar
6. Menempelkan huruf vocal sesuai dengan gambar
7. Meronce huruf vocal dari flannel

V. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Pendekatan Saintifik Berbasis TPACK bermuatan STEAM

- | | |
|--------------------------|---------------|
| • Mengamati | • Science |
| • Menanya | • Technology |
| • Mengumpulkan informasi | • Engineering |
| • Menalar | • Arts |
| • Mengkomunikasikan | • Mathematics |

B. Metode Pembelajaran

- Bercakap-cakap
- Praktek langsung
- Pemberian tugas

VI. ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Alat : Bola, Flanel, Benang Kasur

Bahan : Lem, Kardus

Media : Laptop dan Gambar Ayam

Sumber : Internet, Video ,LKPD

VII. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Pembuka (30 Menit)

1. Baris berbaris
2. Salam, sapa bernyanyi, berdoa, dan absensi
3. Bercakap-cakap tentang tema hari kemarin (Apersepsi) dan menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran hari ini (ayam)
4. Bercerita pengalaman mengenai binatang yang diketahuinya
5. Mengamati binatang ayam pada gambar dan video di Laptop
6. Melakukan gerakan motorik kasar menirukan Gerakan ayam
7. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur

8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat melakukan kegiatan /bermain

B. Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengamati

- Anak mengamati gambar Ayam dan video pada laptop
- Anak mengamati huruf vocal yang terdapat pada kata “Ayam”

2. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang ayam
- Guru dan anak melakukan tanya jawab

3. Mengumpulkan informasi

- Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang binatang ayam
- Guru dan anak mencari tahu tentang ayam

4. Menalar

- Memasukan bola huruf ke dalam lubang
- Mengurutkan gambar ayam berdasarkan ukuran (kecil-besar)
- Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar yang disediakan
- Meronce huruf vocal dari flannel

5. Mengkomunikasikan

- Menyanyi lagu ayam dan aiueo

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
6. Menghargai hasil karya teman teman

D. ISTIRAHAT/MAKAN (30 Menit)

1. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
2. Berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Makan Bersama
4. Bermain

E. KEGIATAN PENUTUP (30 Menit)

1. Berdiskusi kegiatan apa yang dilakukan hari ini, kegiatan yang paling di sukai
2. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
3. Bernyayi, doa, salam, pulang

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
2. Pengetahuan dan ketrampilan

TEHNIK PENILAIAN

- Anekdote
- Penugasan
- Portofolio
- Checklist

INSTRUMEN PENILAIAN

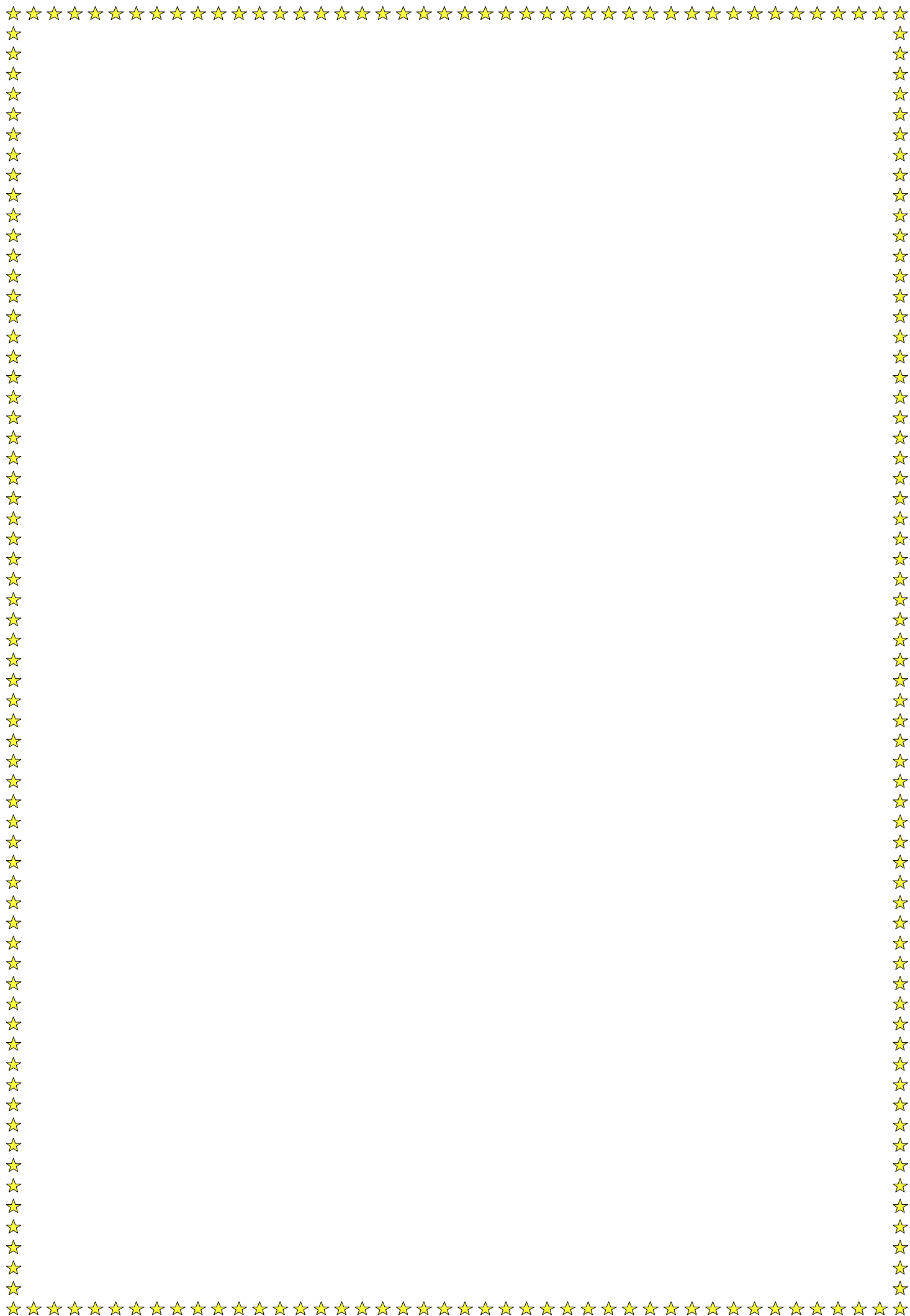
- Rubrik Penilaian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

KIKI GANTINI R, S.Pd.
NIP.198502252011012005

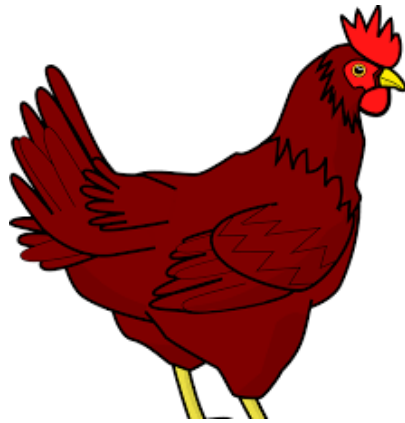
Tasikmalaya, 06 Agustus 2021
Guru Kelompok A

EVA NURHAYATI, S.Pd.



BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG DARAT
SUB-SUB TEMA : AYAM



OLEH : EVA NURHAYATI

**MAHASISWA PPG DALAM JABATAN ANGGKATAN 3
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH
TAHUN 2021**

NAMA LEMBAGA : TK MUTIARA ARAFAH
SEMESTER/MINGGU : 1/II
HARI/TANGGAL : Jumat,06 Agustus 2021
KELOMPOK USIA : A / 4-5 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : BINATANG / BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM

I. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaany-Nya
- 1.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 1.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar
Dan motoric halus.
- 1.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 1.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,
Tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 1.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya
(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
Melalui berbagai hasil karya
- 1.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 1.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 1.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas
- 1.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. INDIKATOR

- ❖ **NAM** : Melakukan salah satu contoh perilaku menyayangi ciptaan Tuhan sebagai rasa terimakasih atas pemberian Tuhan
- ❖ **SOSEM** : Bertanya dasar sesuatu yang baru / belum diketahui.
- ❖ **KOGNITIF** : - Mengelompokan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak
- Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terbesar
- ❖ **FISMOT** : Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiuap angin, pesawat terbang, dll)

- ❖ BAHASA : Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
- ❖ SENI : Meronce dengan berbagai media

III. TUJUAN KEGIATAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar Ayam, anak dapat **menunjukkan (C1)** rasa syukur kepada Tuhan dengan mengucapkan hamdallah (**NAM**)
2. Melalui kegiatan tanya jawab, anak dapat **memahami (C2)** pengetahuan yang baru (**SOSEM**)
3. Melalui kegiatan meniru gerakan ayam, anak dapat **menyesuaikan (C3)** koordinasi motoric kasar (**FISMOT**)
4. Melalui kegiatan mengurutkan gambar, anak dapat **menyesuaikan (C3)** gambar berdasarkan ukuran (**KOGNITIF**)
5. Melalui kegiatan memasukan bola huruf ke dalam lubang, anak dapat **menemukan (C4)** huruf dengan benar (**KOGNITIF**)
6. Melalui kegiatan menempel huruf vocal sesuai gambar, anak dapat **mencari (C5)** huruf yang sesuai dengan gambarnya (**BAHASA**)
7. Melalui kegiatan meronce huruf, anak dapat **mencipta (C6)** huruf secara berurutan dengan benar (**SENI**)

A. PENDAHULUAN



Ayam merupakan binatang *omnivore* (pemakan semua baik daging maupun tumbuhan). Ayam berkembang biak dengan dengan cara bertelur. Setelah bertelur, ayam mengerami telurnya selama 21 hari. Ayam sering kita jumpai di lingkungan sekitar karena ayam merupakan hewan ternak. Ada beberapa jenis ayam di Indonesia, diantaranya adalah:

1. Ayam Kate



Ayam kate merupakan salah satu jenis ayam hias yang banyak diminati di kalangan masyarakat. Ayam kate adalah ayam yang berasal dari Jepang. Ayam ini sangat menyenangkan untuk dipelihara karena pandai memikat hati dengan gayanya yang penuh aksi menarik bagi orang yang melihatnya. Ayam ini biasanya segera mengangkat dada dan meluruskan ekornya tegak ke atas hingga 90 derajat serta mengibaskan kedua sayapnya.

2. Ayam Pelung



Ayam pelung adalah jenis ayam local yang berasal dari daerah Cianjur, Jawa Barat. Suara kokokannya yang unik dan berirama jadi salah satu unggulan dari ayam pelung. Bahkan saking khasnya suara kokokan dari ayam tersebut, orang-orang yang melihatnya sering mengikutsertakan ayam pelung dalam ajang kontes berkokok.

3. Ayam Cemani



Ayam Cemani memiliki warna tubuh yang cenderung hitam. Bahkan bukan hanya dari tampilan luarnya saja, namun juga daging hingga darahnya berwarna hitam. Warna dari tubuh yang dimiliki jenis unggas ini sendirilah yang membuatnya unik.

Selain mengetahui jenis-jenis ayam, anak-anak usia dini pun sangat perlu mengetahui manfaat dari Ayam :

1. Daging dan Telur bisa dimanfaatkan sebagai bahan makanan
2. Bisa dijadikan sebagai hewan peliharaan/ternak.
3. Kotorannya bisa digunakan sebagai pupuk
4. Bulu Ayam sebagai bahan untuk membuat kemoceng
5. Vitamin yang terkandung pada ayam.

B. WEB PENGEMBANGAN TEMA, MATERI AJAR



C. WEB PENGEMBANGAN MATERI

Jenis-Jenis Ayam

1. Ayam Kate
2. Ayam Pelung
3. Ayam Cemani

Ayam merupakan binatang omnivore (pemakan semua baik daging maupun tumbuhan). Ayam berkembang biak dengan dengan cara bertelur. Setelah bertelur, ayam mengerami telurnya selama 21 hari. Ayam sering kita jumpai di lingkungan sekitar karena ayam merupakan hewan ternak

Tema/Sub Tema/Sub-sub
Tema :

**Binatang/Binatang
darat/Ayam**

Manfaat Ayam :

1. Daging dan Telur bisa dimanfaatkan sebagai bahan makanan
2. Bisa dijadikan sebagai hewan peliharaan/ternak.
3. Kotorannya bisa digunakan sebagai pupuk
4. Bulu Ayam sebagai bahan untuk membuat kemoceng

Perkembang biakan Ayam :

Dengan cara Bertelur dan dierami selama 21 hari

D. URAIAN MATERI

1. NAM

Bersyukur kepada Allah dengan di ciptakannya Binatang ayam dengan membaca hamdalah



a. Langkah kegiatan:

- Guru mengajak anak untuk berterimakasih atas semua ciptaan Tuhan dengan membaca hamdalah bersama sama

b. Manfaat Kegiatan:

- Melatih anak untuk terbiasa bersyukur atas nikmat yang di berikan Allah SWT yaitu binatang ayam yang kaya akan manfaatnya.

