

## RANCANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN

1. **Tema** : Binatang  
**Subtema** : Mengenal macam-macam binatang
2. **Indikator** :
  - a. Anak dapat menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu, misalnya : menirukan suara binatang dan menjawab nama binatangnya
  - b. Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, misalnya gagah gajah
  - c. Anak dapat menghubungkan gambar atau benda dengan kata, misalnya : anak menarik garis dari gambar ke kata
  - d. Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki ciri yang sama, misalnya binatang berkaki dua atau binatang berkaki empat
  - e. Anak dapat memahami peraturan dalam suatu permainan
  - f. Anak dapat mengikuti permainan
  - g. Anak dapat menyebutkan huruf dan gambar
  - h. Anak dapat mengeja kata dengan benar
3. **Alat dan Bahan** :
  - a. Gambar / kartu flashcard
  - b. Gelas
  - c. Kata/huruf
4. **Metode Pembelajaran** : Klasikal
5. **Kegiatan** : Mengenal macam-macam binatang
6. **Langkah-langkah** :
  - (1) **Persiapan**
    - a. Guru menentukan tema
    - b. Guru merumuskan tujuan
    - c. Guru menentukan metode pembelajaran
    - d. Guru menyiapkan media
    - e. Guru menentukan alat penilaian

(2) **Kegiatan Pembukaan**

- (a) *Opening Circle Time* terdiri dari salam, sapa, berdo'a dan bercerita terkait tema yang diberikan pada hari ini yaitu tentang binatang.
- (b) Guru menunjukkan kartu flashcard.
- (c) Guru menyiapkan alat permainan arisan kata.
- (d) Guru menyampaikan kembali kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini pada anak.
- (e) Guru memberikan stimulus kepada anak.
- (f) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai permainan yang akan dilaksanakan

(2) **Kegiatan Inti**

- (a) Guru melakukan apersespi
- (b) Guru memperlihatkan gambar dan kata pada anak
- (c) Guru menjelaskan aturan saat bermain
- (d) Anak mulai melakukan permainan
- (e) Anak melihat gambar dan membaca kata yang ada pada gambar
- (f) Anak dapat mengungkapkan bahasa dan kosakata
- (g) Anak dapat berkomunikasi dengan teman dan guru

(3) **Istirahat**

- a) Anak berdo'a sebelum makan.
- b) Anak memakan bekal yang telah disiapkan.
- c) Anak berdo'a setelah makan.
- d) Anak bermain di luar kelas

(4) **Kegiatan Penutup**

- a) Duduk bersama dan berdiskusi tentang permainan yang telah dilaksanakan.
- b) Pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pendapat/perasaannya mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.
- c) Pendidik memberikan dorongan kepada anak-anak dengan pujian atau cara penguatan lainnya.