

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK Muslimat NU Sumbersuko 02  
Kelas / Semester : B / I  
Tema : Binatang  
Sub Tema : Binatang Udara ( Binatang Kepik / Kumbang yang berbintik bintik)  
Pembelajaran Ke : I / 14  
Hari/tanggal. : Sabtu, 13 Nopember 2021  
Kelompok/usia : B (5-6 tahun)

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu bercakap – cakap cara bersyukur atas telah di ciptakan binatang ciptaan Tuhan
2. Anak mampu berperilaku yang mencerminkan sikap sabar dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan
3. Anak mampu menirukan binatang kepik saat hinggap di atas daun/pohon
4. Anak mampu memperhatikan dan mengenal konsep sains tentang kepik mengenai habitatnya, bagian-bagian tubuhnya, maupun perkembangannya
5. Anak memahami dan dapat membuat binatang kepik dari bahan plastisin
6. Anak mampu menghitung jumlah titik pada setiap kepik
7. Anak mampu melengkapi huruf yang kosong pada kata “KEPIK”
8. Anak mampu bagaimana cara bermain maze (mencari jejak) binatang kepik mencari makanan
9. Anak mampu merapikan dan membersihkan setelah kegiatan membuat Kepik
10. Anak mampu menceritakan kembali tentang kejadian yang telah dilakukan

### KD yang dicapai

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya (Nam)
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (Sosem)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk motorik kasar dan motorik halus (Fisik Motorik)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari –sehari dan berperilaku kreatif (Kognitif)
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (Bahasa)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

## B.KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media / Sumber Belajar	: LCD,proyektor,laptop,plastisin,gambar kepik,lembar kegiatan, Krayon,pensil
Metode	: Berceita,bercakap-cakap,tanya jawab,demonstrasi,pemberian Tugas
Alat Penilaian	: Observasi,daftar checklis,catatan penting terkait kegiatan anak (learning story),unjuk kerja,penugasan,hasil karya

### Langkah Kegiatan

#### I.Pembukaan (30 menit)

- Berdoa,salam
- Apersepsi Mengajukan permainan teka teki melalui nyanyian “Binatang Kepik”

Terbang...  
Aku bias terbang  
Warnaku merah berbintik hitam  
Aku makan kutu makanan  
Para petani senang dan riang  
Reff :Aku binatang yang lucu  
Ayo sayangilah aku  
Jangan kau ganggu diriku  
Karena aku juga ciptaan Tuhan

#### II.Inti (60 menit)

##### a.Mengamati (rasa ingintahu)

Mengajak anak-anak mengamati melalui menonton mengenai perkembangbiakan binatang Kepik,bagian- bagian tubuhnya,dan habitatnya.

##### b.Menanya (demokratis)

Guru mengajak anak bercakap-cakap dengan pertanyaan – pertanyaan HOTS menggunakan Problem statement sebagai berikut :

- Apa itu Kepik?
- Siapa yang menyukai Kepik?
- Dimana Kepik tinggal?
- Bagaimana perkembangbiakan Kepik?
- Apa makanan Kepik?
- Apa manfaat Kepik?

##### c.Mengumpulkan informasi,menalar,dan mengkomunikasikan (demokratis,rasa ingintahu)

Guru menjelaskan,memberi contoh kegiatan yang akan dilakukan :

- 1.Membuat binatang Kepik dari plastisin
- 2.Melengkapi huruf yang kosong pada kata “KEPIK”

3. Bermain maze (mencari jejak) binatang kepik mencari makanan

Kegiatan 1: Membuat binatang Kepik dari plastisin

- Anak membuat binatang Kepik dari plastisin
- Membuat badan dan kepala Kepik dari plastisin warna hitam
- Membuat sayap dari plastisin warna merah
- Menempelkan sayap ke badan Kepik
- Membuat bitnik-bintik dari plastisin warna hitam dan menempelkan ke sayap Kepik
- Membuat mata kepik dari plastisin warna putih dan hitam serta menempelkannya
- Membuat antenna Kepik dari plastisin warna hitam dan menempelkannya ke kepala Kepik
- Membuat daun untuk tempat singgah binatang Kepik

Kegiatan 2 : Melengkapi huruf yang kosong pada kata "KEPIK"

- Anak melengkapi huruf yang kosong pada kata "KEPIK"
- Anak membaca tulisan yang telah di lengkapi yaitu kata "KEPIK"

Kegiatan 3 : Bermain maze (mencari jejak) binatang kepik mencari makanan

- Anak mengamati gambar maze Kepik mencari makanan di daun
- Anak mencari jejak binatang Kepik mencari makan di daun

