

CALON GURU PENGGERAK
SELEKSI TAHAP 2 SIMULASI MENGAJAR
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPP)

TOPIK SIMULASI :

MENGENALKAN BINATANG GAJAH MELALUI BERBAGAI KARYA DAN
AKTIVITAS SENI DENGAN MEMBUAT TOPENG GAJAH

DESKRIPSI :

MENGENALKAN BINATANG DARAT TERUTAMA GAJAH KEPADA ANAK DENGAN
MEMBUAT TOPENG GAJAH



Disusun Oleh :

IKE RISTİYANTI, S.Pd

Email : ike.mehe@gmail.com

Surel : 201502860397@guruku.id

TK BINA PATRA

Jl. Gianti No. 7A Karangboyo
KECAMATAN CEPU KABUPATEN BLORA
JAWA TENGAH
2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK BINA PATRA
Kelompok usia : B (Usia 5-6 Tahun)
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Darat (Gajah)
Semester/Minggu : I/11
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 10 Menit

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.3, 4.3, 2.5, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15, 3.6, 4.6, 3.12, 4.12

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal binatang gajah ciptaan Tuhan (NAM, 1.1)
2. Anak dapat menirukan gerakan gajah berjalan (FM, 3.3, 4.3)
3. Anak dapat memiliki rasa percaya diri menirukan gajah berjalan (SOSEM, 2.5)
4. Anak dapat mengenal lingkungan binatang (KOG, 3.8, 4.8)
5. Anak dapat membuat topeng gajah dari piring kertas (SENI, 3.15, 4.15)
6. Anak dapat mengurutkan benda (seriasi) berdasarkan ukuran (KOG, 3.6, 4.6)
7. Anak dapat merangkai huruf menjadi kata gajah dengan kartu huruf (BHS, 3.12, 4.12)

Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya (NAM)	Bercakap – cakap tentang ciptaan Tuhan terutama binatang Gajah
3.3, 4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motoric halus	Melakukan gerakan gajah berjalan
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Memiliki rasa percaya diri menirukan gajah berjalan
3.15, 4.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni	Menciptakan kreatifitas anak dengan bermain menempel potongan bentuk kepala dari kertas lipat membentuk topeng gajah
3.6, 4.6 Anak mengenal benda-benda disekitarnya dengan seriasi	Mengurutkan gambar gajah berdasarkan seriasi ukuranya
3.8, 4.8 Mengenal lingkungan alam binatang	Mengenal binatang gajah, cara hidup, makanan, dan berkembang biaknya.
3.12, 4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Mengkorelasikan huruf menjadi kata g a j a h

Media Alat dan bahan Belajar :

- Boneka gajah
- Piring kertas, lem

- Potongan bentuk kepala gajah dari kertas lipat,
- Lembar kerja Anak dan kartu huruf
- Lembar kerja anak gambar seriasi gajah

1. Kegiatan Awal

a. Boneka gajah

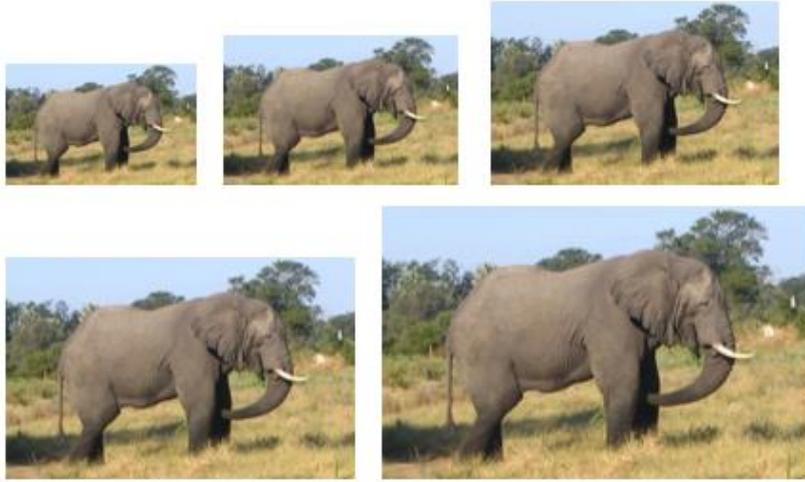


2. Kegiatan Inti

a. Membuat topeng gajah dari piring kertas

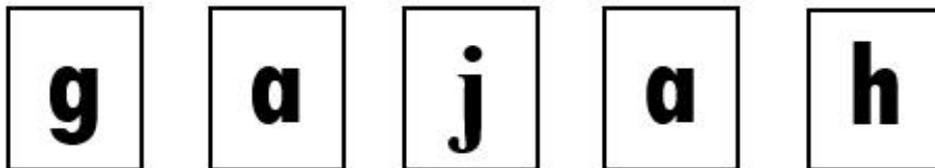


b. Mengurutkan gambar gajah berdasarkan ukuran



c. Bermain kartu huruf merangkai kata g-a-j-a-h

g a j a h



Lembar Kerja Anak (LKA)

a. LKA Aspek Kognitif



<p>Nama :</p> <p>Paraf :</p>
--

b. LKA Aspek Bahasa

g a j a h



g a j a h

Nama :

Paraf :

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pembukaan (2 Menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar
- Guru menanyakan kabar dan teman yang tidak masuk hari ini
- Guru bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan terutama tentang binatang gajah
- Guru mengajak anak menirukan gerakan gajah berjalan, langkah-langkahnya (unjuk kerja)
 - Guru mengajak anak keluar kelas
 - Guru memberi contoh gerakan gajah berjalan
 - Anak menirukan gerakan gajah berjalan
 - Anak berani tampil ke depan untuk menirukan gajah berjalan

