

Nama	Hariani,S.Pd	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	TK AL QADRI	Mata Pelajaran	Intrakurikuler
Alokasi Waktu	6 pertemuan 210 menit	Jumlah Siswa	15 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/SubTema/Topik	Binatang / Binatang di darat / Ayam, kucing, bebek		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ● Anak dapat mengenal binatang. ● Anak dapat mengenal binatang sebagai ciptaan Allah SWT. ● Anak dapat menghargai binatang dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa ● Anak dapat mengenal bagian-bagian tubuh binatang ● Anak menggunakan fungsi gerak untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek ● Anak dapat mengenal berbagai informasi dan mengkomunikasikan perasaan dan pemikiran ● Anak menunjukkan berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif 		
Kata Kunci	Ayam, kucing, bebek, kandang, makanan		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengetahui jenis-jenis, , bagian – bagian , kegunaan, bahaya binatang ayam, bebek, dan kucing</p> <p>Kegiatan yang dilakukan meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui jenis-jenis binatang di darat dan diskusi - Mengetahui bagian-bagian tubuh binatang di darat, ayam, bebek, kucing - Menirukan suara dan Gerakan binatang ayam, bebek, kucing - Menghitung gambar binatang ayam, bebek dan kucing - Anak Menyusun biji-bijian hingga menjadi kata ayam, kucing, bebek - Melukis diatas cangkang telur 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Berkreasi melipat binatang ayam, bebek kucing - Membuat bentuk huruf b,a,k menggunakan plastisin. - Menghubungkan gambar binatang ayam, kucing, bebek sesuai dengan bilangannya - Anak dapat memasang gambar binatang sesuai dengan makanannya. - Anak membuat kandang atau tempat tinggal binatang - Berimajinasi menggambar binatang
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ● Alat tulis dan gambar : gambar proses perkembangbiakan binatang, kertas lipat, pulpen, spidol besar, spidol kecil, cat warna, pensil warna, pensil, penghapus, kuas, lem, gunting. ● Bahan-bahan pendukung lainnya seperti miniatur binatang di darat, stick es krim, lem fox, ranting-ranting kecil, daun, rumput, jagung, ampas kelapa, beras, nasi, ikan, dedak, kadang dari balok. ● Buku-buku terkait binatang di darat. ● <i>Print out</i>/tulisan suku kata. ● Loose part
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman sekolah

A. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/Berdiskusi gambar

Sumber	<p>Contoh sumber:</p> <p>Buku/gambar/video tentang binatang di darat</p> <p>Buku/gambar/video tentang binatang di darat</p> <p>Video tentang gambar jenis-jenis binatang :</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mOY3GLi7WBk</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8_tKgwAMnF4</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9UadHg7jcbg</p>
cerita bisa dibuat sendiri oleh guru	<p>Ringkasan cerita :</p> <p>Anak-anak melihat gambar/video binatang dan mengenal binatang melalui miniature binatang. Ketika mereka melihat gambar/video dan proyek membuat kandang/rumah tinggal binatang mereka lalu menirukan suara binatang, menghitung jumlah binatang pada saat mereka berproyek dalam kelompoknya.</p>

2. Peta Konsep



3. Curah Ide Kegiatan

Berisi variasi kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, misalnya :

a. Kegiatan awal yang dapat memantik ide atau imajinasi anak seperti :

- Mengamati gambar dan bagian tubuh binatang.
- Membaca buku cerita yang berkaitan dengan binatang di darat.
- Menonton film atau video terkait binatang di darat.
- Pendidik bersama anak mencari informasi dari ensiklopedia.

b. Kegiatan Main

- Eksplorasi dan meniru suara binatang kucing.
- Cara merawat binatang.
- Berkreasi membuat hewan dari benda-benda yang ada di sekitar anak.
- Berkreasi membuat kendang dari stick es krim, balok
- Menggambar binatang di darat.
- Berimajinasi tentang binatang di darat
- Dramatisasi kegiatan terkait dengan miniature binatang.

1. Langkah-langkah Memfasilitasi Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

- Kelompok / usia = B / 5 – 6 Tahun
- Semester / minggu = I / 6
- Hari / tanggal = Senin – Sabtu / 22 - 27 Agustus 2022

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di darat

Topik : Ayam, bebek, kucing

Tujuan Kegiatan:

Tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan bermain ini antara lain :

1. Anak dapat mengenal binatang didarat sebagai ciptaan Allah swt.
2. Anak dapat mengenal bagian-bagian tubuh binatang, ayam, kucing, bebek
3. Anak dapat berkreasi dan berimajinasi tentang binatang.
4. Anak dapat menirukan suara dan Gerakan binatang
5. Anak dapat menunjukkan rasa kasih sayang pada binatang.
6. Anak dapat menyebutkan huruf/kata/kalimat dari kata binatang.
7. Anak dapat menghitung biji-bijian yang merupakan makanan binatang
8. Anak dapat berkreasi dari benda yang ada disekitar
9. Anak dapat bereksplorasi dengan telur binatang.

Alat dan Bahan

Pastikan bahwa di kelas telah tersedia bahan-bahan yang dapat digunakan anak untuk mendukung

kegiatan bermain anak. Gunakan bahan-bahan yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan ditata sesuai kelompoknya dan diberi label. Pastikan bahan-bahan tersebut aman untuk digunakan sesuai usia anak.

Alat bahan yang diperlukan antara lain :

- Alat tulis dan gambar : kertas lipat, pulpen, spidol besar, spidol kecil, cat warna, pensil warna, pensil, penghapus, kuas, lem, gunting.
- Bahan-bahan pendukung lainnya seperti miniatur binatang di darat, stick es krim, lem fox, ranting-ranting kecil, daun, rumput, beras, nasi, ikan, dedak, kadang dari balok, telur.
- Buku-buku terkait binatang di darat.
- *Print out*/tulisan suku kata.

