



RENCANA PELAKSANAAN PELAJARAN (RPP)

KELOMPOK BERMAIN FOS, GEDANGAN – SIDOARJO

Satuan Pendidikan : KB FOS Sidoarjo
Kelas / Semester : TK-A / Semester 1
Tema : HEWAN (ANIMALS)
Sub Tema : Hewan Air (Water Animals)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

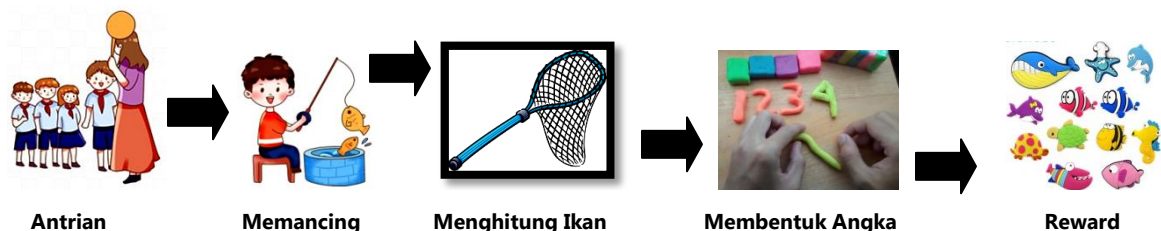
- Anak mengenal Tuhan sebagai Sang Pencipta dan bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Anak dapat belajar untuk menunggu giliran dan menghargai orang lain
- Anak mengerti perintah sederhana dan dapat mengikuti aturan dalam permainan
- Anak dapat Melompat & menghentakkan kaki-bertepuk tangan sesuai irama
- Anak dapat mengenal Hewan Air : Ikan dan beberapa macam ikan
- Anak dapat mengenal warna : Warna tua & muda (Hijau tua – Hijau muda, Biru tua – Biru muda, dll)
- Anak dapat mengenali serta berhitung/membilang 8,9,10
- Anak dapat membentuk/membuat angka 8,9,10

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

“FISHING RALLY” (Reli Pancing)

✓ KEGIATAN

Belajar mengenal angka dan membilang melalui kegiatan MEMANCING IKAN (FISHING). Siswa akan memancing ikan (ikan beraneka warna dengan gradasi tua dan muda) yang sudah di tempeli magnet. Pada setiap ikan terdapat angka tertentu. Siswa diminta untuk berbaris menunggu antrian untuk memancing. Siswa yang berhasil mendapatkan ikan dari hasil memancing akan diminta untuk membacakan angka yang terdapat di tubuh ikan. Setelah siswa dapat menyebutkan angka dengan benar, maka ia dapat melanjutkan kegiatan dengan memasukkan ikan sejumlah angka yang diperolehnya kedalam jaring. Untuk menuju jaring siswa diminta untuk melompat (bukan berlari/berjalan). Jika siswa sudah berhasil memasukkan ikan sesuai jumlah tertentu ke dalam jaring, siswa dapat melanjutkan kegiatan membentuk angka tersebut dengan plastisin yang tersedia dan sudah dibentuk seperti cacing (diumpakan sebagai umpan untuk memancing). Bila anak sudah menyelesaikan Reli Pancing maka ia akan mendapat sticker dari guru.



✓ ALAT & BAHAN

- Alat memancing (Fishing Rod)
- Ember Besar untuk kolam Pancing
- Ikan-ikanan yang sudah ditempeli angka 8,9,10
- Jala/jaring
- Ikan-ikanan untuk berhitung/membilang
- Plastisin yang sudah dibentuk seperti cacing
- Sticker untuk Reward

✓ URUTAN KEGIATAN & WAKTU

(*Waktu dapat disesuaikan dengan durasi kegiatan yang tersedia. RPP ini dirancang untuk penyajian 10 menit dalam kelas kecil 3-4 anak)

WAKTU :

2' Menyapa & Counting Tap

2' Menjelaskan Kegiatan

4' kegiatan Bermain

2' Penutup : Bersyukur pada Tuhan atas ciptaanNya, Pujian atas capaian siswa hari ini, kosa kata nama-nama ikan & Bernyanyi (Ikan Dari Ayah)

✓ MUATAN MATERI KEGIATAN

- Pembentukan Karakter : Sabar, Menghargai – menunggu antrian & berinteraksi
- Motorik Kasar : Menghentakkan kaki & Bertepuk Tangan, Melompat
- Motorik Halus : Membentuk angka dengan plastisin
- Tema : Menenal Hewan Air : Ikan dan nama-nama ikan
- Menenal Angka : Angka 8,9,10
- Membilang Angka : Angka 8,9,10
- Membentuk Angka : Angka 8,9,10
- Menenal Warna : Warna Tua & Muda (biru tua, biru muda, hijau tua, hijau muda, kuning tua, kuning muda, dll)

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian terhadap siswa dilakukan dengan pengamatan selama proses kegiatan berlangsung dan melalui hasil karya yang dihasilkan oleh siswa (membentuk plastisin, membilang dan memasukkan ikan ke dalam jaring).

Melalui Kegiatan Pembelajaran di atas, diharapkan dapat diperoleh informasi untuk memberikan penilaian terhadap siswa dalam 6 Aspek Pengembangan, yaitu :

- **Pengembangan Nilai Agama & Moral**
 - Siswa menenal Tuhan sebagai Sang Pencipta & bersyukur atas ciptaannya.
- **Pengembangan Nilai Fisik – Motorik**
 - Siswa dapat menghentakkan kaki dan bertepuk tangan dengan mengikuti irama.
 - Siswa dapat melompat dengan arahan/tujuan tertentu (Jump with Dirrection).
 - Siswa dapat menggunakan jari jemari untuk membentuk plastisin.
- **Pengembangan Nilai Kognitif**
 - Memahami aturan bermain dalam kegiatan.
 - Menenal lambang bilangan/angka 8,9,10.
 - Dapat membilang angka 8,9,10.
 - Menenal warna dengan gradasi tua-muda.
- **Pengembangan Nilai Bahasa**
 - Memahami perintah.
 - Dapat menirukan untuk menyebut nama-nama ikan.
- **Pengembangan Nilai Sosial – Emosional**
 - Siswa dapat mempraktekkan sikap sabar saat mengantri.
 - Siswa dapat menghargai orang lain saat berinteraksi.
 - Siswa dapat mentaati peraturan saat berinteraksi dan bermain.
- **Pengembangan Nilai Seni**
 - Siswa dapat bertepuk tangan dan menghentakkan kaki sesuai denga irama.
 - Siswa dapat bernyanyi bersama.
 - Siswa dapat mengekspresikan gerakan saat bernyanyi.
 - Siswa dapat membentuk angka dengan plastisin.

Sidoarjo, 9 April 2021

Dibuat Oleh :

Cordelya Sinaga

Kepala KB FOS