



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Abstract

RPP, Kelompok A, Usia 4 tahun, TKIT Kids Club, Binatang, Binatang yang hidup di Air, Ikan, Mengenal Ciptaan Allah SWT, Berlari memindahkan Ikan, Menghubungkan huruf yang sama pada kata, membuat dan menghias Akuarium, Menggunting Huruf

ESSY YULIANI, SKM, S.Pd
yulianiessy1978@gmail.com



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN LURING
TKIT KIDS CLUB BINTAN
TAHUN AJARAN 2021 / 2022

TEMA / SUB TEMA / SUB –SUB TEMA : BINATANG / BINATANG YANG HIDUP DI AIR /IKAN
KELOMPOK : A (4 – 5 TAHUN)
HARI / TANGGAL : Rabu / 17 November 2021
SEMESTER / MINGGU : I / XVIII

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR :

1. Nilai Agama dan moral 1.1
Menenal Tuhan melalui ciptaannya.
2. Fisik motorik 3.3 – 4.3
Menenal anggota tubuh melaui ciptaannya fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
3. Bahasa 3.12 – 4.12
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain.
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
4. Kognitif 3.6 – 4.6
Menenal benda – benda disekitarnya (Nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara , tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya).
Menyajikan tentang apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya (Nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara , tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
5. Sosial Emosional 2.12
Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab .
6. Seni 3.15 – 4.15
Menunjukkan karya dan aktivitas seni .

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu **meyakini** bahwa ikan adalah ciptaan Allah (A3).
2. Anak mampu **mengikuti** kegiatan berlari memindahkan ikan dengan menggunakan saringan (P1).
3. Anak mampu **menunjukkan** keaksaraan awal (menghubungkan huruf sesuai dengan kata yang berawalan huruf yang sama) (P3).
4. Anak mampu **mengikuti** permainan mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop (A1).

5. Anak mampu **membuat** akuarium dari kardus bekas (C6).
6. Anak mampu **membiasakan** bertindak bertanggung jawab (merapikan mainan setelah digunakan)(A5).
7. Anak mampu **menunjukkan** karya (menggunting huruf dan menghias akuarium)(P3).

MATERI PEMBELAJARAN

1. Ikan adalah ciptaan Allah.
2. Berlari sambil memindahkan ikan dengan saringan.
3. Menghubungkan huruf sesuai dengan kata yang berawalan huruf yang sama.
4. Bermain Game mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop .
5. Membuat akuarium dari kardus .
6. Merapikan peralatan setelah digunakan.
7. Menggunting huruf dan menghias akuarium .

A. Kegiatan Awal ± 20 menit

1. Salam, Do'a sebelum belajar.
2. Tepuk hari ini dan tepuk semangat.
3. Absensi kehadiran.
4. Berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan .
5. Apersepsi materi yang kemarin dan menyampaikan materi hari ini.
6. Bersama – sama menonton video pembelajaran tentang ikan.
7. Anak mampu menjelaskan jenis ikan, makanan ikan (pertanyaan 5 W 1 H).
8. Guru menjelaskan kegiatan bermain hari ini .

B. Kegiatan Inti ± 50 menit

1. Membuat akuarium dari kardus bekas (HOTS, TPACK).
2. Bermain game : mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop (HOTS, TPACK).
3. LKPD : Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama (HOTS).

C. Penutup ± 20 menit

1. Merapikan mainan setelah digunakan.
2. Menanyakan perasaan selama bermain hari ini.
3. Berdiskusi kegiatan hari ini dan kegiatan yang paling disukai.
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari .
5. Do'a selesai belajar, salam.

D. Teknik penilaian

1. Penilaian harian (rating scale).
2. Catatan anekdot.
3. Penilaian hasil karya.

Mengetahui

Pengelola / kepala PAUD



Essy Yuliani, SKM, S.Pd

Wali kelas

A handwritten signature in blue ink, which appears to be "Ririn Novita Sari", written over a horizontal line.

