

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Tema : **Binatang**
Sub Tema : **Binatang Darat**
Sub sub Tema : **Ayam**
Topik : **Ini Karyaku**
Sentra : **Seni**
Kelompok : **B (5-6 tahun)**
Semester : **II**
Nama Guru : **Nurul Indah Septina, S. Pd**

TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL X
KECAMATAN SUKOREJO KABUPATEN KENDAL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL X SUKOREJO

Semester/ Bulan/ Minggu	: II / Januari / 2
Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Binatang / Binatang Di Darat/ Ayam
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Model Pembelajaran Sentra	: Seni

A. TUJUAN :

1. Anak terbiasa mengungkapkan kekagumannya atas ciptaan Tuhan dengan kalimat *Toyyibah* (1.2)
2. Anak dapat melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menggunting (3.3-4.3)
3. Anak dapat melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menempel (3.3-4.3)
4. Anak dapat melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan melukis dengan garpu (3.3-4.3)
5. Anak dapat melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menggambar (3.3-4.3)
6. Anak dapat mengenal binatang darat ayam dengan menyajikan hasil karya (3.8-4.8)
7. Anak dapat menceritakan tentang hasil karyanya (3.11-4.11)
8. Anak dapat mengerjakan tugasnya sendiri (2.5)
9. Anak dapat membuat hasil karya dan aktifitas seni berupa gambar/ lukisan (3.15 -4.15)

B. MATERI KEGIATAN (Pengetahuan dan Keterampilan)

1. *Handprint* “Binatang Darat Ayam”
2. *Chick Finger puppets*/ boneka jari bentuk anak ayam
3. Membuat “*Handprint Card*” bentuk Telur ayam menetas
4. Melukis dengan garpu “lukisan anak ayam”

C. MATERI PEMBIASAAN (Sikap)

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Do’a sebelum belajar masuk dalam SOP pembukaan
3. Cuci tangan sebelum makan snack dan makan bersama masuk dalam SOP cuci tangan
4. Antri dalam mengambil sneck dan makan siang masuk dalam SOP makan
5. Do’a sesudah belajar

D. PIJAKAN LINGKUNGAN (07.00 - 08.00) simulasi 1 menit

1. Tempat main : Guru mempersiapkan alat,bahan dan semua yang akan digunakan untuk bermain di sentra seni/peran, tema : Binatang, sub tema : Binatang Darat, sub-sub tema : Ayam
2. Ragam Main :
 1. *Handprint* “Binatang Darat Ayam”
 2. *Chick Finger puppets*/ boneka jari anak ayam
 3. Membuat “*Handprint Card*” bentuk telur ayam menetas
 4. Melukis dengan garpu “lukisan Anak Ayam”
5. Alat dan Bahan
 - a. LCD/ Audio
 - b. Kertas HVS, Cat Poster warna kuning, merah, biru, pensil/spidol
 - c. Kertas asturo, gunting, lem, pola lingkaran 2 ukuran (besar dan kecil), bulu ayam, pensil/spidol
 - d. Kertas HVS, kertas lipat, lem, gunting, bulu ayam, pensil/spidol
 - e. Kertas HVS, garpu, cat poster warna kuning, pensil/spidol

E. PIJAKAN SEBELUM MAIN (08.00 - 08.30) simulasi 2 menit

1. Berbaris, Syahadat, ikrar
2. Do’a sebelum belajar
3. Tahfidzul Qur’an (Surat Al Lahab)
4. Bahasa inggris : Chiken, egg, hen, rooster
5. Mengenal aturan main (Memegang alat main ketika waktunya tiba, sayang teman, bertanggung jawab dengan menyelesaikan tugas yang diberikan dan membereskan peralatan setelah digunakan)
6. Berdiskusi tentang binatang ayam

