TK IT AL FURQON

Berilmu • Berakhlak • Berprestasi

Rencana Pembelajaran Mendalam

Minggu 15

Dunia Binatang

Sub Topik :

Binatang Bertelur
(yang dapat dikonsumsi)

Burung puyuh, Bebek, Lele, Ayam

Wali Kelas :
Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM

Penulis	:	Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr	Semester	:	I (Satu)
Asal Sekolah	:	TK IT Al Furqon	Minggu Ke-	:	15
Fase	:	Fondasi	Bulan	:	Oktober 2026
Jenjang Kelas	:	Kelompok A (4-5 tahun)	Alokasi Waktu	:	4 x 195 menit 1 x 120 menit
Topik/ Sub Topik	:	Dunia Binatang/ Binatang Bertelur	Jumlah Murid	:	16



A. IDENTIFIKASI

Murid	Mayoritas murid usia 4–5 tahun umumnya tertarik pada binatang yang dijumpai di rumah, sekolah, atau lingkungan sekitar. Murid belajar melalui pengamatan langsung, gambar, suara, cerita, gerak, permainan, dan penggunaan benda konkret. Pengalaman serta kemampuan berbahasa, berhitung, motorik, dan kemandirian setiap murid beragam sehingga guru memberikan kesempatan belajar sesuai kebutuhan dan tahap perkembangannya.
Materi Esensial	• Binatang sebagai ciptaan Allah Swt ; Menumbuhkan rasa syukur dan kasih sayang terhadap makhluk hidup. • Jenis binatang bertelur : seperti burung puyuh, ayam, bebek, ikan, melalui gambar, video atau pengamatan langsung yang aman. • Ciri dan kebutuhan binatang; Mengamati bentuk tubuh, jumlah kaki, cara bergerak, tempat hidup, serta makanan binatang. • Telur dan daur hidup sederhana ; Mengenal telur sebagai bagian dari perkembangbiakan beberapa binatang; mengamati gambar urutan telur–murid binatang–binatang dewasa. • Kebersihan dan kesehatan : Membiasakan mencuci tangan setelah bermain atau berinteraksi dengan lingkungan binatang serta senang makan telur. • Kebiasaan baik di rumah dan sekolah : Mengembalikan alat main ke tempatnya, menjaga kebersihan, dan menggunakan alat dengan hati-hati.

	• Komunikasi dan pengamatan; Mengungkapkan nama binatang bertelur, ciri, hasil pengamatan, perasaan, pengalaman, dan gagasan secara lisan. • Alat dan teknologi sederhana ; Mengenal fungsi alat, penjepit, wadah, gambar digital, atau PID untuk membantu mengamati dan memperoleh informasi.	
DPL	☑ Keimanan dan Ketaqwaan kepada Tuhan YME	☑ Penalaran kritis

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	Setelah mengikuti rangkaian kegiatan bermain, murid diharapkan mampu: NABP : Murid mengenal binatang sebagai ciptaan Allah SWT, menunjukkan rasa syukur, menyayangi makhluk hidup, serta mengenal cara merawat binatang dan menjaga kebersihan. JADI : Murid mengungkapkan perasaan dan pengalaman tentang binatang, menunjukkan kemandirian dan tanggung jawab, serta berkolaborasi dalam kegiatan bermain. Dasar-dasar Literasi dan STEAM : Murid mengamati dan mengomunikasikan ciri-ciri binatang, mengelompokkan serta menghitung berdasarkan karakteristiknya, mengenal pola, menggunakan alat sederhana, dan mengekspresikan gagasan melalui kegiatan bermain kreatif.
Praktik Pedagogis	Guru menggunakan strategi: □ Pembelajaran Kontekstual
Lingkungan Pembelajaran	□ Fisik : ruang kelas, □ Peternakan burung puyuh sebagai tempat belajar nyata, Kandang burung puyuh yang dapat diamati dari jarak aman. □ Media : Burung puyuh dan telur puyuh sebagai objek pengamatan utama, Keranjang atau wadah telur sebagai alat pengamatan. □ Digital : Laptop atau poster sebagai penguatan sebelum atau sesudah kunjungan. □ Sosial: suasana aman, hangat, inklusif, dan menghargai pendapat setiap murid.
Pemanfaatan Digital	Guru menggunakan laptop untuk menampilkan gambar atau video singkat tentang peternmurid burung puyuh dan perkembangbiakan/ siklus burung puyuh : https://youtu.be/kLEgYrvWi8s?si=w9VzTCz4zOomIkPE https://youtu.be/utQUzcwacPI?si=Xjq44zGYoTqlpWPX Murid diajak mengamati, menyebutkan ciri yang terlihat, lalu membandingkannya dengan model atau gambar cetak. Teknologi digunakan sebagai pendukung, bukan pengganti pengalaman bermain konkret.
Kemitraan Pem belajaran	Orang tua murid : Pemilik Peternakan Burung Puyuh Mendampingi murid mengamati binatang yang ada di sekitar rumah, menceritakan kebiasaan bagaimana cara menyayangi binatang, membiasakan mencuci tangan, serta mengajak murid merapikan kembali benda yang digunakan.