Ririn Novita Sari

MEDIA

1. Video pembelajaran
2. Laptop
3. Ikan
4. Baskom
5. Saringan
6. Gunting
7. Kartu huruf
8. Kardus bekas
9. Kertas lipat
10. Batu
11. Batu warna
12. Ikan mainan
13. Double tip
14. Plastik bening
15. lem
16. Magnet
17. Isolasi
18. Pancingan
19. LKPD
20. Pensil warna

MATERI BAHAN AJAR

A. TEMA / SUB TEMA / SUB – SUB TEMA : BINATANG / BINATANG YANG HIDUP DI AIR / IKAN

B. KOMPETENSI DASAR :

1. Nilai Agama dan moral 1.1

Mengenal Tuhan melalui ciptaannya

2. Fisik motorik 3.3 – 4.3

Mengenal anggota tubuh melalui ciptaannya fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

3. Bahasa 3.12 – 4.12

Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain

Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

4. Kognitif 3.6 – 4.6

Mengenal benda – benda disekitarnya (Nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara , tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya)

Menyajikan tentang apa dan bagaimana benda – benda disekitar yang dikenalnya (Nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara , tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

5. Sosial Emosional 2.12

Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

6. Seni 3.15 – 4.15.

Menunjukkan karya dan aktivitas seni.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu **meyakini** bahwa ikan adalah ciptaan Allah (A3).

2. Anak mampu **mengikuti** kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan saringan (P1).

3. Anak mampu **menunjukkan** keaksaraan awal (menghubungkan huruf sesuai dengan kata yang berawalan huruf yang sama) (P3).

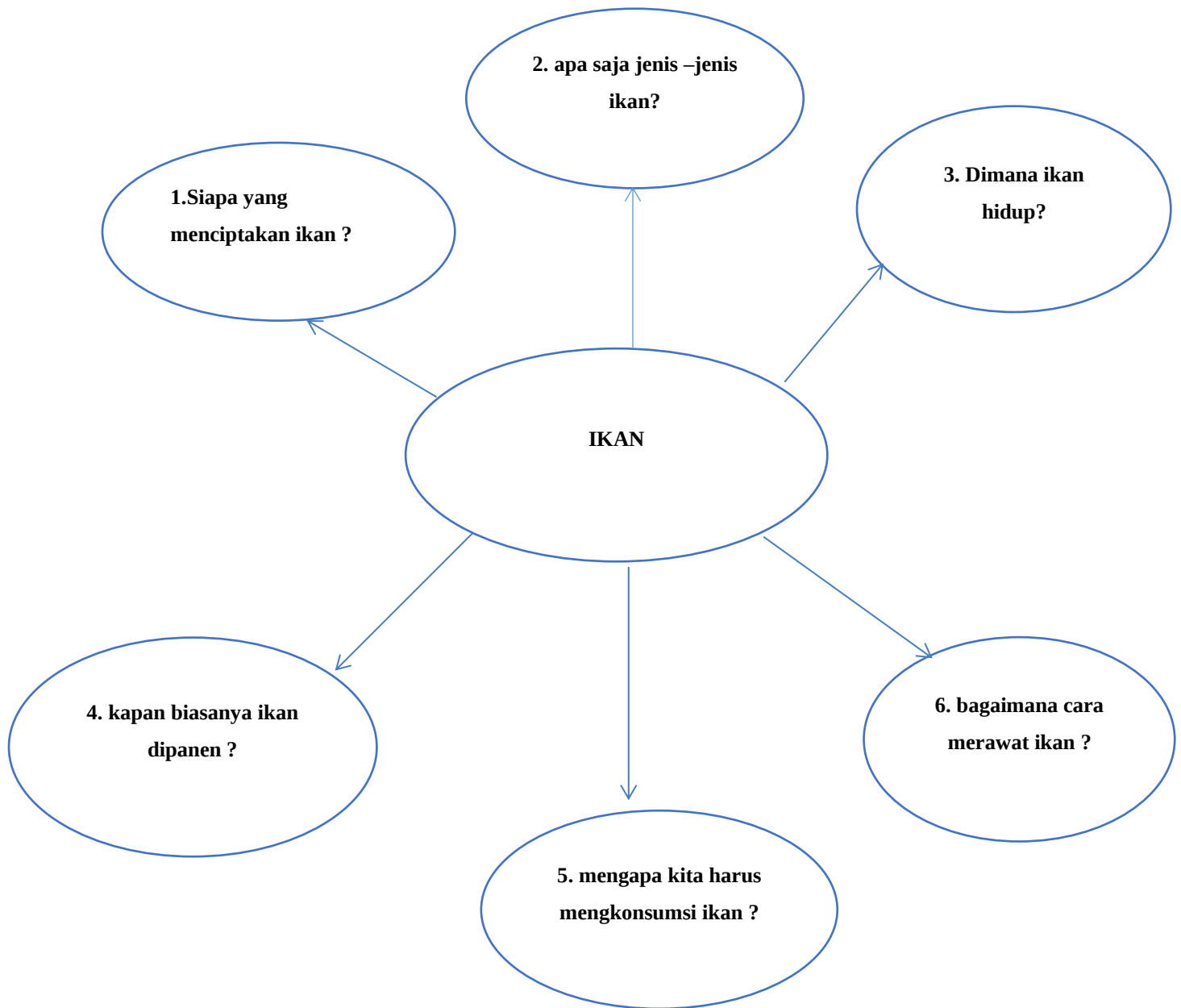
4. Anak mampu **mengikuti** permainan mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop (A1).

