

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK.Negeri Pembina Muara Sabak Barat
 Tema /Subtema : Binatang /Ayam
 Semester / minggu : I / 8
 Topik : Aku sayng binatang dan mahluk ciptaan Tuhan.
 Kompetensi Dasar : 1.1,1.2,2.2,2.11,3.5,4.5,3.6,4.6,3.8,4.8,3.9,4.9,3.12,4.12

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN BERBASIS MEDIA LOOSEPART	
Moda Pembelajaran	Pembelajaran Luring
Kelompok/Usia	B/5 – 6 Tahun
Alokasi waktu	08.00 – 10.45
Hari/Tanggal	Kamis /06 Januari 2022
Guru	Darwanti Nainggolan,S.Pd.AUD
Lokasi/Sentra	Seni kreativitas
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanamkan sikap spiritual kepada anak melalui kegiatan berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan. 2. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan bersikap kreatif 3. Mengetahui cara memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Menumbuhkan perilaku yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan 5. Mengembangkan kegiatan motoric kasar melalui kegiatan “ 6. Mengembangkan kemampuan mengenal aksara melalui kegiatan menulis kata Ayam diatas beras 7. Mengembangkan kemampuan mengenal angka melalui kegiatan membilang telur ayam 8. Mengembangkan kemampuan senin pada anak dengan kegiatan menggambar bentuk yang beragam
Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengenal dan menyebutkan lambang bilangan dengan mengelompokkan telur ayam,mengenal aksara dengan menulis diatas beras,dan kegiatan ain dengan kombinasi baha loose part lainnya 2. Kegiatan melompat kedepan dan kebelakang dan berdiri diatas satu kaki dengan seimbang 3. Do'a sebelum dan sesudah belajar,do'a sebelum dan sesudah makan <p>Lima bidang pengembangan dalam steam</p> <p>Sains (konsep keilmuan) : Menegal cara hidup dan perkembang biakan ayam</p> <p>Tekhnologi : Menggunakan gunting untuk memotong benang wol membentuk jereami tempat ayam bertelur</p> <p>Engineering (Keterampilan Proses) : Mengidentifikasi masalah,membuat perencanaan,mengambil keputusan,melakukan tindakan uji coba , memperbaiki kesalahan.</p> <p>Arts/Senj : Kolase gambar ayam</p> <p>Matematika : Konsep bilangan dengan benda-benda</p>

Skenario Pelaksanaan Kegiatan			
Alokasi Waktu	Bentuk Kegiatan	Dukungan Guru	Media/Alat/Loose Parts yang digunakan
08.00 – 08.15	Pijakan lingkungan Main dan penetapan aturan main	Membuat Undangan melalui setting Lingkungan main antara lain dengan menyiapkan : 1. Ucapan Selamat Datang dengan memakai poster Ayam 2. Menampilkan berbagai peralatan yang digunakan untuk pembelajaran di wadah-wadah yang berbeda terdiri atas : <ul style="list-style-type: none"> • Telur ayam tiruan yang bertuliskan “Telur” • Daun kering yang bertuliskan “Daun” • Sekam padi, butiran jagung, beras • Keranjang keranjang kecil yang bertuliskan angka-angka sesuai jumlah telur yang akan di isi 4. Poster perkembangan biakan ayam	Papan ucapan Selamat Datang, Guru membawa poster ayam Keranjang dan toples yang digunakan untuk wadah berbagai perlengkapan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran
08.15-08.30	Kegiatan Pembukaan di luar		
	Penyambutan Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyambut/menyapa siswa • Siswa diarahkan untuk menyusun dan meletakkan barang miliknya dengan rapi 	
	<p>Kegiatan Pembukaan Gerak dan lagu “Tek..kotek..kotek”</p> <p>Menyanyikan Lagu sesuai tema Gerak dan lagu</p> <p>Pengalaman motoric kasar “Melompat kedepan dan kebelakang dengan menggunakan satu atau kedua kaki, berdiri dengan seimbang diatas satu kaki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Mengarahkan siswa membuat lingkaran • Kata Pembukaan : Berpantun <i>Tanjung Katung Tepi Laut Banyak Kerang Banyak Siput Anak-anak bu guru yang manis dan Imut Siapa yang suka belajar boleh ikut</i> • Mempersiapkan siswa melakukan kegiatan berikutnya “Melompat dengan satu atau dua Kaki” 	
08.30-08.45	Kegiatan Transisi		
	Toilet Training(cuci tangan,BABK,BAB)	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan waktu toilet training • Menawarkan pada siswa untuk BAK/BAB pada waktu 	

		tersebut <ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa dalam PHBS • Minum air putih bersama 	
08.45-09.00	Pijakan sebelum main		
	Circle Time	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam,menanyakan kabar,mengabsen,menanyakan nama hari,tanggal bulan dan tahun membaca doa sebelum belajar dalam posisi duduk melingkar bersama siswa • Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tema pelajaran tentang binatang ciptaan Allah untuk mengetahui pemahaman awal anak lalu menginformasikan rangkaian kegiatan selama jam pelajaran kepada anak beserta aturan main 	<ul style="list-style-type: none"> • Papan Absen Kalender • Gambar tentang binatang didarat (ayam)
09.00-09.30	Pijakan saat main		
	<u>Langkah pendekatan saintifik</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Anak mengamati</u> • <u>Anak bertanya</u> • <u>Anak mengumpulkan informasi</u> • <u>Anak melakukan penalaran</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menstimulasi anak menggunakan berbagai peralatan yang disediakan dalam lingkungan main untuk diamati anak.Guru mendorong anak menjelajah benda menggunakan 5 indera..ayo silahkan dilihat,disentuh,dan dicium ya...Apakah kalian mengenal ini telur apa? • Guru menstimulasi anak untuk bertanya berdasarkan objek yang mereka amati • Guru memberikan dukungan terkait informasi berbagai alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain melalui teknik demonstrasi,diskusi dan Tanya jawab bersama anak • Guru menstimulasi anak untuk melakukan penalaran dengan memberikan tantangan pada anak dengan pertanyaan terbuka : Kira-kira apa yang akan kita lakukan dengan gunting dan benang wol yang ada ini)Guru mengupayakan sampai anak membuat dugaan (Hipotesa) • Guru mengarahkan anak untuk melakukan peran “memberi makan ayam” dengan memilih jenis makanan untuk ayam (jagung,padi,beras..dsb) 	

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Anak mengkomunikasikan ide atau gagasannya melalui berbagai kegiatan main disentra peran</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak diarahkan untuk mengkomunikasikan ide dan gagasannya melalui berbagai macam kegiatan main yang akan berlangsung di sentra peran • Guru menginformasikan kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan mendemonstrasikan terlebih dahulu semua kegiatan main yang telah dipersiapkan lalu memberikan aturan main • Guru mempersilahkan anak bermain kegiatan secara bergantian • Guru mengawasi dan memberikan bimbingan pada anak yang meminta bantuan pada setiap kegiatan main yang akan dilaksanakan anak 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 1</u> <u>“Memberi makan hewan peliharaan”</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperagakan cara memberi makan ayam dengan menaburkan salah satu makanan (jagung,beras,padi) 	Guru,Murid
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 2</u> <u>Menulis kata “Ayam” dengan media,beras</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan anak untuk merasakan,membedakan antara padi,jagung,dan beras • Guru mengenalkan symbol huruf yang akan dituliskan diatas media (padi,jagung,beras) • Guru memperagakan cara menulis huruf “Ayam” 	Jagung,Padi,beras Piring,nampan,ranting kayu
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 3</u> <u>Menggunting daun kering kedalam keranjang telur ayam</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan dan memperagakan cara menggunting daun untuk tempat telur ayam • Guru menjelaskan cara menyusun daun kering didalam keranjang telur 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 4</u> <u>Menyusun telur ayam satu persatu kedalam tepek (tempat telur)Sebanyak 20 butir</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan • Guru mempersilahkan anak menyusun telur ke tepek sambil menghitung satu persatu sampai selesai 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 5</u> <u>Mengambil telur dengan penjepit,kemudian dimasukkan kedalam keranjang sesuai angka yang tertera pada keranjang missal :1,2,3,4,5,6</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan dan memperagakan cara memindahkan telur kedalam keranjang • Guru mengajukan pertanyaan terbuka keanak berapa telur yang harus kita isi kedalam keranjang??? • Guru mempersilahkan anak untuk menggunakan alat memindahkan telur kedalam keranjang 	
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Kegiatan 6</u> <u>Menggambar ayam dari bentuk</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat dan buku gambar yang diperlukan 	

	<u>lingkaran, segiempat dll</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dipersilahkan mengamati gambar ayam • Guru meminta anak berkreasi menggambar ayam 	
09.30-10.30	<u>Pijakan Setelah main</u>		
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Beres-beres</u> • <u>Circle Time 2</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan kepada anak waktu bermain telah usai • Guru mengajak anak beres-beres • Guru mengajak anak duduk melingkar merefleksikan kembali apa saja kegiatan main yang telah dilakukan 	
10.30 -10.45	<u>Istirahat, Makan bersama</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing anak membuat persiapan makan bersama • Guru membimbing anak mencuci tangan dan berdo'a sebelum makan 	Peralatan cuci tangan dan peralatan makan

Mengetahui,
Kepala TK.Negeri Pembina
Kec.Ma.Sabak Barat

TRI SUSILAWATI,S.Pd
NIP.196205031982032006

Muara Sabak Barat,06 Januari 2022
Guru Kelas,

DARWANTI NAINGGOLAN,S.Pd.AUD

BAHAN LOOSE PART YANG DIGUNAKAN



Rencana Penilaian		
Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1,1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya • Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
Fisik MOrtik	4.8,4.9	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam dalam bentuk gambar,bercerita,bernyanyi,dan gerak tubuh • Menggunakan tekhnologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
Bahasa	3.12,4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal keaksaraan awal melalui bermain • Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Kognitif	3.5,4.5,3.6,4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui cara menyelesaikan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif • Menyelesaikan masalah seari-hari secara kreatif • Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifar,suara,tekstur,fungsi dan ciri-ciri lainnya) • Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekita yang dikenalnya (nama,warna,bentuk,ukurn,pola,sifar,suara,tekstur,fungsi dan ciri-ciri lainnya)melalui berbagai karya
Sosial Emosional	2.2,2.2.4,2.11	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu • Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis • Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
Seni	3.8,4.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lingkungan alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu-batuan,dll) • Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan,tanaman,cuaca,tanah,air,batu-batuan,dll)dalam bentuk gambar,bercerita,bernyanyi,dan gerak tubuh

FORMAT PENILAIAN UNJUK KERJA DENGAN RATING SCALE

TEMA/SUB TEMA : Binatang /Ayam

Kelompok/Usia : B/5 – 6 Tahun

Nama Kegiatan :

Hari/Tanggal : 06 Januari 2022

Tempat>Nama Guru : /Darwanti Nainggolan,S.Pd.AUD

Hasil yang diharapkan	Ukuran dalam scala BB,B,BSB,BSH				
Mampu membedakan ciptaan Tuhan dan Ciptaan Manusia					
Mampu menyayangi dan memperlakukan binatang kesayangan dengan baik					
Bersikap Sabar					
Selalu bersyukur atas ciptaan Tuhan					
Mampu mengenal dan membedakan berbagai macam makanan Ayam (Padi,Jagung,Beras)					

Anecdotal Record				
Hari dan Tanggal Pelaksanaan	:			
Nama Anak	:			
Usia	:			
Nama Guru/Observer	:			
Tempat	Waktu	Peristiwa	Arah Perkembangan	