**III. Istirahat, bermain, makan, bersahabat, komunikasi (30 menit)**

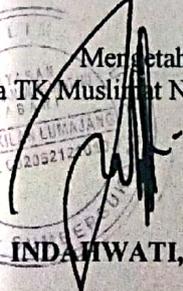
**IV. Penutup / Recooling**

- Mengulang cerita Binatang Kepik
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa, salam

Kegiatan pengaman : Bermain ular tangga dan balok

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

- Ceklis
- Hasil Karya
- Anekdote

Mengetahui  
Kepala TK Muslimat NU Summersuko 02  
  
INDAHWATI, S.Pd

Guru Kelompok B  
  
NURIL MAISYAROH, S.Pd

## INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBA NGAN	KD	INDIKATOR	MUNCUL	BELUM MUNCUL
NAM	1.1	-Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya	√	
SOSIAL EMOSIONAL	2.7	-Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	√	
FISIK MOTORIK	3.3/ 4.3	-Mengenal anggota tubuh , fungsi, dan gerakannya untuk motorik kasar dan motorik halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan motorik halus	√	
KOGNITIF	3.5/ 4.5	-Mengetahui cara memecahkan masalah sehari -hari dan berperilaku kreatif -Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	√	
BAHASA	3.12 / 4.12	- Mengenal keaksaraan awal melalui bermain -Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	√	
SENI	3.15 / 4.15	-Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni -Menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	√	

## FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

KELOMPOK / USIA : B/5-6 TAHUN  
 HARI / TANGGAL : 13 NOPEMBER 2021

KD	INDIKATOR	PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK				
		NAMA ANAK				
		AFIFAH	NAILA	UAIS	ADAM	RARA
1.1	-Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2.7	-Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	BSH	MB	BSH	BSH	MB
3.3/4.3	-Mengenal anggota tubuh , fungsi, dan gerakannya untuk motorik kasar dan motorik halus -Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan motorik halus	MB	BSH	BSH	MB	BSH
3.5/4.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari –hari dan berperilaku kreatif -Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3.12 / 4.12	-Mengenal keaksaraan awal melalui bermain -Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
3.15 / 4.15	-Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni -Menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	BSH	BSH	MB	MB	BSH

**KETERANGAN :**

Kolom pencapaian perkembangan di isi dengan skor nilai :

1.(BB) 2.(MB) 3.(BSH) 4.(BSB)

1.**BB** artinya Belum berkembang

Anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru

2.**MB** artinya Mulai Berkembang

Anak melakukannya masih harus di ingatkan atau di bantu oleh guru

3.**BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan

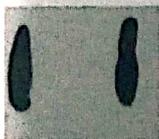
Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan atau di di contohkan oleh guru

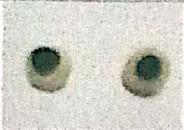
4.**BSB** artinya Anak dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang

belum yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan

## HASIL KARYA ANAK

NAMA ANAK : MEMEY AURORA PUTRI WIJAYA / RARA  
 KELOMPOK / USIA : B /5-6 Tahun  
 HARI,TANGGAL : Sabtu,13 Nopember 2021

HASIL KARYA	CATATAN GURU	ANALISA KD	KEMAMPUAN YANG DICAPAI
	-Menggunakan beberapa warna	-Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas untuk mengembangkan motoric halus (3.3/4.3)	BSB
	-Kreatifitas pemilihan warna		BSh
	-Kerapian,kesesuaian bentuk		BSB
	-Pengerjaan rapi dan halus -Menyelesaikan sendiri	-Menampilkan hasil karya seni dalam berbagai bentuk (3.15/4.15)	BSh
		-Pengolahan warna (3.6/4.6)	BSh
		-Sikap estetis (2.4)	BSh
		-Sikap kreatif (2.3)	BSh
		-Sikap mandiri (2.8)	BSh
		-Sikap tanggung jawab (2.12)	BSh

## CATATAN ANEKDOT

NAMA : NAILA KHUMAIROH

KELAS : B

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA /PERILAKU
Sabtu,13 Nopember 2021	Dalam kelas	08.30 WIB	<p>Naila adalah anak yang aktif dan lincah pada saat naila mau mengambil tugas berikutnya di depan dia tidak sengaja keleset dan membuat kertas tugas yang ada di meja depan jatuh dan berserakan dan tanpa di duga ada rara yang juga mau ke depan kena senggol dan jatuh. Secepatnya Naila membantu Rara yang jatuh dan minta maaf serta Bersama-sama mengembalikan kertas tugas ke meja kembali.</p> <p>2.8 Bertanggung jawab atas kesalahannya</p> <p>3.2/4.2 Mau meminta maaf</p>