

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK

Satuan Pendidikan : TK ABA Gendingan Yogyakarta
Semester / Bulan / Minggu : 1 / Agustus/ 3
Tema / Sub tema : Binatang/ Ikan
Hari / Tgl : Senin, 21 Januari 2022
Kelompok/ Usia : B4 (5- 6 Tahun)
Alokasi Waktu : 10 menit

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
KI-1: Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)	1.1.1 Meyakini Ikan sebagai binatang ciptaan Tuhan	1. Anak meyakini Ikan sebagai binatang ciptaan Tuhan
KI-2: Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (SOSEM)	2.8.1 menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	2. Anak mandiri dalam memilih kegiatan main 3. Anak berkembang aspek motyorik kasar dan motorik halusnya
KI-3: Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasi-kan melalui kegiatan bermain KI-4: Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	3.3 mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) 3.11 Memahami bahasa ekpresif (BAHASA) 4.11 menunjukan bahasa ekpresif (BAHASA) 3.8 Mengenal lingkungan alam(hewan, tanaman,cuaca,tanah,air,batu-batun dll (KOGNITIF) 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan dengan lingkungan alam(hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh(KOGNITIF) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni) 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni denganmenggunakan berbagai media (Seni)	3.3.1 Berkreasi menggunakan tangan kanan dan kirinya untuk pengembangan mokar dan molus 4.3.1 Berkarya menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan miokar dan molus 3.11.1 Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, 4.11.1 Menggunakan lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 3.8.1 mengidentifikasi lingkungan habitat ikan 4.8.1 Menyajikan karya berupa kolam ikan dari bahan loosparta 3.15.1Mengenal karya seni dengan playdoug 4.15.1 Menunjukan hasil karya seni dari playdoug	4. Anak menggunakan anggota tubuh bergerak mengembangkan motorik kasar dan halusnya 5. Anak dapat berkomunikasi secara lisan 6. Anak dapat menggunakan banyak kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain 7. Anak dapat membuat karya tentang lingkungan hewan khususnya ikan 8. Anak dapat mengidentifikasi habitat ikan 9. Anak kreatif berkarya seni

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal (2 menit)

- Anak bersedia maju kedepan untuk memimpin doa sebelum belajar, menjawab salam dan bersama guru membuat dan menyepakati aturan belajar
- Anak bersama guru bernyanyi lagu 7 ekor ikan Mas sambil senam sederhana dilanjutkan mendengarkan apersepsi guru tentang binatang ikan, melihat, memegang kemudian berdiskusi dan bertanya terkait binatang ikan

B. Kegiatan Inti (6 menit) (Pendidik menyiapkan kegiatan main secara interatif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan partisipatif, dan dilakukan melalui proses eksplorasi, eksperimen, elaborasi dan konfirmasi)

- Anak mendengar penjelasan guru terkait empat kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini membuat kolam ikan dari bahan loospart, bermain peran memancing ikan, bermain playdoug membuat ikan dan membuat batik)

no	Nama Kegiatan Main	Alat dan bahan
1.	Lihat kolam ikanku	media berbagai jenis <i>Loospart</i>
2.	Asiknya bermain peran memancing ikan	alat main peran mancing
3.	Aku bisa membentuk ikan dari <i>playdoug</i>	<i>Playdoug</i> , nampan
4.	Aku bangga dengan batik buatanku	Kertas gambar, spidol, cetakan batik, pewarna makanan

- Anak memilih sendiri kegiatan main yang akan dilakukan
- Anak bermain sampai tuntas sesuai waktu yang sudah ditentukan

C. Kegiatan Akhir (Penutup) (2 menit)

Merapikan mainan, diskusi kendala atau kesulitan hari ini, diskusi pengalaman hari ini, bercerita dan menunjukkan hasil karya, penguatan pengetahuan yang didapat anak, bila ada masalah selesaikan hari ini.

3. PENILAIAN PEMBELAJARAN (Rencana Penilaian)

No	Aspek Perk	KD	Indikator	Instrumen penilaian	Hasil penilaian				
					Nama Anak				
					ais	bia	co	di	am
1	NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Chek list					
2	SOSE M	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	cheklist					
3	FM	3.3,4.3	mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	anekdot					
4	BHS	3.11, 4.11	Memahami bahasa ekspresif Menunjukkan bahasa ekspresif	anekdot					
5	KOG	3.8, 4.8	Mengenal lingkungan alam(hewan, tanaman,cuaca,tanah,air,batu-batun dll) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam(hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Hasil karya					
6	SENI	3.15, 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Hasil Karya					

BB : artinya **Belum Berkembang**: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;

MB: artinya **Mulai Berkembang**: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu Oleh/ guru;

BSH : artinya **Berkembang Sesuai Harapan**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;

BSB: artinya **Berkembang Sangat Bagus**: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B4