

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIMULASI MENGAJAR
SELEKSI CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN 4
TAHUN 2021**

Nama Pembuat RPP : NUR USRIYATUN AFIFAH
Satuan Pendidikan : TK Kemala Bhayangkari 87 Parakan, Temanggung, Jateng
Surel Pembuat RPP : 201502696939@guruku.id
Jenjang / Kelompok : TK / Kelompok B (usia 5-6 Tahun)
Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain
Tema : Diri Sendiri
Hari / Tanggal :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mensyukuri Nikmat Tuhan
2. Peserta didik dapat mengenal huruf yang membentuk namanya sendiri
3. Peserta didik dapat menghargai hasil karya teman
4. Peserta didik dapat mematuhi peraturan permainan
5. Peserta didik dapat menggunakan peraga dengan mandiri

B. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Rasa Syukur (Nam 1.2)
2. Mengenal dan penggunaan motorik kasar dan halus (Fm 3.3-4.3)
3. Sikap ingin tahu (Kog 2.2)
4. Memahami dan menunjukkan keaksaraan awal (Bhs 3.12-4.12)
5. Sikap disiplin (Sosem 2.6)
6. Sikap Estetis (Seni 2.4)

C. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam

D. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Menggunakan Metode Bercakap-cakap, Demonstrasi, Unjuk Kerja, Pemberian Tugas
2. Penataan Kelas dengan menempelkan foto anak dan tulisan nama panggilannya

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Hiasan dinding foto dan nama masing-masing peserta didik Kelompok B



2. APE Tuspintara (Tusuk Pintar Aksara)



3. Kalung foto anak (Tali, Kertas tebal ukuran kartu, foto anak)



4. Spidol
5. Meja 4 buah
6. Lagu "Namaku dan teman-temanku"

Namaku dan teman-temanku

*Orlin itu Namaku
punya banyak teman disini
Ada yang namanya Alena,
Ada yang namanya Fariz,
Ada yang namanya Daffa*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

	Kegiatan belajar	Alat / Sumber Belajar
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mempersilahkan salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum belajar 3. Guru menyapa peserta didik yang hadir 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengingat teman mereka yang belum hadir 5. Guru menyebutkan peserta didik yang ijin dan mengajak peserta didik untuk mendoakan peserta didik yang sedang sakit dan tidak dapat hadir 6. Bercakap-cakap bersyukur atas kesehatan yang diberikan kepada kita semua (Nam 1.2) 	
Inti	<p>KEGIATAN BERMAIN TUSPINTARA DAN KALUNG NAMAKU</p> <p>Langkah-langkah Kegiatan Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan hiasan dinding foto dan tulisan nama peserta didik di Kelompok B 2. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Namaku dan teman-temanku 3. Guru melakukan percakapan dengan anak tentang nama anak "Apakah anak mengetahui namanya sendiri?" Siapa yang ingin mengetahui tulisan nama anak dan huruf-hurufnya? 4. Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan yaitu Tuspintara (Tusuk Pintar Aksara) dan kalung foto anak 5. Guru mengajak Anak menyebutkan huruf-huruf yang ada dalam kotak tuspintara 6. Guru menjelaskan kegiatan bermain dan membuat kesepakatan aturan permainan <ul style="list-style-type: none"> • Permainan diikuti bergantian • Permainan diikuti dari 2 peserta didik • Peserta didik berdiri di meja 1 dengan membawa kalung foto masing-masing • Peserta didik berlari menuju meja 2 yang sudah disiapkan APE Tuspintara • Peserta didik memilih fotonya sendiri dan menancapkan di kotak tuspintara • Peserta didik memilih huruf ang membentuk nama panggilannya dan menancapkan di kotak tuspintara • Peserta didik mencontoh huruf nama panggilannya di kalung fotonya dengan spidol • Peserta didik menunggu dan menyemangati teman sebelahnya yang belum selesai menyusun dan mencontoh huruf • 2 Peserta didik yang sudah selesai mencontoh huruf berlari ke meja 1 dan menyebutkan nama dan huruf yang membentuk namanya • Peserta didik memakai kalung foto yang sudah diberi tulisan nama panggilannya • Peserta didik yang lain sabar menunggu giliran Dan tidak mengganggu teman yang lain 	<p>Hiasan dinding foto dan tulisan nama peserta didik kelompok B</p> <p>Lagu Namaku dan teman-temanku</p> <p>Hiasan dinding foto dan tulisan nama peserta didik kelompok B</p> <p>APE Tuspintara, Kalung foto anak</p> <p>APE Tuspintara</p> <p>Meja 4 buah, APE Tuspintara, Kalung foto anak, spidol</p>