2. SOSIAL-EMOSIONAL – Tanya Jawab

“Bertanya dasar sesuatu yang baru / belum diketahui.

a. Manfaat kegiatan : Menstimulasi anak agar memiliki perilaku sikap ingin tahunya dengan bertanya

b. Langkah Kegiatan :

- Guru memperlihatkan gambar dan video tentang ayam
- Anak mengamati dan memberikan pertanyaan

3. KOGNITIF

- Mengelompokkan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan sifat (Binatang, alat transportasi, cairan).
 - Kegiatan : Memasukan bola huruf berwarna ke dalam lubang sesuai dengan huruf yang tertera pada lubang tersebut



(gambar ilustrasi)

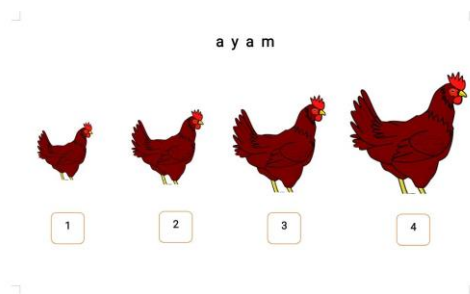
a. Manfaat Kegiatan : Anak dapat membedakan huruf vocal yang terdapat pada bola dan pada kotak berlubang

b. Langkah Kegiatan :

- Guru menyediakan kotak berlubang yang sudah ditandai dengan huruf vocal
- Anak memasukan bola huruf ke dalam lubang dengan benar

➤ Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terkecil sampai yang terbesar

- Kegiatan : Mengurutkan gambar ayam berdasarkan ukuran (kecil-besar)



a. Manfaat Kegiatan : Anak dapat mengurutkan gambar/benda berdasarkan ukuran

b. Langkah Kegiatan :

- Guru menyiapkan LKPD
- Anak menempel gambar ayam sesuai dengan ukuran dari yang kecil-besar

4. FISIK MOTORIK

➤ Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiup, pesawat terbang, dll)

- Kegiatan : Menirukan gerakan ayam



a. Manfaat Kegiatan : Anak dapat menirukan gerakan ayam

b. Langkah Kegiatan :

- Menyanyi permainan binatang
- Anak menirukan jalannya binatang ayam sesuai lagu yang dinyanyikan

5. BAHASA

- Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
 - Kegiatan : Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar

Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar binatang



- Manfaat Kegiatan : Anak dapat menyesuaikan huruf dengan gambar
- Langkah Kegiatan :
 - Guru menyiapkan LKPD
 - Anak menempel huruf vocal sesuai dengan gambar

6. SENI

- Meronce dengan berbagai media
 - Kegiatan : Meronce huruf vocal dengan flanel



(gambar ilustrasi)

- Manfaat Kegiatan : Anak dapat mengenal huruf vocal dengan baik
- Langkah Kegiatan :
 - Guru menyiapkan huruf dari flanel, benang Kasur dan Lem
 - Anak Menyusun dan menempel huruf

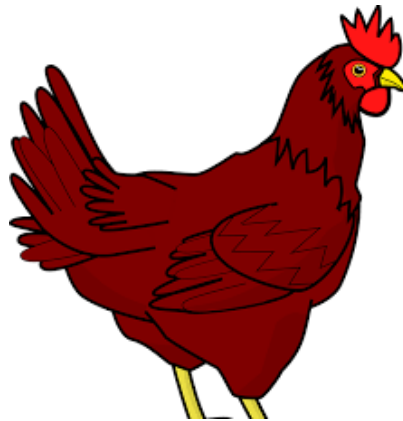
Referensi:

1. Permendikbud no 146 tahun 2014
2. Permendikbud no 137 tahun 2014
3. Buku Panduan Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran
4. https://www.google.com/search?q=gambar+ayam&sxsrf=ALeKk01FShJYHuupmtgIlgFS1rg1XzfHkg:1628228715232&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjnqrzR2JvyAhWWbysKHQBDCfcQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1366&bih=667 , Diambil tanggal 05 Agustus 2021.
5. https://www.google.com/search?q=media+mengenal+huruf&tbm=isch&ved=2ahUKEwiv9sX-2JvyAhUqoUsFHZZ9ApIQ2-cCegQIABAA&oq=media+mengenal+huruf&gs_lcp=CgNpbWcQAzIECCMQJzIECAAQEzIICAAQBxAeEBMyCAGAEAcQHhATMggIABAHEB4QEzoGCAAQBxAeOggIABAIIEAcQHIDAGljiIWD_I2gAcAB4AIABTYgBnAOSAQE2mAEAoAEBqgELZ3dzLXdp ei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=ycwMYe_tLarCrtoPlvuJkAk&bih=667&biw=1366#imgrc=xh_100dularg4M, Diambil tanggal 05 Agustus 2021
6. <https://youtu.be/9R3x0bUosHE>

