

Nama : SITTI KHADIJAH, S. Pd.
 Instansi : TK AL KAUTSAR
 E-mail : dije1502@gmail.com
 Topik Simulasi : 7. Pengenalan tiga kata ajaib (tolong, maaf, terimakasih)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Al Kautsar Bontang
 Semester/ Bulan/ Minggu : I/ November/I
 Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Lingkungan/Keluargaku /Kebiasaan Baik Di Dalam Keluargaku
 Topik : Pengenalan tiga kata ajaib (tolong, maaf, terima kasih)
 Ikan BawisKelompok/ Usia : B/5-6 Tahun
 Hari/ tanggal : Kamis, 11 November 2021
 Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM 1.1)
2. Anak terbiasa berperilaku baik dan santun (memahami dan menyebutkan tiga kata ajaib yaitu tolong, maaf, terima kasih) (NAM 3.2-4.2)
3. Anak dapat melakukan gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan halus (FM 3.3-4.3)
4. Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari (Kog. 3.5-4.5)
5. Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh gurunya (BHS 3.10-4.10)
6. Anak berani tampil didepan teman atau guru (SE 2.5)
7. Anak dapat bertindak/berbuat yang mencerminkan estetis (memberikan apresiasi untuk temannya yang sudah maju ke depan) (Seni 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Alat	Bahan	Sumber Belajar
- Laptop - Video - Lagu 3 kata ajaib - Boneka tangan	- Kartu kata ajaib	- Cerita 3 kata ajaib - Materi ppt "3 kata ajaib"	1. Permendikbud No. 146 th 2014 2. Permendikbud No. 137 th 2014

I. Kegiatan Pembuka (2 menit)

1. Salam
2. Tanya kabar
3. Doa sebelum melakukan kegiatan (NAM 1.1)
4. Tepuk Hari Ini (FM 3.3-4.3)

II. Kegiatan Inti (6 menit)

1. **Mengamati :** Guru mengajak anak mendengarkan cerita tentang Kebiasaan Baik Di Dalam Keluargan.
Anak mengamati 3 kartu Ajaib yang dibagikan oleh guru.
2. **Menanya :**
Guru menanyakan tentang apa yang dilakukan oleh Tita jika berbuat salah, ingin meminta

bantuan dan apa yang dikatakan oleh Tita jika telah diberikan hadiah. (Kog. 3.5-4.5)
Guru menanyakan kepada anak dimanakah kita dapat melakukan kebiasaan baik (3 kata Ajaib) tersebut dan apa manfaatnya (NAM 3.2-4.2)

3. Mengumpulkan Informasi :

Guru memberikan penjelasan kegiatan bermain “Bilang Apa?” kepada anak-anak.
Guru akan bertanya dengan menggunakan lagu, anak menjawab dengan tepat pertanyaan tersebut menggunakan salah satu kata ajaib yang ada sambil menunjukkan kartu katanya.
Contohnya : Guru bertanya dengan lagu, “Kalau butuh bantuan bilang apa?” kemudian anak menjawab “Tolong” sambil menunjukkan kartu kata Ajaib bertuliskan tolong.
Guru bertanya dengan lagu, “Kalau sudah ditolong bilang apa?” kemudian anak menjawab “Terima Kasih” sambil menunjukkan kartu kata Ajaib bertuliskan terima kasih.
Guru bertanya dengan lagu, “Kalau berbuat salah bilang apa?” kemudian anak menjawab “Maaf” sambil menunjukkan kartu kata Ajaib bertuliskan maaf. (NAM 3.2-4.2)

4. Menalar :

Anak menyebutkan 3 kata Ajaib (tolong, maaf, terima kasih) (NAM 3.2-4.2)

5. Mengkomunikasikan :

Guru menanyakan siapakah yang dapat menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh gurunya /kegiatan permainan yang sudah dilakukan (BHS 3.10-4.10);
Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan konsep yang ditemukan dari kegiatan hari ini.
Guru memberikan reward kepada anak.

III. Kegiatan Penutup (2 menit)

1. Menanyakan perasaan selama main.
2. Guru memberikan penguatan tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok.
3. Menyampaikan pesan yang dilakukan setelah pulang sekolah.
4. Berdoa sebelum pulang

C. PENILAIAN

1. Penilaian Skala Capaian Harian Anak : Aspek yang diamati adalah capaian indikator setiap anak.
2. Anekdote : Aspek yang diamati adalah kejadian luar biasa yang dilakukan anak
3. Unjuk Kerja : Aspek yang diamati adalah kemampuan anak melakukan permainan dari awal sampai akhir

Skala Capaian Harian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nama Anak				
1	Nilai Agama dan Moral	1.1 Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan					
		3.2 – 4.2 Anak terbiasa berperilaku baik dan santun (memahami dan menyebutkan tiga kata ajaib yaitu tolong, maaf, terima kasih)					
2	Fisik Motorik	3.3-4.3 Anak dapat melakukan gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan halus					
3	Kognitif	3.5-4.5 Anak mampu memecahkan masalah sehari-hari					
4	Bahasa	3.10-4.10 Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh gurunya					
5	Sosial Emosional	2.5 Anak berani tampil didepan teman atau guru					
6	Seni	3.15-4.15 Anak dapat bertindak/berbuat yang mencerminkan estetis (memberikan apresiasi untuk temannya yang sudah maju ke depan)					

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bontang, 11 November 2021
Guru Kelompok B

Sitti Khadijah, S.Pd

Sitti Khadijah, S.Pd

Penilaian Anekdote

Kelas : B

Nama Guru : Sitti Khadijah

No	Nama	Tempat Tgl / Waktu	Foto	Peristiwa	Kd & Indikator	Capaian Perkembangan anak
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Sitti Khadijah, S.Pd

Bontang, 11 November 2021
Guru Kelompok B

Sitti Khadijah, S.Pd