5. Anak mampu **membuat** akuarium dari kardus (C6).

6. Anak mampu **membiasakan** bertindak bertanggung jawab (merapikan mainan setelah digunakan)(A5).

7. Anak mampu **menunjukkan** karya (menggunting huruf dan menghias akuarium)(P3).

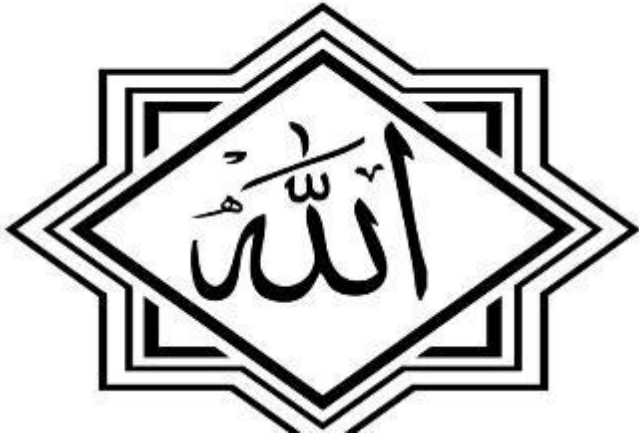
PERTANYAAN 5 W 1 H



URAIAN MATERI

1. Siapakah yang menciptakan ikan ?

Yang menciptakan ikan adalah Allah swt.



2. Apa saja jenis – jenis ikan ?

Ikan tongkol, ikan tuna, ikan hiu, ikan paus , ikan lumba – lumba , ikan mas , ikan gurami, ikan nila, ikan lele dll.



3. Dimana ikan hidup ?

- a. Di air laut
- b. Di air tawar

4. Kapan biasanya ikan dipanen ?

Ketika berusia 4-6 bulan dan sudah memiliki berat 400 – 600 gram /ekor

5. Mengapa kita harus mengkonsumsi ikan ?

- a. Membantu pertumbuhan terutama tulang dan otak
- b. Mencegah penyakit jantung
- c. Melindungi mata dari penurunan fungsi mata (penuaan)
- d. Mencegah penyakit asma
- e. Menurunkan resiko diabetes

6. Bagaimana cara merawat ikan ?

- 1. Memberi tempat yang sesuai
- 2. Memberi makan
- 3. Menguras tempat tinggalnya

LKPD

Nama :
Hari / Tanggal : Rabu, 17 November 2021
Kelompok : A
Bidang pengembangan : Bahasa 3.12 – 4.12
Indikator : Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain
Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Kegiatan : Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama

1.



●

●

a

o nta

2.