	<p>7. Guru mendemonstrasikan permainan</p> <p>8. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain dari 2 anak, anak bergantian bermain sesuai dengan anak yang berminat lebih dulu</p> <p>9. Guru mengkondisikan peserta didik lain untuk memberi semangat teman yang sedang bermain</p> <p>10. Guru mengamati peserta didik yang sedang bermain dan mencatat hasil pengamatan</p> <p>11. Guru memberikan pujian kepada 2 peserta didik yang telah mengikuti permainan</p> <p>12. Guru mempersilahkan peserta didik lain yang sudah siap mengikuti permainan</p> <p>13. Guru memotivasi peserta didik yang belum mau mengikuti permainan (jika ada)</p>	<p>Meja 4 buah, APE Tuspintara, Kalung foto anak</p> <p>Meja 4 buah, APE Tuspintara, Kalung foto anak</p> <p>Alat tulis, buku pengamatan kegiatan anak</p>
Penutup	<p>1. Guru mengkondisikan peserta didik yang sudah mengikuti permainan untuk duduk membuat lingkaran dengan memakai kalung foto dan tulisan nama anak sendiri-sendiri</p> <p>2. Guru memberikan pujian kepada semua peserta didik yang telah mengikuti permainan</p> <p>3. Guru mempersilahkan peserta didik yang dapat menyebutkan huruf nama panggilannya sendiri</p> <p>4. Guru memberikan pujian kepada peserta didik yang dapat menyebutkan huruf nama panggilannya sendiri</p> <p>5. Guru memberikan semangat kepada semua peserta didik untuk bertemu di kegiatan belajar selanjutnya.</p> <p>6. Guru mengucapkan salam</p>	<p>Kalung foto masing-masing peserta didik dan tulisan nama panggilannya sendiri</p>

G. PENILAIAN

1. Lingkup Perkembangan, KD dan Indikator

No	Lingkup Perkembangan	KD	Indikator
I	Nilai Agama dan Moral	1.2	Peserta didik antusias dalam percakapan mensyukuri kesehatan yang diberikan Tuhan kepada kita
II	Fisik Motorik	3.3 4.3	Peserta didik dapat memasang peraga dengan mandiri dan membuat garis membentuk huruf dengan rapi
III	Kognitif	2.2	Peserta didik antusias mengikuti permainan dan bertanya jika belum mengetahui permainan
IV	Bahasa	3.12 4.12	Peserta didik dapat menyusun dan mencontoh huruf tulisan nama panggilannya sendiri
V	Sosial Emosional	2.6	Peserta didik dapat mematuhi peraturan permainan
VI	Seni	2.4	Peserta didik dapat menghargai hasil karya teman

2. Teknik Penilaian

- Ceklist
- Hasil Karya
- Catatan Anekdote
- Unjuk Kerja
- Percakapan
- Observasi

Lembar teknik penilaian disajikan pada lembar terpisah.

Parakan,

Guru Kelompok B

NUR USRIYATUN AFIFAH, S.Pd

**PENILAIAN HARIAN KELOMPOK B
SEMESTER 1 MINGGU 1
TAHUN 2021/2022**

Hari / Tanggal	Kegiatan / Indikator	Aspek yang dinilai	Alat penilaian	Nama																	
				Adiba	Aditya	Radin	Almira	Amel	Alwi	Brama	Abel	Daffa	Evania	Malik	Rendra	Fariz	Fadil	Najwa	Orlin	Redwan	Safea
.....	Bercakap-cakap mensyukuri kesehatan yang berikan dari Tuhan (Nam 1.2)	Keaktifan	Percakapan																		
	Mau mengikuti permainan (Kog 2.2)	Keaktifan	Observasi																		
	Memasang huruf dengan mandiri dan membuat garis bentuk huruf dengan rapi (Fm 3.3 – 4.3)	Kemandirian/ kerapian	Observasi																		
	Menyusun dan mencontoh tulisan nama panggilannya tulisan nama (Bhs 3.12-4.12)	Ketepatan	Hasil Karya																		
	Mengikuti permainan sesuai aturan main yang disepakati (sosem. 2.6)	Kedisiplinan	UnjukKerja																		
	Menghargai hasil karya teman (Seni 2.4)	Kepekaan	Observasi																		

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Parakan,
Guru Kelompok B

Nur Usriyatun Afifah, S.Pd