2. Inti (6 Menit)

Mengamati

- ❖ Anak mengamati boneka gajah

Menanya

- ❖ Anak didorong untuk menanya apa itu gajah? Siapa yang menciptakan gajah?, tempat tinggal, makanan, dan cara hidup serta berkembangbiak

Mengumpulkan informasi

- ❖ Anak mengumpulkan informasi yang didapat

Menalar

- ❖ Memberikan kesempatan anak untuk menyebutkan apa yang telah diamati

Mengkomunikasikan

- ❖ Anak menyampaikan informasi yang telah dimiliki dan didapatnya setelah mengamati gajah
- ❖ Guru dan anak menyepakati kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak saat kegiatan inti
- ❖ Anak melakukan kegiatan sesuai dengan minatnya :
 1. Membuat topeng gajah dari piring kertas langkah-langkahnya (Hasil Karya)
 - Guru menyiapkan piring kertas, bagian-bagian kepala gajah dari kertas lipat
 - Guru memberi contoh cara menempel bagian-bagian kepala gajah
 - Anak-anak menempel potongan bagian kepala gajah
 - Guru memotivasi anak
 2. Mengurutkan gambar gajah berdasarkan ukuran langkah-langkahnya
 - Guru menyiapkan gambar gajah dari yang sangat kecil, lebih kecil, kecil, besar, lebih besar, paling besar
 - Guru memberi contoh menempel gambar gajah
 - Anak melakukan kegiatan menempel gambar gajah
 - Guru memotivasi anak
 3. Bermain kartu huruf merangkai kata g-a-j-a-h
 - Guru menyiapkan kartu huruf
 - Guru memberi contoh merangkai kartu huruf membentuk kata g a j a h
 - Anak melakukan kegiatan merangkai kartu huruf membentuk kata g a j a h
 - Guru memotivasi anak
- ❖ Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

3. Penutup (2 Menit)

- Guru mengajak anak menyanyikan lagu gajah
- Guru menanyakan perasaan anak
- Guru mengulas kegiatan satu hari ini dan kegiatan apa yang paling disukai
- Guru menginformasikan kegiatan esok hari

- Guru menyampaikan pesan-pesan yang baik sebelum pulang
- Berdoa pulang
- Mengucapkan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Ceklist Penilaian Perkembangan Anak
2. Catatan Anekdote
Catatan anekdot adalah catatan naratif singkat yang menjelaskan perilaku anak yang penting terkait tumbuh kembang anak
3. Penilaian Hasil Karya
Hasil Karya berupa pekerjaan tangan, karya seni, atau tampilan

FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK
SEMESTER/MINGGU : 1/11
HARI/TANGGAL :

Kompetensi Inti	Indikator	KD	Nama Anak													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
			Arkan	dicky	Keanu	Zahwa	Fara	Salsa	Lupi	Allana	Lingga	Wafa	Raka	Dhiaz		
Sikap Spiritual	Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan	1.1	BSH	BSH												
Sikap Sosial	Anak memiliki rasa percaya diri	2.5														
Pengetahuan	Mengenal lingkungan alam binatang	3.8 4.8														
	Mengenal keaksaraan awal	3.12 4.12														
	Mengenal seriasi	3.6 4.6														
Keterampilan	Membuat topeng gajah	3.15 4.15														
	Menirukan gajah berjalan	3.3 4.3														

ABSEN

S :
I :
A :

KETERANGAN SKALA

BB : Belum Muncul
 MB : Mulai Muncul
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Cepu,
 Guru Kelompok B

IKE RISTIYANTI

Instrument Penilaian Anekdote

Kelompok : B (5-6 tahun)

Semester : 1/

Nama Anak :

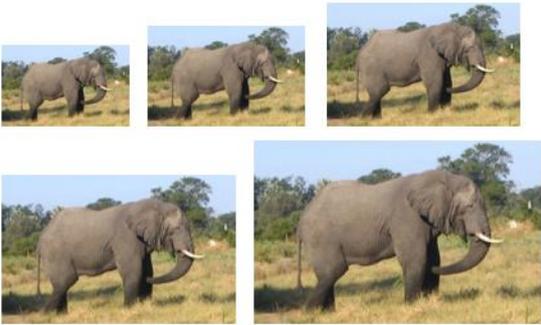
Nama	Waktu	Tempat	Peristiwa	KD/Indikator	Hasil Capaian

Instrument Penilaian Hasil Karya

Kelompok : B (5-6 tahun)

Semester : 1/

Nama Anak :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD / Indikator	Capaian Hasil
	<p>Ananda mampu membuat Topeng gajah tanpa bantuan guru</p>	<p>3.15 4.15</p>	<p>BSH</p>
	<p>Mengurutkan gambar gajah dari paling kecil, kecil, sedang, besar, paling besar tanpa bantuan guru</p>	<p>3.6 4.6</p>	<p>BSH</p>
<p style="text-align: center;">g a j a h</p>  <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">g</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">a</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">j</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">a</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30px; text-align: center;">h</div> </div>	<p>Bermain kartu huruf merangkai kata g a j a h tanpa bantuan guru</p>	<p>3.12 4.12</p>	<p>BSH</p>

Mengetahui
Kepala TK Bina Patra
Cepu

YULIANA. S.Pd

Cepu, 6 Januari 2022

Guru Kelas

IKE RISTİYANTI, S.Pd

Instrument Penilaian Hasil Karya

Kelompok : B (5-6 tahun)

Semester : 1/

Nama Anak :

Hari / Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang di nilai	Hasil Unjuk Kerja Anak			
			BB	MB	BSH	BSB