

NAMA : KUSRINI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN LURING
TK AISYIYAH 3 SEMANGGI SURAKARTA

Kelompok/usia : B
PAUD : TK AISYIYAH 3SEMANGGI
Tahun ajaran : 2020 – 2021
Semester/bulan/minggu : 1/November/12
Hari / tanggal / bulan/tahun : Rabu , 24 Nopember 2020
Waktu : 15.00- 17.00 wib
Tema/subtema/subsubtema : BINATANG/BINATANGPELIHARAAN/KELINCI
KD : 1.1, 3.1- 4.1 ,3.3-4.3, 3.6-4.6,4.6 ,3.12-4.12, 2.7,
3.15-4.15

A. KOMPETENSIDASAR

- Nilai agama dan moral
 - 1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
 - 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari – hari
 - 4.1 melakukan kegiatan beribadah sehari – hari dengan tuntunan orang dewasa
- Fisik motorik
 - 3.3 Mengenal anggota tubuh , fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motoric halus
 - 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus
- Kognitif
 - 3.6 mengenal benda–benda disekitar (nama,warna,bentuk,ukuran,pola, sifat , suara , tekstur , fungsi dan ciri cirilainnya)
 - 4.6 menyampaikan tentang apa yang dan bagaimana benda benda di sekitar yang dikenalnya (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur, fungsi dan ciri ciri lainnya)
- Bahasa
 - 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain
 - 4.12 menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- Sosial emosional
 - 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar
- Seni
 - 3.15 mengenal dan menghaslkan berbagai karya dan aktivitas seni
 - 4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

B. TUJUANPEMBELAJARAN

1. Anak dapat menunjukkan ciptaan Tuhan
2. Anak dapat menirukan gerakan melompat kelinci
3. Anak dapat membuat miniature kelinci
4. Anak dapat mengurutkan gambar kelinci sesuai pola warna (A,B,C,D)
5. Anak dapat menirukan tulisa KELINCI dengan loostpats

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Melompat menirukan kelinci
2. Membentuk Miniatur kelinci dari cup (loospats)
3. Mengurutkan pola gambar kelinci (A,B,C,D)
4. Mengenal huruf

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Tanya jawab
2. Unjuk kerja
3. Hasil karya
4. Pemberian tugas

E. MEDIAPEMBELAJARAN

1. Tulisan huruf KELINCI, dari Loospats
2. Pias gambar macam–macam hewan peliharaan kelinci
3. Gelas karton,kertas lipat/asturo,lem

F. LANGKAH LANGKAHPEMBELAJARAN

1. Kegiatan pembukaan
 - Anak di ajak kegiatan jasmani menirukan gerakan kelinci melompat
 - Penerapan SOP pembukaan
 - Berdoa sebelum melaksanakankegiatan
 - Guru memberi nyanyian kelinci
 - Guru menjelaskan tentang materi hari ini
 - Guru memperlihatkan binatang kelinci dan sapi hewan peliharaan
2. Kegiatan inti
 - Kegiatan main 1
 - Mengenal gambar kelinci sesuai pola warna
 - Kegiatan main 2
 - Menuri tulisan KELINCI dengan loospats
 - Kegiatan main 3
 - Membuat miniatur kelinci dari cup

G. RECALING

- › Merapikan mainan setelah digunakan
- › Berdiskusi tentang perasaan selama kegiata bermain hari ini
- › Anak menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- › Penguatan pengetahuan yang di dapat anak.

H. PENUTUP

Menanyakan persasaan anak hari ini
Bercerita pendek berisi pesan pesan
Menginformasikan kegiatan besok pagi
Penerapan SOP Penutupan

I. EVALUASI

1. Sikap
 - a. Mensyukuri ciptaan tuhan
 - b. Sabar dalam menunggu giliran
- 2, Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat Menyebut hewan peliharaan
 - b. Dapat membuat miniatur kelinci dari cup
 - c. Dapat mengurutkan pola gambar kelinci
 - d. Dapat meniru tulisan kelinci
 - e. Dapat menirukan gerakan kelinci

Surakarta , 24 Nopember 2020
Kepala TK Aisyiyah III Semanggi

Kusrini S.Pd