Kegiatan :

Bergerak

1. Dramatisasi bergerak menirukan Gerakan binatang dan suara binatang di darat.
 - Guru memutar video.
 - Anak menyimak video/gambar proses perkembangbiakan binatang di darat).
 - Anak bergerak menirukan Gerakan binatang dan suara binatang.
 - Dramatisasi jika binatang ayam mau bertelur, suara kucing, bebek berenang di air

Pembukaan

1. – Berbaris
 - Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
 - Keislaman
 - Berdiskusi dan tanya jawab
 - Absensi
 - Apersepsi
 - Bernyanyi, ice breaking
2. Eksplorasi miniatur binatang yang ada di kelas dan mendengarkan, melihat binatang dalam bentuk video .
 - Anak mengamati jenis-jenis binatang, melihat perkembangbiakan binatang melalui video.
 - Ketika anak mengeksplorasi, guru dapat memberi pertanyaan yang mendorong pengamatan anak menjadi lebih detil misalnya :
 - “anak dapat mengenal jenis-jenis binatang”
 - “anak dapat mengenal perbedaan tubuhnya”
 - “setelah kamu melihat Gerakan dan suaranya apakah kamu dapat menirukannya”
 - “anak dapat bereksplorasi membuat kandang”
 - Anak mengumpulkan bagian-bagian pohon yang bisa didapat (daun yang jatuh, ranting, dahan, bunga, biji)

3. Berdiskusi tentang hasil pengamatan
 - Anak menceritakan Ketika mengeksplorasi membuat kandang dari bahan yang sudah disediakan.
 - Anak berdiskusi mengenal jenis binatang di darat dan menirukan Gerakan dan suaranya untuk melatih anak berpikir kritis guru dapat bertanya misalnya. "kamu membuat kandang dari bahan apa? Alasannya?"
 - Anak dan guru tanya jawab tentang hasilnya pengamatan tentang kandang binatang.
 - Anak dan guru membahas kosakata yang tidak dipahami anak. Dalam sesi ini, guru juga dapat meminta anak untuk mencari tahu kata yang ada di kelas.
4. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan pilihan kegiatan main yang dapat dipilih anak.
 - Sampaikan aturan bermain dengan jelas kepada anak.
 - Informasikan tentang pilihan kegiatan main yang dapat dilakukan anak.
 - Anak mengambil miniature binatang di darat lalu Menyusun hingga menjadi sekelompok binatang, kemudian Menyusun membuat kandang binatang di darat

Inti

1. – Anak dapat mengenal binatang di darat sebagai ciptaan Allah SWT.
 - Anak saling berdiskusi dan tanya jawab Ketika memperlihatkan gambar binatang. (Ayam, Bebek dan kucing)
 - Anak mengenal bagian-bagian tubuh binatang (Ayam, Bebek dan kucing)
 - Anak dapat menirukan suara dan Gerakan binatang di darat.
 - Anak menunjukkan rasa kasih sayangnya pada binatang.
2. Menghitung gambar binatang ayam, bebek dan kucing kemudian menyebutkan angkanya.
3. Membuat bentuk huruf b, a, k menggunakan plastisin
 - Anak mengambil plastisin kemudian membentuk hingga menjadi huruf b, a, k.
4. Menghubungkan gambar binatang ayam, bebek, kucing sesuai dengan bilangan.
 - Pada lembar kerja anak menarik garis menggunakan pensil setelah menghitung gambar kemudian memasangkan sesuai dengan pasangannya.
5. Anak dapat memasangkan gambar dengan makanannya.
 - Anak mencari dan memilih miniature binatang ayam, bebek, kucing kemudian mendekatkannya sesuai dengan makanannya.
6. Anak melukis diatas cangkang telur.
 - Anak bereksplorasi memilih warna saat melukis diatas cangkang telur.
7. Berimajinasi menggambar binatang
 - Anak menggambar binatang pada lembar kerja.
 - Kemudian menceritakan gambarnya.

8. Berkereasi membuat kandang binatang.

- Anak berkarya menggunakan stick es krim atau balok membuat kandang binatang yang mereka sukai
- Izinkan anak untuk memiliki area bermain apakah didalam ruangan atau diluar ruangan kelas.
- Guru memberikan pertanyaan pada anak.
 - “karya apa yang kamu buat nak”?
 - “bagaimana caramu membuatnya”?
 - “bagian apa yang kamu sukai”?
 - “jika ada waktu untuk memperbaiki bagian mana yang kamu sukai”?

Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak.
 - Anak berkumpul kembali ke dalam lingkaran.
 - Beberapa anak menceritakan apa yang dilakukannya.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi
 - Anak menceritakan perasaannya ketika bermain.
 - Guru memberi apresiasi spesifik sebagai penghargaan terhadap keterlibatan (usaha, pemecahan masalah, keinginan untuk berpartisipasi, keinginan bekerjasama, komunikasi, dll) yang dilakukan anak hari ini. Kalimat apresiasi spesifik, misalnya, “Kamu hebat, karena hari ini dapat lebih tekun bermain dan spontan merapikannya kembali”.
3. Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain.--
 - Membahas secara singkat hal-hal yang dimainkan anak.
 - Beberapa anak dapat menceritakan karya yang dibuat.
 - Teman lain boleh memberikan komentar.
4. SOP penutupan (berdo’a sebelum pulang)

6. Refleksi Guru

Guru memikirkan pembelajaran yang telah dilakukannya dengan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :