

NAMA : MAR'ATUS SHOLIAH
NO UKG : 201901102560

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT NU 10
Kelas / Semester : B / I/Ganjil
Tema : Binatang
Sub Tema / Sub-sub tema : Binatang Ternak / Sapi
Pembelajaran ke :XII
Alokasi waktu : 10 menit

❖ KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNYA (NAM)
- 3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (KOG)
Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (KOG)
- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (BHS)
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif(menyimak dan membaca) (BHS)
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)
Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)
- 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus (FM)
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus (FM)
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (SOSEM)

❖ INDIKATOR

- 1. Mengenal ciptaan-ciptaan Allah (NAM 1.1)
- 2. Memecahkan masalah melalui game maze (mencari jejak) (KOG 3.5-4.5)
- 3. Mendongeng (BHS 3.10-4.10)
- 4. Bermain playdough (SENI 3.15-4.15)
- 5. a. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk kegiatan pemerah susu sapi (FM 3.3-4.3)
- 6. Sabar menunggu giliran (SE 2.7)

❖ TUJUANPEMBELAJARAN

- 1. Melalui kegiatan mengamati gambar binatang sapi , anak **tepat** menyimpulkan bahwa sapi adalah makhluk Allah SWT
- 2. Melalui kegiatan bermain maze, anak **dapat** memecahkan masalah dengan tepat
- 3. Melalui kegiatan mendengarkan dongeng, anak **dapat menyimpulkan cerita dengan benar**

4. Melalui kegiatan bermain playdough, anak **dapat mengkreasikan** bentuk-bentuk hewan dengan kreatif
5. a. Melalui kegiatan pemerah susu sapi, anak **terampil** menggunakan tangan kanan dan kirinya
6. Melalui kegiatan pemerah susu sapi, anak **terbiasa** menunjukkan sikap sabar menunggu giliran

❖ **MATERI**

1. Binatang sapi (NAM)
2. Maze (KOG)
3. Dongeng anak (BHS)
4. Kreasi bentuk hewan (SENI)
5. Koordinasi tangan kanan dan kiri (FM)
6. Sikap Sabar menunggu giliran (sosem)

❖ **PENDEKATAN DAN STRATEGI**

Pendekatan : Problem Base Learning Dan Project Base Learning
 Metode Pembelajaran : Bercakap-cakap, tanya jawab, penugasan, demonstrasi, bercerita

❖ **SUMBER, MEDIA BELAJAR, ALAT DAN BAHAN**

Sumber dan media belajar:

1. Gambar sapi
2. Boneka

Alat dan bahan :

1. Playdough
2. Sedotan
3. Gambar jejak kaki sapi
4. Air
5. Ember kecil
6. Nampan kecil

❖ **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

NO	LANGKAH-LANGKAH	ALOKASI WAKTU
1	Pembukaan 1. Guru menyambut kedatangan anak- anak dengan ceria SOP Penyambutan anak 2. Anak-anak baris dan ,menggerakkan badannya sesuai dengan irama music 3. Anak-anak masuk kelas dengan rapi 4. Anak duduk melingkar (Circle time) 5. Guru menyapa anak-anak dengan ucapan salam 6. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum melakukan kegiatan 7. Guru mengajak anak untuk menyebutkan temannya yang mengikuti kegiatan pada hari ini 8. Guru menjelaskan dan anak menyimak tentang tema, sub tema, sub-sub tema dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini. 9. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu gembala	
2	Kegiatan inti 1. Mengamati : Anak mengamati gambar sapi yang ada setelah itu mengamati	

	<p>macam jenis sapi,</p> <p>2. Menanya : guru mestimulasi anak agar bertanya / membagikan pengalamannya tentang binatang sapi.</p> <p>3. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak bercakap-cakap tentang hasil pengamatan apa warna sapi, apa makanan sapi, dimana sapi itu tinggal, siapa yang menciptakan sapi, bagaimana cara pemerahan susu sapi, kenapa kita harus minum susu (4c, communication) - Anak memperhatikan guru menunjukkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan. <p>Pijakan setelah main :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat permainan - Diskusi perasaan diri saat bermain bersama 	
4	penutup	
	<p>1. Guru melakukan Tanya jawab kepada anak tentang kegiatan hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang telah kamu pelajari ? - Apa yang paling kalian sukai ? - Apa yang kalian pahami ? ➤ Pesan moral ➤ Menginformasikan kegiatan untuk besok ➤ Menyanyikan lagu siapa suka jeruk ➤ Berdoa setelah belajar ➤ Mengucapkan salam 	

Mengetahui

Guru kelompok B

Kepala TK Muslimat NU 10

NURSITI, S.Pd

MAR'ATUS SHOLIHAH, S.Pd

A. ASSESMEN/PENILAN PERKEMBANGAN ANAK

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Tenik Penilaian
NAM	1.1	➤ Anak dapat menyakini dengan benar bahwa sapi adalah ciptaanNya	➤ Observasi
SOSEM	2.7	➤ Anak dapat membiasakan Sabar menunggu giliran	➤ Observasi
BAHASA	3.10-4.10	➤ Anak dapat menyimpulkan Cerita tentang dongeng dengan benar	➤ Observasi
KOGNITIF	3.5-4.5	➤ Anak dapat memecahkan masalah sederhana dengan tepat	➤ Unjuk Kerja
FISMOT	3.3-4.3	➤ Anak dapat memadukan motorik halus dengan terampil	➤ Unjuk Kerja
SENI	3.15-4.15	➤ Anak dapat mengkreasikan bentuk-bentuk hewan Dengan kreatif	➤ Unjuk Kerja

Instrumen Penilaian:

1. Lembar Observasi
2. Lembar Unjuk Kerja
3. Catatan Hasil Karya
4. Catatan Anekdote

PENILAIAN DENGAN ALAT PENILAIAN RATING SCALE

(Model Sentra)

Tema / Sub tema / Sub-sub tema : Binatang/ Binatang Ternak/ Sapi

Kelompok / Usia : B / 5-6

No	Program Pengembangan	KD	Indikator	Skala Perkembangan			
				BSB	BSH	MB	BB
1	NAM	1.1	Anak dapat menyakini dengan benar bahwa sapi adalah ciptaanNya				
2	SOSEM	2.7	Anak dapat membiasakan sabar menunggu giliran				
3	BAHASA	3.10-4.10	Anak dapat menyimpulkan cerita tentang “minum susu sapi sehat” dengan benar				
4	KOGNITIF	3.5-4.5	Anak dapat memecahkan masalah sederhana dengan tepat				
5	FM	3.3-4.3	Anak dapat memadukan motorik halus dengan terampil				
6	SENI	3.15-4.15	Anak dapat mengkreasikan bentuk-bentuk hewan dengankreatif				

RUBRIK PENILAIAN

NO	KD	PROGRAM PENGEMBANGAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	TINGKAT CAPAIAN PERKEMBANGAN			
				BB	MB	BSH	BSB
1	1.1	Nilai agama dan moral	Indikator : Mengenal ciptaan- ciptaan Allah Tujuan Pembelajaran : anak tepat menyimpulkan bahwa sapi adalah binatang yang diciptakan oleh Allah SWT STEM : ciri-ciri makhluk hidup ciptaan Tuhan : 1. Membutuhkan makanan 2. Butuh minum 3. Berkembang 4. tumbuh	Tidak muncul dari ke empat descriptor tersebut	Muncul dari 1 dari 4 descriptor tersebut	Muncul 2- 3descriptor tersebut	Muncul dari 4 descriptor tersebut
2	3.5-4.5	Kognitif	Indikator : Memecahkan masalah melalui game mencari jejak (maze) Tujuan Pembelajaran : anak dapat memecahkan masalah dengan tepat STEM : Melalui game mencari jejak	Anak belum mau dan belum bisa	Anak mau dan dengan bantuan	Anak mau dan dengan sedikit bantuan	Anak mau, bisa tanpa bantuan
3	3.10- 4.10	Bhs	Indikator : mendongeng Tujuan Pembelajaran : Melalui kegiatan mendengarkan dongeng, anak dapat menyimpulkan cerita dengan benar STEM : melalui mendengarkan dongeng anak mampu 1. menceritakan kembali 2. faham alurnya 3. tertarik	Anak belum muncul	Anak tepat dengan 1 deskriptor	Anak tepat dengan 2 deskriptor	Anak tepat dengan 3 deskriptor