●

●

i

a yam

3.



●

●

u

u lar

4.



●

●

e

e lang

5.



●

●

o

i kan

Penilaian harian (rating scale)

Tema / sub tema / sub –sub tema : Binatang / binatang yang hidup di air / ikan

Hari / tanggal : Rabu / 17 November 2021

Nama Anak :

Program pengembangan	KD	Indikator	Capaian perkembangan			
			BB	MB	BSB	BSH
Nilai Agama dan moral	1.1	Meyakini bahwa ikan adalah ciptaan Allah				
Fisik Motorik	3.3-4.3	Mampu mengikuti kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan				
Bahasa	3.12-4.12	1.LKPD : Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama. 2. Bermain permainan mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop.				
Kognitif	3.6-4.6	Membuat akuarium dari kardus				
Sosial Emosional	2.12	Merapikan mainan setelah digunakan.				
Seni	3.15-4.15	1. Menggunting gambar huruf 2. Menghias akuarium				

Penilaian anekdot

Nama anak :

Kelompok : A

Semester/minggu : I / XVIII

Hari / tanggal : Rabu / 17 November 2021

Tanggal	Waktu	Peristiwa	Catatan

Penilaian hasil karya

Nama anak :

Kelompok : A

Semester/minggu : I /XVIII

Hari / tanggal : Rabu / 17 November 2021

Tanggal dan dokumen hasil karya	Hasil pengamatan dari kegiatan	KD / Indikator

Rubrik penilaian

Aspek	KD	Capaian			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Anak belum mampu meyakini bahwa ikan adalah ciptaan Allah.	Anak mulai mampu meyakini bahwa ikan adalah ciptaan Allah.	Anak mampu meyakini bahwa ikan adalah ciptaan Allah .	Anak mampu meyakini bahwa ikan adalah ciptaan Allah dengan tepat.
FM	3.3-4.3	Anak belum Mampu mengikuti kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan.	Anak mulai Mampu mengikuti kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan.	Anak Mampu mengikuti kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan.	Anak Mampu mengikuti kegiatan berlari sambil memindahkan ikan dengan menggunakan saringan.
BHS	3.12-4.12	1.Anak belum mampu Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama. 2.Anak belum mampu bermain game mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop.	1.Anak mulai mampu Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama. 2.Anak mulai mampu bermain game mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop.	1.Anak mampu Menghubungkan huruf dengan kata yang berawalan huruf yang sama. 2.Anak mampu bermain game mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop.	1.Anak mampu Menghubungkan huruf sesuai dengan kata yang berawalan huruf yang sama dengan tepat. 2. Anak mampu bermain game mencari kata yang berawalan huruf yang sama di laptop dengan tepat.
KOG	3.6-4.6	Anak belum mampu Membuat akuarium dari kardus	Anak mulai mampu Membuat akuarium dari kardus	Anak mampu Membuat akuarium dari kardus	Anak mampu membuat Membuat akuarium dari kardus dengan tepat.

SOSEM	2.12	Anak belum mampu Merapikan mainan setelah digunakan.	Anak mulai mampu Merapikan mainan setelah digunakan.	Anak mampu Merapikan mainan setelah digunakan.	Anak mampu Merapikan mainan setelah digunakan tanpa paksaan.
SENI	3.15-4.15	1.Anak belum mampu menggunting gambar huruf . 2.Anak belum mampu menghias akuarium	1.Anak mulai mampu menggunting gambar huruf . 2.Anak mulai mampu menghias akuarium	1.Anak mampu menggunting gambar huruf 2.Anak mampu menghias akuarium	1.Anak mampu Menggunting gambar huruf dengan rapi. 2.Anak mampu Menghias akuarium dengan rapi.

DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_ikan

<https://id.wikipedia.org/wiki/Ikan#:~:text=Ekologi%20ikan,-Ikan%20mandarin&text=Ikan%20dapat%20ditemukan%20di%20hampir,meter%20di%20bawah%20permukaan%20air.&text=Ikan%20adalah%20sumber%20makanan%20yang%20penting.>