

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK MUTIARA BUNDA

Topik Simulasi : Aku Sayang Binatang
Kelas / Semester : B / I
Tema : Binatang
Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Binatang Buas/ Beruang Madu
Alokasi Waktu : 180 Menit

Kompetensi Dasar (KD)

| | | |
|--------------------------|-----------------|---------------------|
| NAM 1.1, 1.2 | FM 3.3/4.3 | KOG 2.3, 3.8/4.8 |
| BHS 3.10/4.10, 3.11/4.11 | SOSEM 2.8, 2.12 | SENI 2.4, 3.15/4.15 |

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mengenal binatang ciptaan Tuhan
2. Anak mengenal macam-macam binatang buas
3. Anak menyebutkan macam-macam binatang buas
4. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian dan tanggung jawab

Alat dan Bahan

1. Daun-daun kering, batang-batang pohon, batu-batuan
2. Gambar beruang madu
3. Arang
4. Alat cocok dan bantalan
5. Pelubang kertas dan pita

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembukaan

- Berdoa dan salam
- Menyanyi lagu “Keluarga Beruang”
- Guru menyampaikan aturan main

2. Kegiatan Inti

- Memberi kesempatan kepada anak untuk mengamati alat bermain
- Mempersilahkan anak untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan permainan
- Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan lewat kegiatan main berikut :

Kegiatan 1 : Membuat sarang beruang madu dari daun-daun kering, batang-batang pohon, batu-batuan (bermain dengan kelompok)

Kegiatan 2 : Mewarnai gambar beruang madu dengan arang

Kegiatan 3 : Mencocok gambar beruang madu

Kegiatan 4 : Membuat topeng beruang

Kegiatan pengaman : Bermain balok dan puzzle

- Recalling
Merapikan alat main dan penguatan pengetahuan yang telah diperoleh peserta didik

3. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini dan permainan apa saja yang disukai anak
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa sebelum pulang

Balikpapan, 2020

Kepala TK Mutiara Bunda

Guru Kelas

Hj. Tuminah, S.Pd

Retno Pratiwi Wulandari, S.Pd

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian

| Program Pengembangan | KD | Indikator |
|-----------------------------|-----------|--|
| Nilai Agama dan Moral | 1.1 | <ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan |
| | 1.2 | <ul style="list-style-type: none">• Mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan |
| Fisik Motorik | 3.3/4.3 | <ul style="list-style-type: none">• Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (menggambar, mewarnai, mencocok, dls) |
| Kognitif | 2.3 | <ul style="list-style-type: none">• Kreatif |
| | 3.8/4.8 | <ul style="list-style-type: none">• Mengenal binatang buas |
| Bahasa | 3.10/4.10 | <ul style="list-style-type: none">• Memahami informasi yang didengarnya (aturan permainan) |
| | 3.11/4.11 | <ul style="list-style-type: none">• Menjawab pertanyaan |
| Sosem | 2.8 | <ul style="list-style-type: none">• Menyelesaikan tugasnya hingga tuntas |
| | 2.12 | <ul style="list-style-type: none">• Merapikan/ membereskan mainan pada tempatnya semula |
| Seni | 2.4 | <ul style="list-style-type: none">• Menjaga kerapihan dan kebersihan |
| | 3.15/4.15 | <ul style="list-style-type: none">• Menghargai hasil karya baik dalam berbagai bentuk |

Teknik Penilaian yang Akan Digunakan

1. Catatan Hasil Karya
2. Catatan Anekdote
3. Skala Capaian Perkembangan