MEDIA PEMBELAJARAN

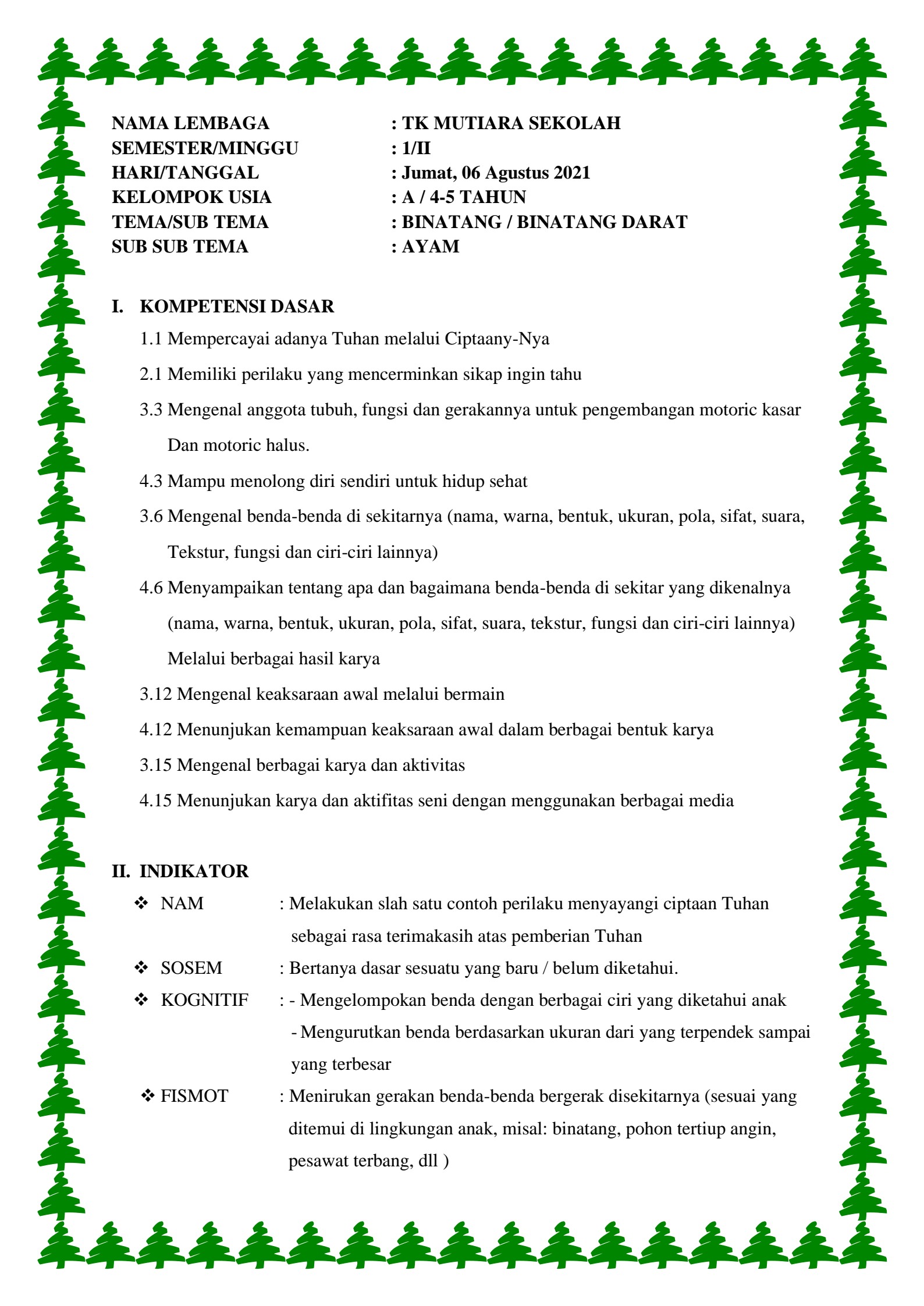
**TK MUTIARA ARAFAH
KABUPATEN TASIKMALAYA**

**TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM**



OLEH : EVA NURHAYATI

**MAHASISWA PPG DALAM JABATAN ANGGKATAN 3
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH
TAHUN 2021**



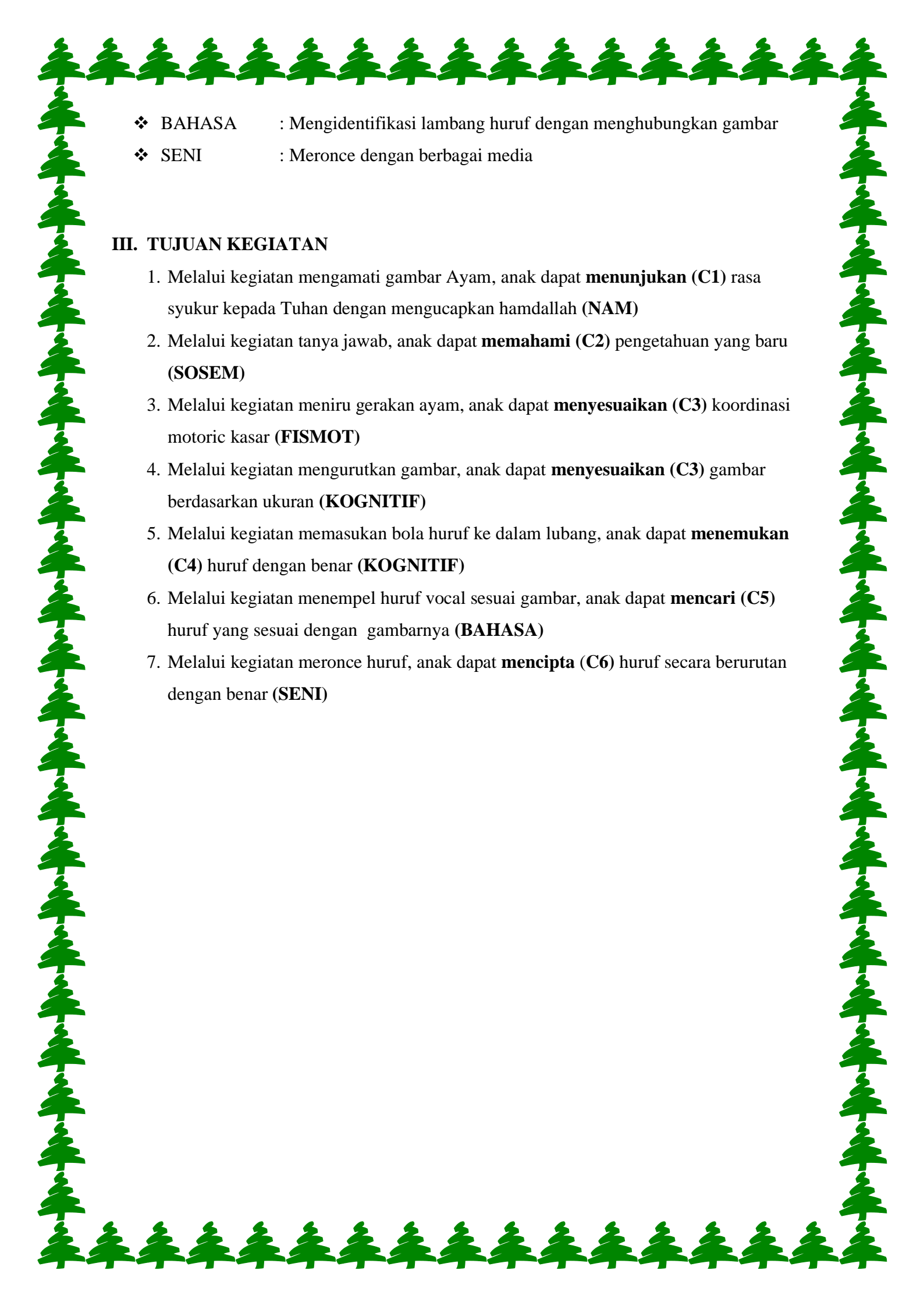
NAMA LEMBAGA : TK MUTIARA SEKOLAH
SEMESTER/MINGGU : 1/II
HARI/TANGGAL : Jumat, 06 Agustus 2021
KELOMPOK USIA : A / 4-5 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : BINATANG / BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM

I. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaany-Nya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar
Dan motoric halus.
- 4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,
Tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya
(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
Melalui berbagai hasil karya
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. INDIKATOR

- ❖ **NAM** : Melakukan slah satu contoh perilaku menyayangi ciptaan Tuhan
sebagai rasa terimakasih atas pemberian Tuhan
- ❖ **SOSEM** : Bertanya dasar sesuatu yang baru / belum diketahui.
- ❖ **KOGNITIF** : - Mengelompokan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak
- Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai
yang terbesar
- ❖ **FISMOT** : Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang
ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiuip angin,
pesawat terbang, dll)

- 
- ❖ BAHASA : Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
 - ❖ SENI : Meronce dengan berbagai media

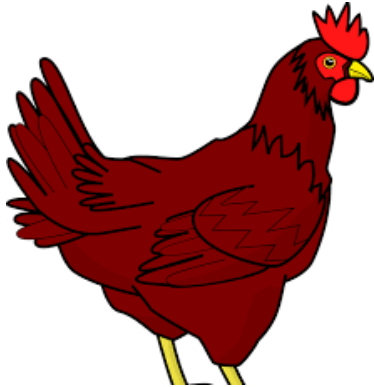
III. TUJUAN KEGIATAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar Ayam, anak dapat **menunjukkan (C1)** rasa syukur kepada Tuhan dengan mengucapkan hamdallah (**NAM**)
2. Melalui kegiatan tanya jawab, anak dapat **memahami (C2)** pengetahuan yang baru (**SOSEM**)
3. Melalui kegiatan meniru gerakan ayam, anak dapat **menyesuaikan (C3)** koordinasi motoric kasar (**FISMOT**)
4. Melalui kegiatan mengurutkan gambar, anak dapat **menyesuaikan (C3)** gambar berdasarkan ukuran (**KOGNITIF**)
5. Melalui kegiatan memasukan bola huruf ke dalam lubang, anak dapat **menemukan (C4)** huruf dengan benar (**KOGNITIF**)
6. Melalui kegiatan menempel huruf vocal sesuai gambar, anak dapat **mencari (C5)** huruf yang sesuai dengan gambarnya (**BAHASA**)
7. Melalui kegiatan meronce huruf, anak dapat **mencipta (C6)** huruf secara berurutan dengan benar (**SENI**)

IV. MEDIA

MEDIA 1

Gambar Ayam dan Video Ayam



MEDIA 2

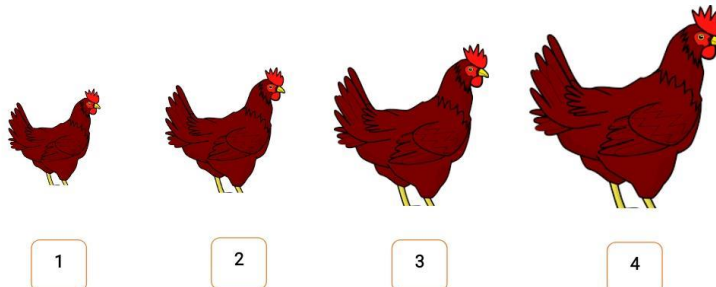
Memasukan bola huruf ke dalam kotak berlubang yang sesuai dengan hurufnya



MEDIA 3

Mengurutkan gambar ayam dari yang paling kecil sampai besar






a y a m



MEDIA 4

Menempelkan huruf vocal sesuai dengan gambar

Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar binatang

	ayam	a
	ikan	i
	ular	u
	elang	e
	orang utan	o

MEDIA 5

Meronce huruf vocal dengan flannel



MEDIA 6

Lagu Ayam

Mari kawan bermain dalam lingkaran

Melihat binatang yang ada di kandang

Binatang apakah itu..binatang apakah itu..

(kakinya 2, suaranya petok-petok)

Itu binatang ayam...

Beginilah jalannya..beginilah jalannya..beginilah jalannya

Tekotek kotek kotek

Anak ayam turun berkotek

Tekotek kotek kotek

Anak ayam turun berkotek

Anak ayam turunlah 4, mati 1 tinggalah 3

Anak ayam turunlah 3, mati 1 tinggalah 2

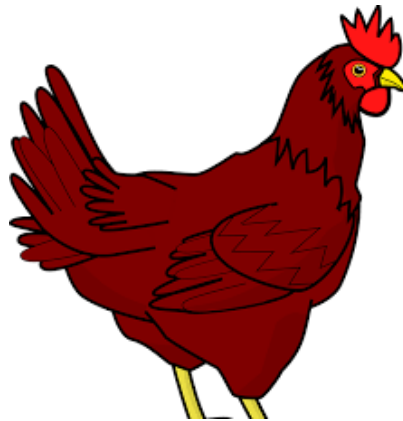
Anak ayam turunlah 2, mati 1 tinggalah 1

Anak ayam turunlah 1, mati 1 tinggal induknya

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**TK MUTIARA ARAFAH
KABUPATEN TASIKMALAYA**

**TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM**



OLEH : EVA NURHAYATI

**MAHASISWA PPG DALAM JABATAN ANGGKATAN 3
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH
TAHUN 2021**

NAMA LEMBAGA : TK MUTIARA ARAFAH
SEMESTER/MINGGU : 1/II
HARI/TANGGAL : Jumat, 06 Agustus 2021
KELOMPOK USIA : A / 4-5 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : BINATANG / BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM

I. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaany-Nya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar
Dan motoric halus.
- 4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,
Tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya
(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
Melalui berbagai hasil karya
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

II. INDIKATOR

- ❖ **NAM** : Melakukan salah satu contoh perilaku menyayangi ciptaan Tuhan sebagai rasa terimakasih atas pemberian Tuhan
- ❖ **SOSEM** : Bertanya dasar sesuatu yang baru / belum diketahui.
- ❖ **KOGNITIF** : - Mengelompokan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak
- Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terkecil sampai yang terbesar
- ❖ **FISMOT** : Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dll)

- ❖ BAHASA : Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
- ❖ SENI : Meronce dengan berbagai media

