

**PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK (PSP)  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
TAMAN KANAK-KANAK AMANAH  
SIMULASI MENGAJAR SEKOLAH PENGGERAK**



**OLEH :**

**ERIMARLINAWATY, S.Pd**

**PEMERINTAH KABUPATEN SIMEULUE  
DINAS PENDIDIKAN  
TK AMANAH DESA SINABANG  
TAHUN 2021**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### TAMAN KANAK-KANAK AMANAH

### SIMULASI MENGAJAR SEKOLAH PENGGERAK

<p>SEMESTER/ MINGGU : I / XIII TEMA/SUB TEMA : Binatang /Binatang Air Ikan KELAS/USIA : B/ 5-6Tahun Topik : Aku Sayang Binatang, Tanaman dan Mahluk Ciptaan Tuhan Hari / Tanggal :Selasa, 16 November 2021</p>
<p>KD 1.1, 2.3,2.10, 3.3-4.3, 3.8 -4.8 , 3.12,- 4.12, 3.15-4.15</p>
<p>Materi Mengenal Ikan sebagai ciptaan tuhan, Mengenal ikan sebagai makanan yang bergizi, Melakukan motorik kasar dan halus, Mengenal ikan berdasarkan bentuk, , Mengenal simbol huruf dan angka, Membereskan mainan dan peralatannya, Mengerjakan tugas sampai selesai, Kreasi seni .</p>
<p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat mengenal ikan sebagai ciptaan Tuhan</li><li>2. Anak dapat mengetahui manfaat ikan</li><li>3. Anak dapat mengenal macam-macam ikan</li><li>4. Anak dapat melingkari jumlah ikan</li><li>5. Anak dapat mewarnai gambar ikan dan menebalkan huruf</li><li>6. Anak dapat membuat kolase gambar ikan</li><li>7. Anak dapat menggunting dan menempel bentuk ikan</li><li>8. Anak dapat menyelesaikan tugas dengan benar</li><li>9. Anak dapat menyelesaikan tugas dengan benar</li></ol>
<p>ALAT DAN BAHAN Kegiatan 1 : Gambar ikan, lem, beras yg di warnai Kegiatan 2 : gambar ikan, Pensil warna Kegiatan 3 : gunting kertas origami dan menebalkan kata ikan Kegiatan 4 : LKA, pensil</p>
<p>KEGIATAN MOTORIK KASAR Senam dengan lagu ikan berenang</p>
<p>KEGIATAN PEMBUKAAN : (2 Menit) Kegiatan Pembukaan Meliputi : Berdoa Bernyanyi tentang ikan Bercerita dan Berdiskusi tentang ikan Membuat aturan main</p>
<p>KEGIATAN INTI : (5 Menit) Memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain melalui pendekatan saintifik yang berpusat pada anak, yakni ;</p>

Anak Mengamati, Bertanya, Mengumpulkan Informasi, Menalar dan Mengkomunikasikan Informasi, melalui kegiatan main berikut :

- Kolase gambar ikan(FM 2.3)
- Menebalkan Kata ikan (Bhs 4.12)
- Mengelompokkan gambar ikan berdasarkan ukuran (Kog 3.6-4.6)
- mewarnai gambar ikan (Seni 3.15-4.15)

**KEGIATAN PENGAMAN**

- Puzzle
- Balok

**RECALLING**

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak hari ini
2. Memperkuat konsep tentang ikan

**ISTIRAHAT (1 Menit)**

- Cuci Tangan
- Makan Bekal Doa Makan dan Minum
- Bermain di luar

**PENUTUP : (2 Menit)**

Menanyakan perasaan selama hari ini Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di mainkan hari ini, mainan apa yang paling di sukai, dll Menanyakan perasaan selama hari ini Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan kegiatan untuk esok hari Berdoa sesudah belajar

**RENCANA PENILAIAN  
FORMAT PENILAIAN**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI YANG DI CAPAI	MUNCUL	BELUM MUNCUL
SIKAP SPRITUAL	- Mengenal ikan ciptaan Tuhan - Terbiasa mengucapkan kaimat-kalimat pujian kepada allah	- V	
SIKAP SOSIAL	- Merasa ingin tahu tentang ikan	V	
PENGETAHUAN	- Mengenal Kosa kata yang berkaitan dengan ikan	V	
KETRAMPILAN	- Dapat menciptakan berbagai macam bangunan		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat mewarnai dengan rapi dan menebalkan huruf</li> <li>- Dapat membuat kolase</li> <li>- Dapat Menggunting dan menempel bentuk ikan</li> </ul>	V	
	-	-	

## 2. Teknis Penilaian Yang di Gunakan - Skala Pencapaian Perkembangan

- Catatan Anekdote dan Penilaian Hasil Karya

### RENCANA PENILAIAN

#### Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Ailun	Adam	Sauqi	Syakila
Nam 1.1	1.1	Mengenal ikan sebagai ciptaan Tuhan	BSH			
FM 3.3-4.3	2.1 3.3-4.3	Mengenal ikan sebagai makanan yang bergizi	BSH			
Sosial Emosional	2.12	Membereskan mainan dan peralatannya Mengerjakan tugas sampai selesai	BSB			
Kognitif	3.6-4.6	Mengenal tentang ikan berdasarkan bentuk ikan	BSH			
Bahasa	3.12-4.12	Mengenal simbol huruf dan angka	BSB			
Seni	3.15-4.15	Kreasi seni	BSH			

