



TAMAN KANAK - KANAK ANGGREK

sebelah selatan alun-alun sutawangi jatiwangi majalengka

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELOMPOK / SEMESTER	: B/I
TEMA	: BINATANG
SUBTEMA	: BINATANG SERANGGA (KUPU-KUPU)
TOPIK	: AKU SAYANG BINATANG CIPTAAN TUHAN
Model Pembelajaran	: Kelompok
ALOKASI WAKTU	: 180 MENIT
KD	: 1.1, 2.2, 2.6, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.12-4.12, 3.15, 4.15, 3.5,4.5,3.6,4.6

Materi:

1. Menenal ciptaan-ciptaan Tuhan (Nam 1.1)
2. Doa sebelum dan sesudah belajar (Nam 3.1-4.1)
3. Menjawab dengan tepat ketika ditanya (Bs 3.10-4.10)
4. Aturan main (Sosem 2.6)
5. Kegiatan untuk latihan motoric kasar (Fm 3.3-4.3)
6. Membiasakan eksploratif (Kog 2.2)
7. Menjiplak huruf (Bs 3.12-4.12)
8. Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni (Sn 3.15-4.15)

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersyukur terhadap ciptaan Tuhan
3. Anak dapat menyanyikan lagu sederhana tentang metamorfosis kupu-kupu
4. Anak dapat menirukan tulisan sederhana kupu-kupu
5. Anak dapat menggunting gambar kupu-kupu dari kertas lipat
6. Anak dapat menyusun kata kupu-kupu dari kartu huruf
7. Anak dapat menyebutkan huruf awal sama dari kata ku "kupu-kupu,kura-kura"
8. Anak dapat mengetahui cara memelihara binatang
9. Anak dapat mengerjakan tugas secara mandiri

Metode

- Bercakap-cakap
- Pemberian tugas
- Demonstrasi

ALAT DAN BAHAN

Gambar/Poster tentang proses metamorfosis kupu-kupu, Teks Lagu Tentang "metamorfosis kupu-kupu", Kartu Huruf, pensil, gunting, Kertas Lipat ,buku gambar.

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PENDAHULUAN

Pembukaan Sop pembukaan Salam, Bernyanyi lagu anak-anak

1. Doa sebelum belajar, doa-doa harian, surat-surat pendek (Nam 3.1-4.1)
2. Bercakap-cakap metamorfosis kupu-kupu. (Bhs 3.11-4.11)
3. Menirukan gerak dan lagu tentang "METAAMORFOSIS KUPU-KUPU".
(Fm 3.3-4.3)
4. Mengenalkan aturan main (Sosem 2.6)

Bercakap –cakap tentang gerakan lagu Metamorfosis

kupu-kupu

Menyayikan lagu/syair tentang "METAMORFOSIS KUPU-KUPU"

Metamorfosis kupu-kupu
Dari ulat jadi kepongpong jadi kupu-kupu
Terbang tinggi kian kemari
Sambil menghisap sari madu bunga...sari madu bunga...

2.KEGIATAN INTI

(kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

1. Mengamati gambar metamorfosis kupu-kupu
2. Guru dan anak bercakap cakap tentang metamorfosis kupu-kupu
3. Anak mengidentifikasi tentang proses sebelum dan sesudah menjadi kupu-kupu
4. Anak praktek menggunting gambar kupu-kupu dari kertas lipat berwarna dan di beri nama kupu-kupu
5. Menyusun kartu huruf menjadi nama kupu-kupu (Pra Keaksaraan)

Istirahat

Sop istirahat

Bermain, cuci tangan, berdoa, makan dengan tertib, membereskan perlengkapan makan, berdoa sesudah makan

3.PENUTUP

Sop penutup

- **Menanyakan perasaan selama bermain hari ini**
- **Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai**
- **Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan**
- **Menginformasikan kegiatan untuk esok hari**
- **Berdoa setelah belajar**

B. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- **Teknik penilaian yang akan digunakan**
 - a. Ceklis Penilaian Perkembangan Anak
 - b. Penilaian hasil karya
 - c. Catatan anekdot
 - d. Percakapan

1. CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

KD DAN BIDANG PENGEMBANGA	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1, 3.1	Membiasakan berdoa sebelum memulai kegiatan Menyebutkan adab berdoa sebelum makan				
FM 3.3, 3.4, 4.3, 4.4	Anak dapat melakukan gerakkan anggota tubuh dalam menirukan gerakan binatang Membedakan macam binatang kesayangan				
KOGNITIF 3.5,4.5,3.6,4.6	memiliki berperilaku kreatif mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana binatang kesayangan				
BAHASA 3.12,4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan kosakata, keaksaraan awal macam-macam binatang kesayangan				
SOSEM 2.6	Membiasakan memelihara binatang kesayangan				
SENI 3.15,4.15	Mengenal dan menunjukkan karya, aktifitas seni menggunakan berbagai media				

2. PENILAIAN HASIL KARYA/UNJUK KERJA

1. Hasil karya lipatan keranjang

Catatan hasil karya Nama Anak:

Hari/ Tanggal:

Tema/Sub Tema:

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN	INDIKATOR KD

3. ANEKDOT :

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Capaian perkembangan: KD:			

➤ Indikator penilaian

Program Pengembangan	KOMPETENSI INTI	KD
Nilai agama dan moral	<p>KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya</p> <p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p> <p>KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	<p>1.1 - Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya</p> <p>3.1-4.1 - Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari -</p> <p>3.6-4.6 - Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) - Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>
Fisik Motorik	<p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p> <p>KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	<p>3.3- 4.3 - Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus - Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>
Sosial Emosional	<p>KI-2. 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</p>	<p>2.6 - Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan</p>
Kognitif	<p>KI-2. 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</p>	<p>2.2 - Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p>
Bahasa	<p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p> <p>KI-4 Menunjukkan yang diketahui,</p>	<p>3.10-4.10 - Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) - Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.12-4.12 - Mengenal keaksaraan awal melalui bermain - Menunjukkan kemampuan</p>

	dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Seni	<p>KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p> <p>KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	<p>3.15-4.15</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menenal berbagai karya dan aktivitas Seni - Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

MENGETAHUI
KEPALA TK ANGGREK

MAJALENGKA, DESEMBER 2020
GURU KELAS B

Hj.TUTUK YULIASTUTI,S.Pd
NIP.196807181989102001

LILIS KOMARIAH,S.Pd