III. TUJUAN KEGIATAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar Ayam, anak dapat **menunjukkan (C1)** rasa syukur kepada Tuhan dengan mengucapkan hamdallah (**NAM**)
2. Melalui kegiatan tanya jawab, anak dapat **memahami (C2)** pengetahuan yang baru (**SOSEM**)
3. Melalui kegiatan meniru gerakan ayam, anak dapat **menyesuaikan (C3)** koordinasi motoric kasar (**FISMOT**)
4. Melalui kegiatan mengurutkan gambar, anak dapat **menyesuaikan (C3)** gambar berdasarkan ukuran (**KOGNITIF**)
5. Melalui kegiatan memasukan bola huruf ke dalam lubang, anak dapat **menemukan (C4)** huruf dengan benar (**KOGNITIF**)
6. Melalui kegiatan menempel huruf vocal sesuai gambar, anak dapat **mencari (C5)** huruf yang sesuai dengan gambarnya (**BAHASA**)
7. Melalui kegiatan meronce huruf, anak dapat **mencipta (C6)** huruf secara berurutan dengan benar (**SENI**)

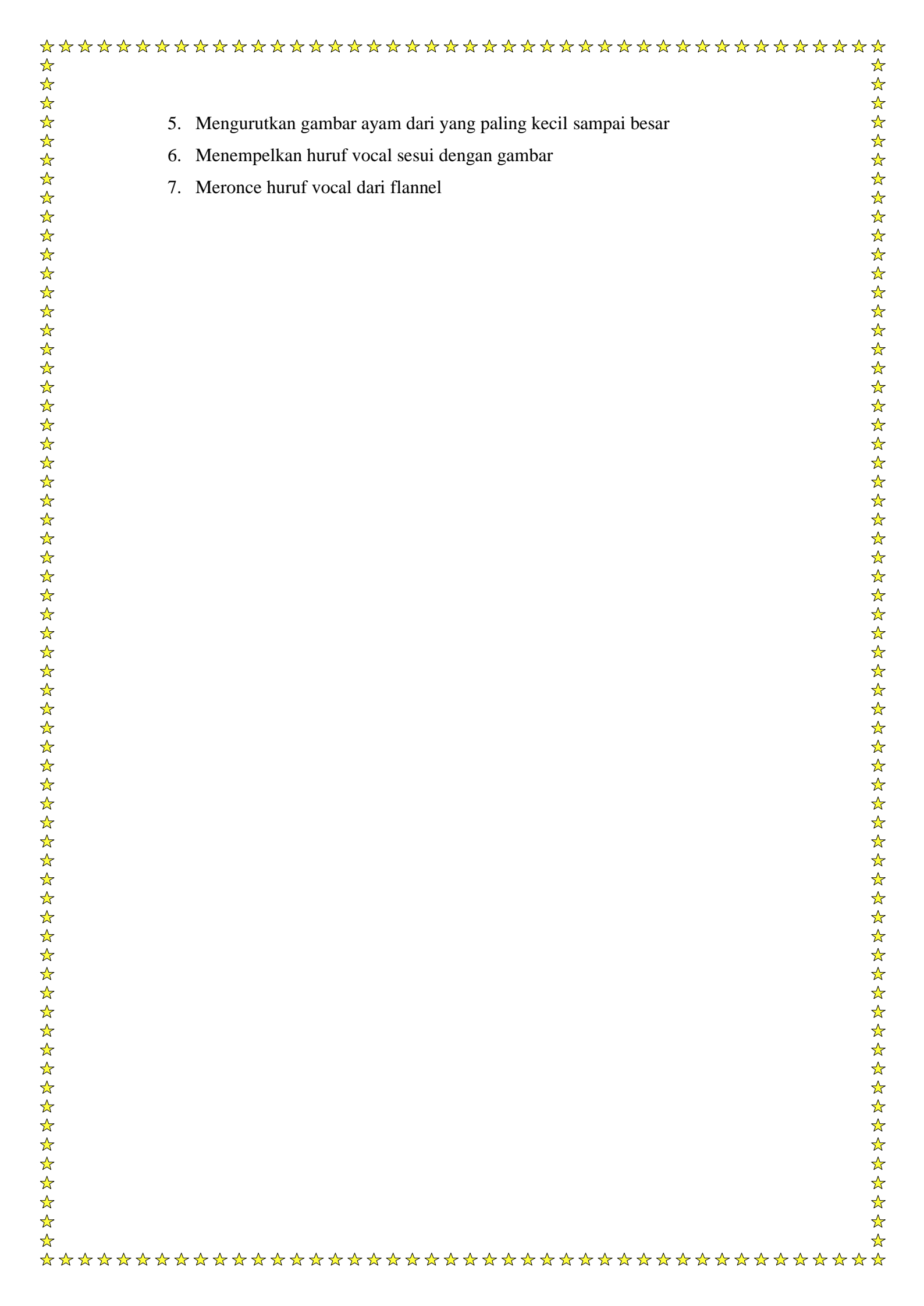
IV. MATERI PEMBELAJARAN

A. Pembiasaan

1. Mengucapkan salam,
2. Doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
3. Mengucapkan mahfudzot dan asmaul husna
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan
6. Bersyukur pada Alloh SWT atas ciptaan-Nya

B. MATERI KEGIATAN

1. Mengucapkan bacaan hamdallah
2. Mengamati gambar Ayam dengan media Laptop
3. Menirukan Gerakan Ayam
4. Memasukan bola huruf ke dalam kotak berlubang yang sesuai dengan hurufnya

- 
5. Mengurutkan gambar ayam dari yang paling kecil sampai besar
 6. Menempelkan huruf vocal sesuai dengan gambar
 7. Meronce huruf vocal dari flannel

PRAKTEK LANGSUNG

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang darat
 Sub-sub Tema : Ayam
 Pengembangan : KOGNITIF
 Indikator : Mengelompokkan benda dengan berbagai ciri yang diketahui anak
 Tujuan : Melalui kegiatan memasukan bola huruf ke dalam lubang, anak dapat menemukan (C4) huruf dengan benar

Nama Anak :
 Kelompok :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Yuk kita masukan bola-bola huruf ke dalam kotak berlubang yang sudah diberi tanda

Langkah-langkah :

1. Satu per satu Anak mengambil bola huruf dan memasukannya ke dalam kotak berlubang dengan melompat
2. Anak bersama2 memasukan bola huruf dan memasukannya ke dalam kotak berlubang



Nilai	Paraf guru	Paraf Orangtua

Keterangan Nilai :

- Belum Berkembang (BB) : ★
 Mulai Berkembang (BB) : ★★
 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : ★★★
 Berkembang Sangat Baik (BSB) : ★★★★