C. PENGALAMAN BELAJAR

Kegiatan Pembiasaan Pagi :

1. Penyambutan murid (KAIH1)
2. Menyiram tanaman dan memberi makan ikan
3. Pengenalan Iqro
4. Upacara/ Berbaris/ SAIH (KAIH 3)
5. Menyanyikan lagu Indonesia Raya
6. Toilet training dan Berwudhu (KAIH 2)
7. Berdo'a sebelum kegiatan
8. Muroja'ah (surat pendek dan ayat pilihan)
9. Pembiasaan Shalat Dhuha (KAIH 2)

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

C.1 PEMBUKA (KAIH 5)

Kegiatan pembuka bertujuan mempersiapkan murid sebelum memasuki pengalaman belajar inti melalui orientasi yang bermakna, apersepsi kontekstual, pertanyaan pemantik, serta kegiatan motivasi yang menyenangkan.

- Guru menyambut murid dengan salam, senyum, sapa, sopan dan santun.
- Murid duduk melingkar dan berdoa sebelum belajar dengan penuh kesadaran.
- Guru melakukan asesmen awal melalui percakapan sederhana tentang pengalaman murid mengenai jenis buah kesukaan.
- Guru bersama murid menyepakati aturan bermain, seperti: mendengarkan ketika teman berbicara; bergantian menggunakan alat; menjaga alat bermain; bekerja sama; merapikan kembali alat setelah bermain.
- Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan di sentra.

Beberapa pertanyaan pemantik yang dapat diberikan

- Menghubungkan pengalaman: "Siapa yang tahu darimana asal telur?"
- Mengundang rasa ingin tahu: "Menurut kalian, apakah semua binatang bertelur?"
- Mendorong penalaran: "Binatang apa saja yang bertelur?"
- Memberi kesempatan memilih: "Binatang bertelur apa yang ada disekitarmu?
- Membangun rasa syukur: "Apa manfaat telur untuk tubuh kita?" dan "Bagaimana cara kita bersyukur atas telur yang membuat tubuh kita sehat?"

C.2 INTI (KAIH 5)

Pada tahap ini, murid aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi dan merefleksi melalui kegiatan bermain

Mengenal Burung Puyuh

Fokus : Mengamati ciri binatang, mengenal tempat hidupnya dan manfaatnya

Memahami

Mengamati burung puyuh, berdiskusi tentang cirinya.

- Apa yang kalian lihat di tempat ini?
- Binatang apa yang ada di dalam kandang?
- Bagaimana suara burung puyuh?
- Apa yang kalian rasakan saat melihat burung puyuh dari dekat?
- Bagaimana bentuk tubuh burung puyuh?
- Apa warna bulu burung puyuh?
- Berapa jumlah kaki burung puyuh?
- Coba perhatikan, bagaimana bentuk telur puyuh?
- Apa warna telur puyuh?
- Menurut kalian, dari mana telur puyuh berasal?
- Untuk apa telur puyuh dikumpulkan oleh peternak?
- Pernahkah kalian makan telur puyuh? Bagaimana rasanya?

Mengaplikasi

Kegiatan main:

- Main peran : menjadi Peternak burung puyuh (memberi makan dan memanen telur).
- Main pembangunan : membangun beragam kandang dari balok.
- Main sensorimotor : mengupas telur puyuh

Alat dan bahan: balok, miniatur binatang, gambar kandang, alas bermain, dan laptop untuk menampilkan video/ gambar binatang.

Merefleksi

- Apa hal baru yang kalian temukan hari ini?
- Pengalaman apa yang kamu dapat hari ini?"
- Apa yang berhasil kamu lakukan sendiri?

- Bagaimana perasaan kalian saat berkunjung ke peternakan?
- Ceritakan satu hal yang ingin kalian sampaikan kepada Ayah atau Bunda di rumah.

Asesmen harian: kemampuan menyebutkan ciri binatang, mengomunikasikan gagasan, bekerja sama, dan merapikan alat.

Makan Bersama (KAIH 4)
Istirahat : Bermain APE Luar (KAIH 6)

C.3 PENUTUP

Saatnya murid berkumpul dalam lingkaran besar untuk merayakan pengalaman belajar hari ini. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk berbagi cerita, menunjukkan hasil karya, dan menyampaikan perasaannya.
Kegiatan Penutup:

1. Recalling kegiatan hari ini dengan pertanyaan:
   "Apa yang telah kamu lakukan hari ini?" … "Pengalaman apa yang kamu dapat hari ini?"
   Apa yang kamu ketahui hari ini? (Menggali pemahaman dan pengetahuan baru murid)
   Apa yang berhasil kamu lakukan sendiri? (Menggali kemandirian dan keterampilan murid)
   Bagaimana perasaanmu saat kunjungan tadi? (Menggali pengalaman emosional dan kenyamanan murid)
   Bagaimana kamu bekerja sama atau membantu teman? (Menggali kolaborasi, kepedulian, dan sikap saling menghargai)
   Apa yang ingin kamu lakukan lagi di rumah? (Menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari)
2. Menyampaikan informasi kegiatan berikutnya.
3. Berdoa sesudah kegiatan.
4. Persiapan pulang.
5. Pesan moral menyayangi binatang
6. Pesan moral untuk tidur cepat di malam hari **(KAIH 7)**
7. Pesan moral untuk melakukan budaya 5S.

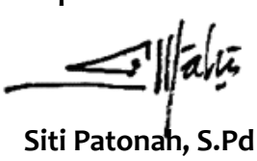
D. ASSESMEN

Tujuan Pembelajaran		Hari 1			
		BM	MM	MSH	MSB
1	**Nilai Agama dan Budi Pekerti** Murid mengenal binatang sebagai ciptaan Allah SWT., menunjukkan rasa syukur, menyayangi makhluk hidup, serta mengenal cara merawat binatang dan menjaga kebersihan.				
2	**Jati Diri** Murid mengungkapkan perasaan dan pengalaman tentang binatang, menunjukkan kemandirian dan tanggung jawab, serta berkolaborasi dalam kegiatan bermain.				
3	**Dasar-dasar lierasi dan STEAM** Murid mengamati dan mengomunikasikan ciri-ciri binatang, mengelompokkan serta menghitung berdasarkan				

	karakteristiknya, mengenal pola, menggunakan alat sederhana, dan mengekspresikan gagasan melalui kegiatan bermain kreatif.				
4	Keimanan dan ketaqwaan pada Tuhan YME				
5	Penalaran kritis				

Tasikmalaya, 26 Oktober 2026

Mengetahui
Kepala TK IT Al Furqon



Siti Patonah, S.Pd
NUPTK.3961763664300022

Guru Kel. A



Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr
NUPTK. 0549753654230103

CEKLIS

Semester/ Minggu : I/ 15

Topik/ Sub Topik : Dunia Binatang/ Binatang Bertelur

No	Nama Murid	Tujuan Pembelajaran dan Sikap DPL																			
		Nilai Agama dan Budi Pekerti Murid mengenal binatang sebagai ciptaan Allah Swt., menunjukkan rasa syukur, menyayangi makhluk hidup, serta mengenal cara merawat binatang dan menjaga kebersihan.				**Jati Diri** Murid mengungkapkan perasaan dan pengalaman tentang binatang, menunjukkan kemandirian dan tanggung jawab, serta berkolaborasi dalam kegiatan bermain.				**DLSTEAM** Murid mengamati dan mengomunikasikan ciri-ciri binatang, mengelompokkan serta menghitung berdasarkan karakteristiknya, mengenal pola, menggunakan alat sederhana, dan mengekspresikan gagasan melalui kegiatan bermain kreatif.				Keimanan dan ketaqwaan kepada Alloh SWT				Penalaran kritis			
		BM	MM	MSH	MSB	BM	MM	MSH	MSB	BM	MM	MSH	MSB	BM	MM	MSH	MSB	BM	MM	MSH	MSB
1	Arshaka Pradipta Elzein		v					v				v			v				v		
2	Arioni. D Patria			v				v				v				v				v	
3	Azzalea Saquena Shafwah		v					v				v			v				v		
4	Draren Rambu Rabbani		v				v				v				v				v		
5	Kyara Putri Natha		i				i				i				i				i		
6	M. Abizard Nabil Muttaqin		s				s				s				s				s		
7	M. Azri Divansyah		s				s				s				s				s		
8	M. Faza Fauzan			v				v				v				v				v	
9	Nabila Nur Fadilah		i				i				i				i				i		
10	Natta Prawira Dindiana			v				v				v				v				v	
11	Raffa Fathur Rachman		v					v				v			v				v		
12	Raima Qaleesya Putri		v				v				v				v				v		
13	Shakeela FitriaAlfathunnisa		v				v				v				v				v		
14	Syaima Azkadina Setiadi		v				v				v				v				v		
15	Syafiqa Arfa Noor Rizqiana			v				v				v				v				v	
16	Zafran Mavendera Umar		v					v				v			v				v		

Tasikmalaya, 26 Oktober 2026

Mengetahui
Kepala TK IT Al Furqon

Siti Patonah, S.Pd
NUPTK.3961763664300022

Guru Kel. A

Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr
NUPTK. 0549753654230103

FOTO BERSERI

Semester/ Minggu : I/ 15

Topik/ Sub Topik : Dunia Binatang/ Binatang Bertelur

No	Foto Kegiatan			Analisis CP			Umpan Balik
	Foto 1	Foto 2	Foto 3	Nilai agama dan budi pekerti	Jati Diri	Dasar literasi dan STEAM	
1				Fika mengenal telur puyuh sebagai salah satu ciptaan Tuhan melalui kegiatan mengamati secara langsung. Fika belajar bersyukur atas ciptaan Tuhan dan menjaga bahan yang digunakan dalam kegiatan dengan hati-hati.	Murid menunjukkan kemandirian dan koordinasi mata-tangan saat mengambil telur puyuh dari keranjang dan memindahkannya ke dalam wadah. Murid juga melatih konsentrasi, ketelitian, serta kontrol gerak jari dan tangannya selama melakukan kegiatan.	Murid melakukan pengamatan terhadap telur puyuh melalui bentuk, ukuran, warna, dan teksturnya. Murid mengenal konsep sains sederhana tentang telur sebagai hasil perkembangbiakan burung puyuh. Kegiatan memindahkan telur juga memberikan pengalaman matematika awal melalui pengenalan jumlah, serta melatih keterampilan motorik halus dan pemecahan masalah sederhana.	Alhamdulillah, murid terlihat antusias mengikuti kegiatan memindahkan telur puyuh dari keranjang ke wadah. Murid mampu menggunakan jari-jari tangannya untuk mengambil dan memindahkan telur dengan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan ini melatih konsentrasi, ketelitian, dan kemandirian murid. Selanjutnya, murid dapat distimulasi untuk menghitung jumlah telur, membandingkan ukuran, serta mengenal binatang yang berkembang biak dengan cara bertelur.
	Murid melakukan kegiatan mengenal telur puyuh dengan mengamati, mengambil telur dari keranjang, kemudian memindahkannya satu per satu ke dalam wadah. Melalui kegiatan ini, murid belajar mengenal bentuk, ukuran, dan tekstur telur, sekaligus melatih motorik halus, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, ketelitian, serta kemandirian. Murid juga memperoleh pengalaman belajar tentang binatang yang berkembang biak dengan cara bertelur.						
2				Murid mengenal lingkungan dan makhluk hidup sebagai ciptaan Tuhan. Melalui kegiatan pengamatan langsung, murid belajar bersyukur, menyayangi binatang, serta mengenal pentingnya menjaga dan merawat makhluk hidup.	Murid menunjukkan kemampuan mengikuti arahan guru, berbaris bersama teman, dan berpartisipasi dalam kegiatan kunjungan. Murid juga mengembangkan kemandirian, keberanian, kedisiplinan, kemampuan bersosialisasi, serta rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar.	Murid memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mengamati lingkungan tempat pemeliharaan binatang. Murid mengenal tempat hidup dan cara pemeliharaan binatang, mengamati benda-benda di sekitarnya, serta memperoleh pengetahuan awal tentang kehidupan binatang melalui pengalaman nyata.	Alhamdulillah, murid menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pengamatan di luar kelas. Murid belajar mengenal lingkungan tempat pemeliharaan binatang, mengikuti arahan guru, serta berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Kegiatan ini memberikan pengalaman bermakna untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keberanian, kepedulian terhadap binatang, dan menambah wawasan murid.
	Murid mengikuti kegiatan kunjungan dan pengamatan lingkungan bersama guru dan teman-teman. Murid berbaris dengan tertib, mengamati tempat pemeliharaan						

	binatang, serta melihat secara langsung lingkungan dan perlengkapan yang digunakan untuk merawat binatang. Melalui kegiatan ini, murid memperoleh pengalaman nyata untuk mengenal kehidupan binatang, menumbuhkan rasa ingin tahu, keberanian, kepedulian, dan menambah pengetahuan tentang binatang yang berkembang biak dengan cara bertelur.				
3	   Murid-murid melakukan kegiatan eksplorasi menggunakan kotak kayu dan miniatur hewan. Murid terlihat antusias mengamati, menyusun, dan memainkan media sesuai imajinasi. Kegiatan ini mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, motorik halus, kemandirian, serta interaksi sosial murid.	Murid mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan sikap sabar, tertib, saling menghargai, dan berbagi dengan teman selama melakukan kegiatan bermain bersama. Murid juga belajar menjaga serta menggunakan alat permainan dengan baik.	Murid menunjukkan keterlibatan aktif dan antusias dalam mengeksplorasi media pembelajaran. Murid belajar mengembangkan kemandirian, rasa percaya diri, kemampuan mengendalikan diri, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan kegiatan.	Murid mengembangkan kemampuan literasi melalui pengenalan nama benda dan miniatur hewan serta komunikasi selama bermain. Kemampuan matematika berkembang melalui kegiatan mengamati, membedakan, mengelompokkan, dan menyusun benda. Kemampuan sains terlihat dari kegiatan mengeksplorasi objek dan mengenal karakteristik benda. Penggunaan kotak kayu dan miniatur hewan juga memberikan pengalaman awal dalam membangun, merancang, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi murid.	Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan menyenangkan. Murid-murid terlihat antusias dalam mengeksplorasi media kotak kayu dan miniatur hewan. Kegiatan ini memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, kreativitas, serta kemandirian murid. Guru diharapkan terus memberikan pendampingan, apresiasi, dan pertanyaan pemantik agar murid semakin aktif, percaya diri, dan mampu mengembangkan ide serta imajinasinya.

Tasikmalaya, 26 Oktober 2026

Mengetahui
Kepala TK IT Al Furqon

Siti Patonah, S.Pd
NUPTK.3961763664300022

Guru Kel. A

Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr
NUPTK. 0549753654230103

CATATAN ANEKDOT

Semester/ Minggu : I/ 15
Topik/ Sub Topik : Binatang Bertelur/ Burung Puyuh

Nama Murid	Tempat, waktu	Peristiwa/ Catatan Proses	Capaian TP	Ket	Tindak Lanjut
Arshaka	Di Peternakan 09.20 wib	Saat berkunjung ke peternakan burung puyuh, Arshaka mengamati burung puyuh yang berada di dalam kandang. Ia memperhatikan aktivitas burung puyuh dan mengikuti kegiatan pengamatan bersama guru serta teman-temannya.	Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap makhluk ciptaan Allah Swt. serta mulai mengenal ciri dan lingkungan hidup burung puyuh melalui pengamatan langsung.	MM	Mengajak Arshaka menceritakan kembali hasil pengamatannya melalui pertanyaan sederhana, seperti "Apa yang kamu lihat?" dan "Apa makanan burung puyuh?"
Faza	Di peternakan 09.35 wib	Faza mengikuti kegiatan kunjungan dengan mengamati burung puyuh dan lingkungan peternakan. Ia memperoleh pengalaman langsung untuk mengenal burung puyuh serta melihat telur yang dihasilkan.	Mengenal burung puyuh sebagai makhluk hidup dan mulai memahami hubungan sederhana antara hewan dan hasil yang dihasilkannya.	MM	Memberikan kesempatan kepada Faza untuk menggambar burung puyuh atau telurnya serta menceritakan pengalaman selama kunjungan.
Syafiqa	Di peternakan 09.45 wib	Syafiqa mengamati burung puyuh di peternakan dan memperhatikan telur puyuh yang ditunjukkan oleh peternak. Ia mengikuti kegiatan bersama teman-teman dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung di lingkungan peternakan.	Menunjukkan ketertarikan dalam mengenal ciri-ciri hewan, hasil ternak, serta mengembangkan sikap peduli terhadap makhluk hidup.	MM	Mengajak Syafiqa mengurutkan gambar burung puyuh dan telur, berdiskusi tentang manfaat telur puyuh sebagai bahan makanan, serta membiasakan perilaku menyayangi hewan.

Tasikmalaya, 26 Oktober 2026

Mengetahui
Kepala TK IT Al Furqon

Siti Patonah, S.Pd
NUPTK.3961763664300022

Guru Kel. A

Mia Kusmiati, AMK., S.Pd., Gr
NUPTK. 0549753654230103