

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TAMAN KANAK-KANAK SLAMBUR
TAHUN 2021-2022

Satuan Pendidikan	TK Slambur
Kelas	A /Semester Ganjil
Hari/Tanggal	Senin 1 / 11 / 2021
Tema/ Sub Tema	Binatang/ binatang berkaki empat
Pembelajaran
Alokasi Waktu	07.30-10.30 WIB
Sentra	Area

A. Tujuan pembelajaran :

- 1.1 Anak dapat Mensyukuri ciptaan Tuhan(Spiritual)
- 1.2 Anak Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) (Sains)
- 4.1 Melakukan ibadah sesuai tuntunan orang dewasa
- 4.8 Menyajikan berbagai karya(Proyek kerja)
- 3.10/4.10 Memahami bahasa reseptif
(menyimak dan membaca) (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)

Alat dan bahan :

- Kertas gambar Kucing
- Lem kertas
- Kertas lipat warna – warni
- Pensil
- Penghapus
- Gunting

Kompetensi Inti	Keterangan	Kompetensi Dasar yang di capai
KI-1. Spiritual Agama dan Moral	Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1- Mensyukuri ciptaan Tuhan 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Sikap sosial Emosional	Memiliki perilaku hidup, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
KI-3. Pengetahuan Kognitif	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.	3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa

KI-4 Fisik Motorik	Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
K-5 Bahasa	- Cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, - Melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya	3.10/4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
KI-6 Keterampilan/Seni	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.8 Menyajikan berbagai karya

Kompetensi dasar (KD)	Indikator
1.1 Mensyukuri ciptaan Tuhan 1.2-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	➤ Mengucapkan syukur
2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	➤ Mengembalikan mainan pada tempatnya
3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlaq 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlaq mulia	➤ Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya
3.4 mengetahui cara hidup sehat 4.4 mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x, memakai baju bersih,	➤ Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x, memakai baju bersih, membuang sampah pada tempatnya, menutup hidung dan mulut ketika batuk dan bersin, membersihkan dan membereskan tempat mainan
3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda –benda di sekitar yang di kenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	➤ Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal l dan konsonan menjadi sebuah kata melalui kegiatan menggabungkan kata k-u-c-i-n-g ➤ Kemampuan menghitung benda
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	➤ Menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Menyebutkan binatang berkaki empat.

1. Menyanyi dan menirukan gerakan binatang
2. Menirukan suara-suara binatang, Kambing, Sapi, Kuda, Kucing.
3. Memilih warna sesuai pilihannya
4. Kolase gambar binatang kucing sesuai warna kesukaannya.

C. Materi Pembiasaan

1. Mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sabun.
2. Bersyukur kepada tuhan
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Percaya diri dalam beraktifitas

C. PENILAIAN

1. Indikator penilaian Program Pengembangan KD Indikator

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Muncul	Belum Muncul
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mensyukuri ciptaan Tuhan		
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (HOTS)		
Fisik Motorik	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (HOTS)		
	4.3	Anak mampu mengoptimalkan motorik halus nya		
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya)		
	4.6	Anak mampu menegaskan memilih warna sesuai dengan benda asli panca indera ,sehingga menghasilkan karya yang baik dan benar.		
Bahasa	3.10	Memahami bahasa reseptif (Literasi) (menyimak dan membaca) (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal		
	4.10			
	4.11	Mampu menghitung jumlah kaki pada hewan (matematik)		
Sosial Emosional	2.5	Anak mampu memiliki perilaku percaya diri		
Seni	3.15	Dapat mengkreasikan aktivitas sen		
	4.15	Mampu menampilkan aktivitas seni memakai gerakan		

2. Instrumen penilaian

- Scala capaian perkembangan harian
- Catatan hasil karya
- Catatan anecdot

Mengetahui
Kepala Sekolah



Eni Endarwati, S.Pd

Madiun 1 Nov 2021
Guru Kelompok A

Eni Endarwati, S.Pd

SCALA CAPAIAN PERKEMBANGAN

PENILAIAN HARIAN/MINGGUAN

Hari/tgl : Senin-26/11/2021

NO	KD												
		FANI	SINA	CANY	AQILA	SAPIN	ZAFRAN	NICO	NAUVA	DIAS	AZMI	QILA	FAHRI
1	Mensyukuri ciptaan Tuhan	A	A	A	A	A	A	X	A	A	A	A	A
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	B	B	B	B	A	A	C	C	A	C	B	B
3	Anak dapat mampu mengoptimalkan motorik halus nya	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
4	Memiliki sikap percaya diri	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B
5	Dapat mengenal benda-benda di sekitarnya, warna, bentuk, ukuran, sifat tekstur	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Anak mampu memiliki perilaku percaya rendah hati	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
7	Dapat membedakan perbuatan baik dan buruk	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
8	Dapat menebali tulisan sesuai gambar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	Dapat menempel gambar kolase	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

Keterangan

A = BSB : Berkembang Sangat Bagus

B = BSH : Berkembang Sesuai Harapan

C = MB : Mulai Berkembang

D = BB : Berkembang dengan di Bimbing Guru/Orang Tua

CONTOH CATATAN ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT KEJADIAN	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU	PENYELESAIAN/APRESEASI GURU
Fania	Di dalam kelas	08.00	Tiba-tiba menangis	Setelah di introksi ternyata mencari mamanya
Safina	Di halaman sekolah	08.30	Tiba-tiba keluar ruangan ingin main ayunan	Guru mendekati dan merayu sampai dengan anak mau masuk sekolah, dengan cara menanyakan/mengekspresikan apa yang dia suka. Gendong, ambil lego bentuk suatu yang dia tertarik.