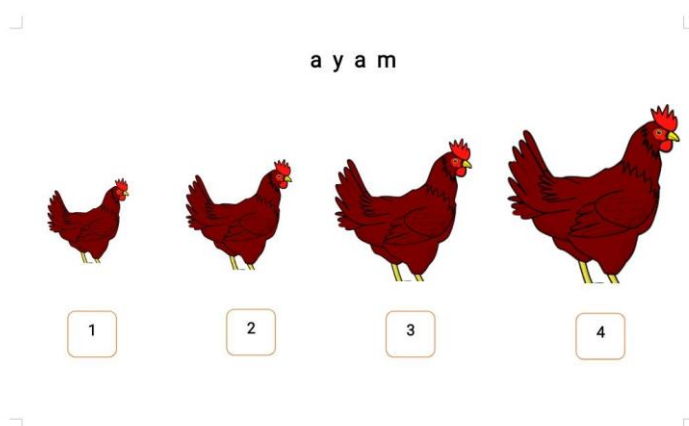
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang darat
Sub-sub Tema : Ayam
Pengembangan : KOGNITIF
Indikator : Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terkecil sampai yang terbesar
Tujuan : Melalui kegiatan mengurutkan gambar, anak dapat menyesuaikan (C3) Gambar berdasarkan ukuran

Nama Anak :
Kelompok :
Hari/Tanggal :
Petunjuk : Urutkan gambar ayam dari yang pali kecil sampai besar

Langkah-Langkah

- Amati gambar ayam (ada yang kecil, besar)
- Susun ayam dengan cara ditempel pada kertas mulai dari yang kecil sampai besar



Nilai	Paraf guru	Paraf Orangtua

Keterangan Nilai :

- Belum Berkembang (BB) : ★
- Mulai Berkembang (BB) : ★ ★
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : ★ ★ ★
- Berkembang Sangat Baik (BSB) : ★ ★ ★ ★

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang darat
 Sub-sub Tema : Ayam
 Pengembangan : BAHASA
 Indikator : Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar
 Tujuan : Melalui kegiatan menempel huruf vocal sesuai gambar, anak dapat **mencari (C5)** huruf yang sesuai dengan gambarnya

Nama Anak :
 Kelompok :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Tempel huruf vocal sesuai dengan gambar

Langkah-langkah :

- Ambilah huruf vocal yang sudah disediakan pada kotak
- Tempel huruf tersebut pada gambar yang sesuai dengan awal huruf binatang

Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar binatang



a



i



u



e



o

Nilai	Paraf guru	Paraf Orangtua

Keterangan :

- Belum Berkembang (BB) : ★
 Mulai Berkembang (BB) : ★★
 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : ★★★
 Berkembang Sangat Baik (BSB) : ★★★★

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang darat
Sub-sub Tema : Ayam
Pengembangan : SENI
Indikator : Meronce dengan berbagai media
Tujuan : Melalui kegiatan meronce huruf, anak dapat **mencipta (C6)** huruf secara berurutan dengan benar

Nama Anak :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Tempelah huruf vocal yang terbuat dari flannel untuk ditempel pada benang

Langkah-langkah :

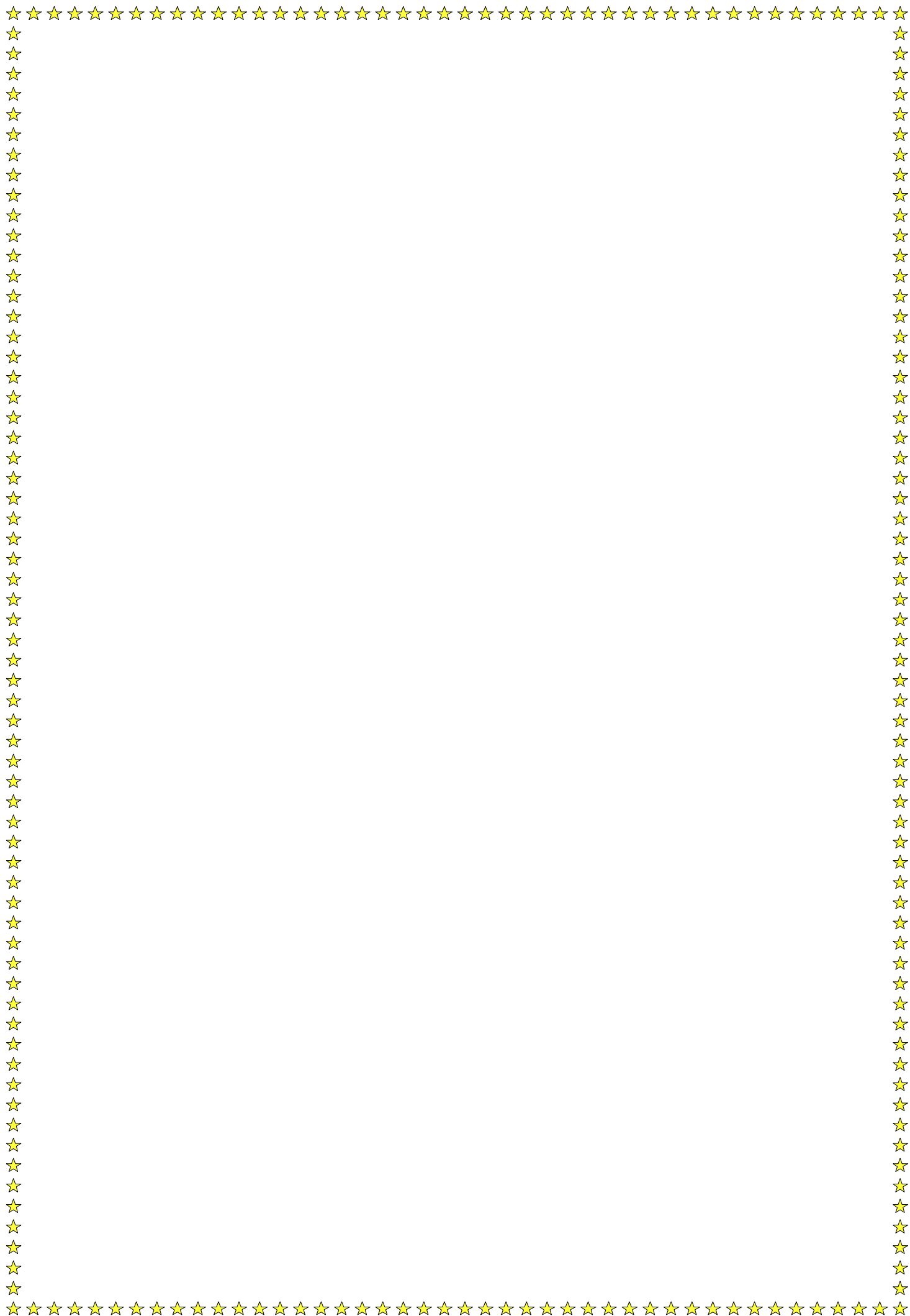
- Ambilah huruf vocal dari kain flannel
- Tempelah huruf tersebut pada benang dengan lem yang sudah disediakan



Nilai	Paraf guru	Paraf Orangtua

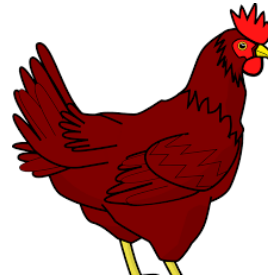
Keterangan :

- Belum Berkembang (BB) : ★
- Mulai Berkembang (BB) : ★★
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : ★★★
- Berkembang Sangat Baik (BSB) : ★★★★



INSTRUMEN PENILAIAN
TK MUTIARA ARAFAH
KABUPATEN TASIKMALAYA

TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG DARAT
SUB SUB TEMA : AYAM



OLEH : EVA NURHAYATI
MAHASISWA PPG DALAM JABATAN ANGGKATAN 3
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH
TAHUN 2021

Tema : Binatang
 Sub Tema : Binatang Darat
 Sub-Sub Tema : Ayam

RENCANA PENILAIAN

NO	PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	METODE	INSTRUMEN
1.	Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya	Melakukan salah satu contoh perilaku menyayangi ciptaan Tuhan sebagai rasa terimakasih atas pemberian Tuhan	Observasi	Rubrik Penilaian
2.	Sosial Emosional	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Bertanya dasar sesuatu yang baru / belum diketahui.	Bercakap-cakap	Rubrik Penilaian
3.	Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus. 4.3 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Menirukan gerakan benda-benda bergerak disekitarnya (sesuai yang ditemui di lingkungan anak, misal: binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dll)	Observasi	Rubrik Penilaian
4.	Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). 4.6 Menyampaikan tentang apa dan	❖ Mengelompokan benda dengan berbagai ciri ❖ Mengurutkan benda berdasarkan	Observasi Penugasan	Rubrik Penilaian

		bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) Melalui berbagai hasil karya	ukuran dari yang terkecil sampai yang terbesar		
5.	Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Mengidentifikasi lambang huruf dengan menghubungkan gambar	Penugasan	Rubrik Penilaian
6.	Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	Meronce dengan berbagai media	Penugasan	Kumpulan Hasil Karya

INSTRUMENT PENILAIAN

1. Catatan Anekdote

Tanggal	Nama Anak	Waktu, Tempat	Peristiwa	Tafsiran	Tindak lanjut

2. Kumpulan Hasil Karya

Nama Anak : Alby

Kelompok/Usia : A/5 tahun

Tanggal	Hasil Karya	Hasil Pengamatan
06 Agustus 2021	Mengurutkan gambar ayam (<i>foto terlampir</i>)	Alby sudah bisa mengurutkan gambar ayam dari yang kecil sampai besar
	Menempel huruf vocal sesuai dengan gambar yang disediakan	Dengan dua kali menjelaskan, Alby sudah mampu menempel huruf vocal dengan gambar
	Meronce huruf vocal dari flannel	Dalam kegiatan meronce, Alby masih dibimbing dalam menempelkan flannel huruf pada benang.

- **Rubrik Kegiatan** : Mengurutkan gambar ayam dari yang kecil-besar

Komponen	Deskripsi Skala			
	BB	MB	BSH	BSB
Ketepatan dalam mengurutkan	Anak belum mampu mengurutkan gambar ayam	Anak sudah mampu mengurutkan gambar ayam namun harus dengan bimbingan	Anak mampu mengurutkan gambar ayam namun masih perlu di ingatkan	Anak mengurutkan gambar ayam tanpa bantuan dan bisa membantu temannya yang kesulitan

- **Rubrik Kegiatan** : Menempel Huruf vocal sesuai dengan gambar

Komponen	Deskripsi Skala			
	BB	MB	BSH	BSB
Kesesuaian antara huruf dengan gambar	Anak belum mampu menempel huruf sesuai gambar	Anak sudah mampu menempel huruf sesuai gambar namun harus dengan bimbingan	Anak mampu menempel huruf sesuai gambar namun masih perlu di ingatkan	Anak mampu menempel huruf sesuai gambar tanpa bantuan dan bisa membantu temannya yang kesulitan

➤ **Rubrik Kegiatan** : Meronce huruf dengan kain flanel

Komponen	Deskripsi Skala			
	BB	MB	BSH	BSB
Kreativitas anak	Anak belum mampu meronce huruf dengan kain flanel	Anak sudah mampu meronce huruf dengan kain flanel namun harus dengan bimbingan	Anak mampu meronce huruf dengan kain flanel namun masih perlu di ingatkan	Anak mampu meronce huruf dengan kain flanel tanpa bantuan dan bisa membantu temannya yang kesulitan

PRETEST DAN POST TEST UNTUK MENGUKUR PENGETAHUAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelompok :

PRETEST

NO	PERTANYAAN	BENAR	SALAH
1.	Apa itu ayam?		
2.	Apa makanan ayam?		
3.	Siapa yang menciptakan ayam?		
4.	Mengapa ayam bisa dimakan?		
5.	Bagaimana cara memelihara ayam?		
6.	Kapan ayam berkokok?		
7.	Kapan telur ayam menetas?		
8.	Dimana ayam tinggal?		
9.	Dimana kita bisa mendapatkan telur dan daging ayam?		
	MUATAN HOTS		
10.	Apakah perbedaan ayam kate dengan ayam cemani?		
11.	Bagaimana ayam bisa bermanfaat bagi manusia?		
12.	Apa saja huruf vocal yang terdapat pada kata ayam?		



POST TEST

NO	PERTANYAAN	BENAR	SALAH
1.	Apa itu ayam?		
2.	Apa makanan ayam?		
3.	Siapa yang menciptakan ayam?		
4.	Mengapa ayam bisa dimakan?		
5.	Bagaimana cara memelihara ayam?		
6.	Kapan ayam berkokok?		
7.	Kapan telur ayam menetas?		
8.	Dimana ayam tinggal?		
9.	Dimana kita bisa mendapatkan telur dan daging ayam?		
	MUATAN HOTS		
10.	Apakah perbedaan ayam kate dengan ayam cemani?		
11.	Bagaimana ayam bisa bermanfaat bagi manusia?		
12.	Apa saja huruf vocal yang terdapat pada kata ayam?		