4	3.15-4.15	Seni	<p>Indikator : bermain playdough</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Melalui kegiatan bermain playdough, anak dapat mengkreasi bentuk-bentuk hewan dengan kreatif</p> <p>STEM : anak berkreasi dengan kriteria :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mau 2. bisa 3. kreatif 	Anak belum muncul dari ke tiga descriptor tersebut	Anak muncul 1 dari ke tiga descriptor tersebut	Anak muncul 2 dari ke tiga descriptor tersebut	Anak muncul 3 dari ke tiga descriptor tersebut
5	3.3-4.3	Fisik motoric Halus	<p>Indikator : Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk kegiatan memerah susu sapi</p> <p>Tujuan Pembelajaran : anak terampil menggunakan tangan kanan dan kirinya untuk memerah susu sapi</p> <p>STEM : menggunakan tangan kanan dan kiri secara :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Luwes 2. Bergantian 3. Terkoordinasi 	belum muncul dari ke tiga descriptor tersebut	Muncul 1 dari ke tiga descriptor tersebut	Muncul 2 dari ke tiga descriptor tersebut	Muncul 3 dari ke tiga descriptor tersebut
6	2.7	SOsem	<p>Indikator : Sabar menunggu giliran</p> <p>Tujuan Pembelajaran : anak terbiasa menunjukkan sikap sabar menunggu giliran</p> <p>STEM : anak bersikap sabar dengan menunjukkan 3 kriteria :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak gelisah 2. Tidak nyerobot 3. Tidak menangis 4. Tidak marah 	Anak belum dapat bersikap sabar	Anak dapat bersikap sabar dengan 1 kriteria	Anak dapat bersikap sabar dengan 2-3 kriteria	Anak dapat bersikap sabar dengan 4 kriteria

LEMBAR OBSERVASI

Kegiatan : Meyakini dengan benar bahwa sapi adalah ciptaanNya

Nama :

No	HARI / TANGGAL	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENGAMATAN
1		Melalui kegiatan mononton vidio cara pemerah susu sapi, anak dapat meyakini dengan benar bahwa sapi adalah ciptaanNya	- Keaktifan anak dalam menjawab pertanyaan	Dapat menyebutkan hewan sapi adalah CiptaanNya

LEMBAR UNJUK KERJA

Kegiatan : memecahkan masalah sederhana dengan tepat

Nama :

No	HARI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ASPEK YANG DIAMATI	HASIL PENGAMATAN
1		Melalui aktivitas bermain maze, anak dapat memecahkan masalah sederhana dengan tepat	Ketepatan saat mencari jejak (maze) sapi mencari rumput	Anak tepat dalam mencari jejak (maze) sapi mencari rumput

CATATAN HASIL KARYA

Kegiatan : mengkreasikan bentuk-bentuk hewan dengan kreatif

Nama :

Hasil karya Anak	Aspek yang dinilai	Hasil Asessmen	Capaian Perkembangan
------------------	--------------------	----------------	----------------------

	Melalui kegiatan bermain playdough, anak dapat mengkreasikan bentuk-bentuk hewan dengan kreatif	Kerapian anak dalam membuat bentuk macam-macam hewan	Anak dapat mengkreasikan bentuk macam-macam hewan dengan rapi
--	---	--	---