7. Berdiskusi tentang daur hidup binatang ayam

F. PIJAKAN SAAT MAIN (08.30 – 10.00) simulasi 5 menit

1. Anak mengamati :
 - Alat dan bahan yang akan digunakan
 - Macam-macam warna
 - Daur hidup binatang ayam
2. Anak bertanya tentang :
 - Alat dan Bahan main
 - Macam-macam warna dan ukuran
 - Daur hidup binatang ayam
3. Anak mengumpulkan informasi :
 - Guru memberikan dukungan dengan mendemonstrasikan cara membuat boneka jari anak ayam "*chick finger puppets*" dan "*handprint card*" bentuk telur menetas
 - Guru memberikan dukungan dengan menayangkan video proses /daur hidup ayam
 - Tanya jawab tentang Daur hidup binatang ayam
4. Anak menalar :
 - Anak menggunakan pengumuman dari guru untuk mengetahui Daur hidup binatang ayam
5. Anak mengkomunikasikan hasil karyanya :
 - a. Kegiatan 1 : Membuat "*Handprint*" "Binatang Darat Ayam"
 - b. Kegiatan 2 : Membuat "*Chick Finger puppets*"/ boneka jari anak ayam
 - c. Kegiatan 3 : Membuat Membuat "*Handprint Card*" bentuk telur ayam menetas
 - d. Kegiatan 4 : Membuat lukisan dengan garpu "lukisan Anak Ayam"
6. Recall/Remembering

G. PIJAKAN SETELAH MAIN (10.00- 10.30) simulasi 2 menit

1. Menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa yang sudah dimainkan dan mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Memberikan tugas kepada anak-anak untuk dilakukan dirumah, yaitu menanyakan kepada orang tuanya tentang Macam-macam binatang Ayam
6. Berdo'a sesudah belajar

H. PENILAIAN

Ceklis (√)
Anekdote (√)
Hasil karya (√)

Mengetahui

Kepala TK ABA X



Nur Rasjidah, S.Pd AUD
NIP. 197011112008012009

Sukorejo, Januari 2022
Guru



Nurul Indah Septina, S. Pd
NIP.

BAHAN AJAR

A. MATERI KONSEPTUAL

- Tema : Binatang
- Sub tema : Binatang darat
- Sub-sub tema : Ayam

Ayam Adalah hewan darat jenis unggas/ termasuk keluarga burung yang tidak bisa terbang, bernafas dengan paru-paru, memiliki paruh dan memiliki 2 kaki yang fungsinya untuk mengais tanah agar bisa mencari makanan.

<p>Apa saja bagian bagian tubuh ayam?</p>	 <p>https://www.kelaspintar.id/blog/tips-pintar/organ-gerak-ayam-13246/</p>
<p>Siapakah yang menciptakan ayam?</p>	<p>Tuhan kita Allah swt</p>
<p>Dimana Ayam bisa hidup?</p>	<p>Di darat</p>
<p>Bagaimana cara ayam mencari makan?</p>	<p>Dengan mengais tanah menggunakan cakarannya dan paruhnya</p>
<p>Kapan ayam berkokok?</p>	<p>Ketika ada cahaya, biasanya saat fajar</p>
<p>Mengapa ayam mengerami telurnya?</p>	<p>Agar suhu telur tetap hangat untuk proses penetasan</p>

B. MATERI PRAKTIS

- Membuat “*Handprint*” binatang darat ayam

Guru menyiapkan kertas HVS, cat poster warna kuning, merah dan biru, serta pensil/spidol. Anak membuat lukisan “*handprint*” membentuk binatang darat ayam dari cat poster di atas media kertas HVS dan kemudian memberi namanya.
- Membuat *Chick Finger puppets*/ boneka jari anak ayam

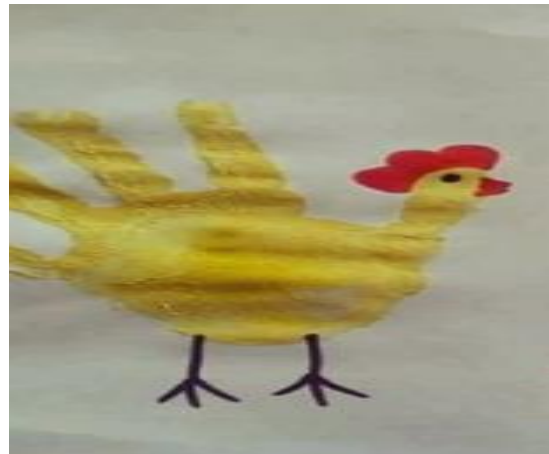
Guru menyiapkan Kertas asturo, gunting, lem, pola lingkaran 2 ukuran (besar dan kecil), bulu ayam, pensil/spidol. Anak membuat boneka jari berbentuk anak ayam dengan pertama –tama anak menjiplak lingkaran 2 ukuran yakni besar dan kecil untuk badan dan kepala, setelah dijiplak kemudian di gunting sesuai dengan pola tersebut. Kedua buah lingkaran yang telah di gunting direkatkan ujungnya satu sama lain sehingga membentuk badan dan kepala. Anak melubangi bagian bawah lingkaran yang berukuran besar sebanyak 2 buah lubang sebagai tempat jari. Anak melengkapi pola boneka dengan bulu ayam sebagai sayap dan jengger dengan cara di rekatkan menggunakan lem. Terakhir anak melengkapi pola boneka dengan menggambar mata dan paruh pada bagian lingkaran kecil(kepala).
- Membuat “*Handprint Card*” Bentuk telur ayam menetas

