

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita Persatuan Bangah
Semester / Minggu : 1 / 11
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang
Sub-sub Tema : “ Kupu-kupu”
Model Pembelajaran : Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Alokasi waktu : 10 Menit

A. MATERI KEGIATAN

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Binatang yang bisa terbang”kupu-kupu”
3. Gerak dan lagu “Kupu-kupu yang Lucu”
4. Bermain membuat tirai kata
5. Kolase dengan kertas, gambar kupu-kupu
6. Mengurutkan gambar kupu-kupu dari mulai gambar yang terkecil

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat berdoa sebelum memulai dan sesudah kegiatan dengan benar
2. Anak dapat mengenal binatang yang bisa terbang”kupu-kupu”sebagai ciptaan Tuhan.
3. Anak dapat melakukan gerak dan lagu “Kupu-kupu” dengan teratur
4. Anak dapat membuat tirai kata dari gambar binatang yang bisa terbang huruf awalnya sama dengan benar
5. Anak dapat membuat karya seni kolase gambar kupu-kupu dengan rapih.
6. Anak dapat memberi nomor urut pada gambar kupu-kupu dari yang terkecil dengan benar
7. Anak dapat mengerjakan sesuatu dengan tuntas.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan

1. Berdoa sebelum memulai kegiatan
2. Gerak dan lagu “Kupu-kupu yang Lucu”
3. Mengenalkan aturan Bermain
4. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang merupakan binatang ciptaan tuhan.

Kegiatan Inti

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan gambar binatang yang ada di bahan bermain kartu kata yang huruf awalnya sama.
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan binatang yang bisa terbang.
4. Guru mempersilakan anak mengambil kartu kata bergambar yang huruf awalnya sama sesuai konsep yang dipahami anak.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya.
 - a. Kelompok 1 : Membuat tirai kata dari kartu kata bergambar nama binatang yang huruf awalnya sama ” k”. (Kupu-kupu, kepik, kumbang)
 - b. Kelompok 2 : Memberi nomor urut pada gambar kupu-kupu mulai yang terkecil.
 - c. Kelompok 3 : Kolase dari kertas gambar kupu-kupu;

Kegiatan Pengaman : Bermain plastisin membentuk binatang yang bisa terbang

6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan bermainnya

Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

D. Rencana Penilaian :

1. Indikator Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama Dan Moral	1.1 3.1-4.1	- Anak percaya binatang bisa terbang sebagai ciptaan Tuhan - Doa sebelum memulai dan selesai kegiatan
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur
Bahasa	3.12-4.12	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama.
Kognitif	3.6-4.6	Mampu mengurutkan lima seriasi atau lebih berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau jumlah.
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya dengan menggunakan berbagai media.
Sosial Emosional	2.12	Mengerjakan sesuatu dengan tuntas

2. Teknik penilaian yang akan digunakan :

- a. Catatan hasil karya
- b. Catatan anekdot
- c. Skala capaian perkembangan

Mengetahui
Kepala TK,

Bangah, November 2021
Guru Kelas B1,

Martha Liuw, S.Pd
NIP:196803091991032005

Sumanik, S.Pd