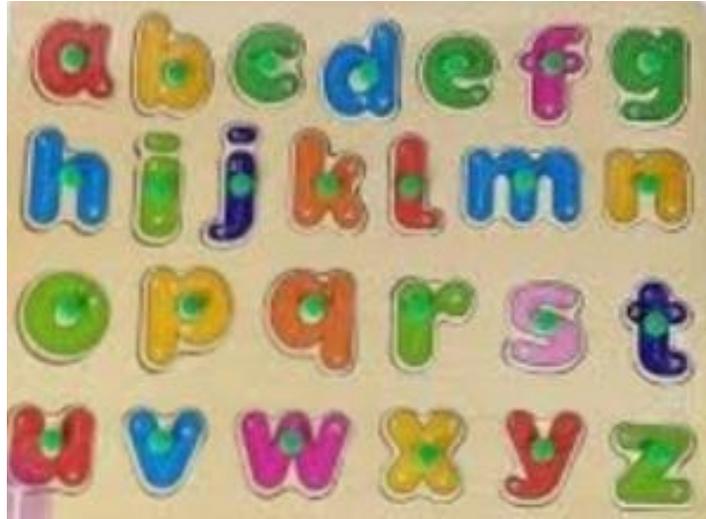


RPP SIMULASI MENGAJAR



NAMA PEMBUAT RPP : SARIDA DAUR PULUNGAN, S.Pd

NAMA SEKOLAH : PAUD KASIH BUNDA 1

SUREL : saridadaurpulungan@gmail.com

RPP UNTUK JENJANG : PAUD

TOPIK : MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Topik : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

SATUAN PENDIDIKAN	: PAUD KASIH BUNDA 1
KELAS / SEMESTER	: B / I
TEMA / SUBTEMA	: BINATANG / BINATANG PELIHARAAN
PEMBELAJARAN KE	: 1
ALOKASI WAKTU	: 10 MENIT
KD	: 1.1, 2.2, 2.6, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.15-4.15

ALAT DAN BAHAN : Gambar binatang peliharaan (kambing, ayam, sapi, kelinci, bebek), gambar cara memelihara binatang peliharaan, Pensil, krayon, kertas, gambar kambing yang belum diwarnai, kartu huruf, kartu angka

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersikap ingin tahu
3. Anak dapat mengetahui cara memelihara binatang peliharaan
4. Anak dapat bersikap teliti dalam memelihara binatang peliharaan
5. Anak dapat mengenal simbol huruf nama binatang peliharaan
6. Anak dapat menulis simbol huruf nama binatang peliharaan
8. Anak dapat mengenal simbol angka
9. Anak dapat menulis simbol angka
10. Anak dapat mewarnai gambar binatang peliharaan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PENDAHULUAN

- Motorik kasar

Melompat 5 kali sambil berhitung

Pembukaan :

Bercakap –cakap tentang Binatang peliharaan

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 binatang peliharaan
2. Guru dan anak bercakap cakap tentang binatang peliharaan
3. Guru menjelaskan dan memberi contoh cara memelihara binatang peliharaan

4. Anak mengidentifikasi ciri – ciri binatang peliharaan kambing (Misal : kambing ber kaki 4, mempunyai tanduk, ayam berkaki 2)
5. Guru mencontohkan menyusun kartu huruf menjadi nama binatang peliharaan (mis : KAMBING)
6. Guru mengajarkan cara menulis kata nama binatang peliharaan mis : "KAMBING"
7. Guru mengenalkan simbol angka 4
8. Guru mengajarkan cara menulis angka 4
9. Guru mempersilahkan kepada anak untuk memilih kegiatan yang paling disukainya terlebih dahulu.
10. Guru meminta kepada anak yang sudah menyelesaikan tugas sesuai minatnya untuk menempelkan tugasnya tersebut ke papan tulis agar teman-teman yang lain dapat melihatnya.

Istirahat

3. PENUTUP

- Menanyakan perasaan selama bermain hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
- Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan bertanya kepada orang tuanya tentang Binatang Kesayangan
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. CEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

Klp : B

KD DAN BIDANG PENGEMBANGAN	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
FM 3.3-4.3	Anak dapat melakukan gerakan anggota tubuh dalam menirukan gerakan Binatang				

KOGNITIF 3.6-4.6	Mengetahui cara memelihara binatang peliharaan.				
BAHASA 3.12-4.12	Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal				
SOSEM 2.5	Merasa bangga terhadap hasil karya sendiri				
SENI 3.15-4.15	Mewarnai gambar kambing				

2. PENILAIAN HASIL KARYA

Semua bentuk hasil karya anak

3. ANEKDOT :

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