Guru menyiapkan Kertas HVS, kertas lipat, lem, gunting, bulu ayam, pensil/spidol. Anak membuat pola tangannya diatas kertas lipat kemudian mengguntingnya. Setelah itu anak-anak membuat gambar telur pecah/menetas seperti pengetahuan yang dimilikinya, lalu mengguntingnya. Anak kemudian merekatkan pola jari dan pola telur pecah tadi dengan lem pada ujung-ujungnya saja sehingga masih bisa untuk dibuka tutup (seperti buku). Anak melengkapi pola jarinya dengan gambar mata dan paruh juga gambar kesukaannya pada bagian yang tertutup cangkang telur yang retak. Terakhir anak menempelkan pola kartu di atas kertas HVS dan melengkapinya dengan bulu-bulu ayam.

- Membuat Lukisan dengan garpu bentuk anak ayam
Guru menyiapkan kertas HVS, cat poster warna kuning dan garpu serta pensil/spidol.
Anak-anak membuat lukisan bentuk anak ayam menggunakan garpu di atas media kertas HVS lalu melengkapi gambar dengan spidol.

MEDIA PEMBELAJARAN

Membuat "Handprint" binatang darat ayam



Chick Finger puppets/ boneka jari anak ayam



"Handprint Card" Bentuk telur ayam menetas



Melukis dengan garpu bentuk anak ayam



PENILAIAN CAPAIAN PERKEMBANGAN

Semester/ Bulan/ Minggu : II / Januari / 2
 Tema / Sub Tema/ Sub-sub Tema : Binatang / Binatang Di Darat/ Ayam
 Kelompok : B (5-6 tahun)
 Model Pembelajaran Sentra : Seni

No	Nama Anak	Indikator							
		Nam 1.2	FM 3.3-4.3			Kognitif 3.8-4.8	Bahasa 3.11-4.11	Sosem 2.5	Seni 3.15-4.15
		Anak terbiasa mengungkapkannya atas ciptaan Tuhan dengan kalimat Toyyibah	Anak mampu melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menggu	Anak mampu melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menempel	Anak mampu melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan melukis dengan garpu	Anak mampu melakukan gerakan motorik halus melalui kegiatan menggambar	Anak mampu mengenal binatang darat ayam dengan menyajikan hasil karya	Anak mampu menceritakan tentang hasil karya	Anak mampu mengerjakan tugasnya sendiri
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									

Keterangan:

1. Belum Berkembang (BB)
2. Mulai berkembang (MB)
3. Berkembang Sesuai harapan (BSH)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui

Kepala TK ABA X



Nur Rasjidah, S.Pd AUD
 NIP. 197011112008012009

Sukorejo, Januari 2022
 Guru

Nurul Indah Septina, S. Pd
 NIP.

CATATAN ANEKDOT

TANGGAL :
USIA/ KELAS : 5-6 Tahun
TAHUN : 2021/2022

NAMA	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/ PERILAKU	INDIKATOR

Mengetahui

Kepala TK ABA X



Nur Rasjidah, S.Pd AUD
NIP. 197011112008012009

Sukorejo, Januari 2022
Guru

Nurul Indah Septina, S. Pd
NIP.

Hasil Karya Anak

Nama:

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	Indikator-KD
(foto karya anak)		

Nama:

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	Indikator-KD
(foto karya anak)		

Nama:

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	Indikator-KD
(foto karya anak)		