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BSB = Berkembang sangat Baik

2. Teknis Penilaian Yang di Gunakan - Skala Pencapaian Perkembangan

- Catatan Anekdote dan Penilaian Hasil Karya

Sinabang, 16 November 2021  
Calon Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 2

**Erimarlinawaty.S.Pd**

## CATATAN ANEKDOT

Usia/Kelas : 5-6 Tahun

Tanggal : 16 November 2021

Nama Guru : ERIMARLINAWATY,S.Pd

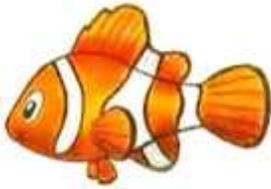
NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Ailun	Halaman Sekolah	Pk 7.30	Ailun turun dari Mobil ayahnya, kakinya menghentak-hentak ke lantai sambil menangis dan berteriak.
adam	Taman Bermain	Pk 7.40	Adam mengambil bola besar, melempar ke ring bola, mengambilnya, dan melemparkannya kembali berulang- ulang.
Sauqi	Area Keaksaraan	Pk 8.00	Sauqi menggunting kertas origami bergambar ikan dan menempel pada kertas sauqi menggunting menggunakan tiga jari.
syakila	Ruang Makan	Pk 8.40	Syakila membuka bekalnya. Ada nasi dengan sayur bayam dan ayam goreng. Syakila makan nasi sayur Bayam dan ayam goreng.Syakila menutup kotak bekalnya yang masih berisi sayur bayam ditinggalkan di kotak bekalnya.

## PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

Hari : Selasa, 16 November 2021

Nama : Syakila

Kelas/Usia : B (5-6 Tahun)

HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN	KD - INDIKATOR	KEMAMPUAN YANG DI CAPAI
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Foto mewarnai gambar syakila berwarna warni</li><li>• Menyerupai bentuk ikan warna oren dan putih</li></ul>	Mengenal tentang ikan berdasarkan bentuk (Kog) 3.6-4.6	BSH
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Huruf-huruf terangkai</li></ul>	Mengenal simbol huruf dan angka (Bhs) 3.12-4.12	

Guru Kelas

Erimarlinawaty,S.Pd

Lembaran kerja kolase

Nama :



Lembaran kerja melingkari jumlah ikan

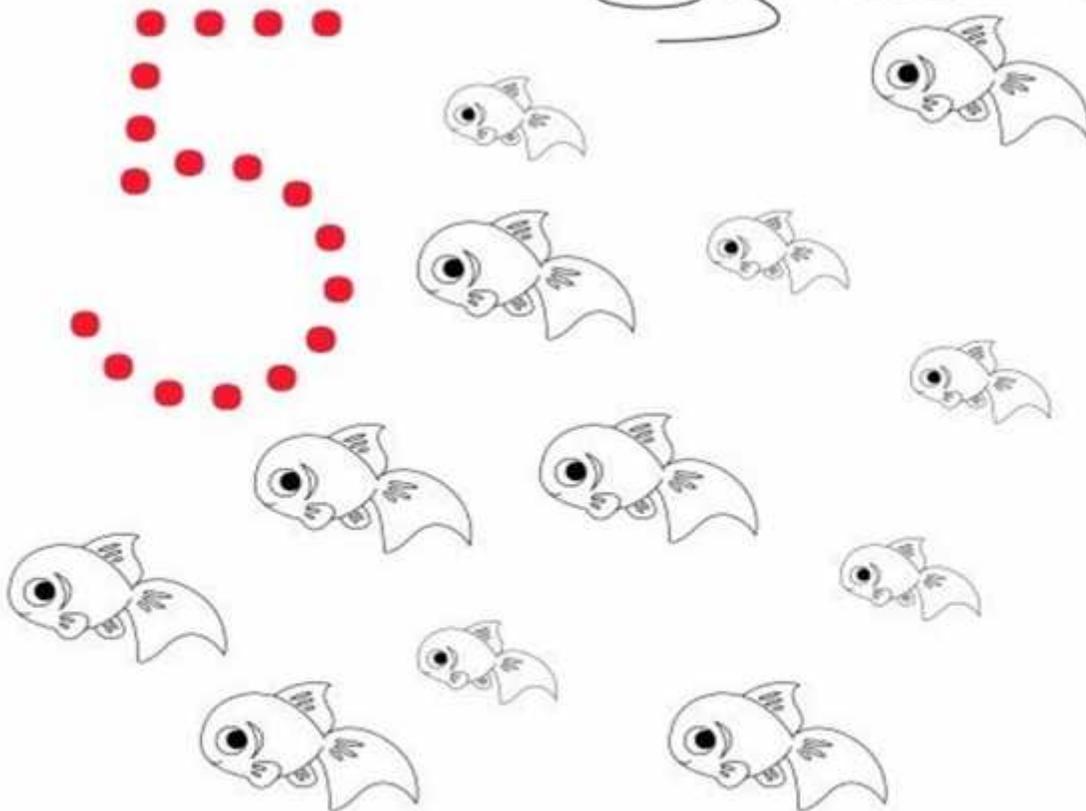
Nama :

Paman sedang memancing ikan.

Bantulah paman memancing  
5 ikan.

Lingkari ikan sampai berjumlah  
5.

Warnai juga ikan yang sudah  
dilingkari ya..



**MEMANCING 5 IKAN**