

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(Simulasi Mengajar Pengajar Praktik)

Satuan Pendidikan : TK Masyitoh 1 Gemahan
 Kelompok / Semester : B / Genap
 Tema : Aku sayang binatang, tanaman dan makhluk ciptaan Tuhan
 Sub Tema : Ikan
 Pembelajaran ke : 14
 Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Program pengembangan	KD	Indikator dan Tujuan
Nilai agama dan moral	1.1	Anak dapat mengenal binatang sebagai ciptaan Allah.
	1.2	Anak dapat merawat binatang yang hidup di air
Fisik Motorik	3.3-4.3	Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Sosem	2.5	Anak dapat berani mengungkapkan pendapat
	2.7	Anak biasa bersikap sabar
	2.8	Anak dapat berperilaku mandiri
	2.12	Anak terbiasa bertanggungjawab mengerjakan tugas sampai tuntas.
Kognitif	3.5-4.5	Anak dapat menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah
	3.6-4.6	Anak dapat mengurutkan bendaberdasarkan 5 seriasi
	3.8-4.8	Anak dapat mengetahui perkembangbiakan binatang air
	3.9-4.9	Anak dapat menggunakan alat-alatn untuk melaksanakan tugas
Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat mengungkapkan perasaan emosinya melalui bahasa yang tepat
	3.12-4.12	Anak dapat merangkai huruf menjadi kata
Seni	3.15-4.15	Anak dapat menampilkan hasil karya seni

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa, lagu dan syair pembuka (SOP Pembukaan) ✚ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik ✚ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	3 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dan Bertanya <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mengamati gambar yang berkaitan dengan “ikan” (<i>primemory</i>) ✚ Anak bertanya tentang isi gambar. 2. Mengumpulkan Informasi <ul style="list-style-type: none"> ✚ Bercakap-cakap (Curah pendapat) tentang “ikan” sebagai ciptaan Tuhan. 3. Mengasosiasi / menalar (<i>primemory</i>) <ul style="list-style-type: none"> ✚ Ada delapan kelompok alat dan kegiatan bermain: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mozaik dengan potongan kertas mas membentuk sirip 2. Puzzle bentuk ikan 3. Membentuk huruf ikan mas dengan biji-bijian 4. Memindah ikan dari wadah satu ke satunya sambil membilang 5. Membentuk ikan dengan plastisin 	5 menit

	6. Bermain ular tangga 7. Praktek memakai pakaian adat 8. Praktik langsung memberi makan ikan. 5. Mengkomunikasikan (<i>primemory</i>) ✚ Guru berdiskusi dengan anak tentang hasil karyanya ataupun kegiatannya	
Penutup	✚ Diskusi tentang kegiatan satu hari ✚ Penguatan, <i>reward</i> terhadap apa yang telah dilakukan anak ✚ Menyanyi lagu “Aqurium” ✚ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ✚ Kegiatan penenangan yang berupa: lagu, cerita ✚ Berdoa, salam	2 menit

NB: Primemory dihilangkan jika waktu tidak memungkinkan

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Tehnik Penilaian :

1. Catatan hasil karya
2. Catatan anekdot
3. Skala capaian perkembangan (checklist)

Mengetahui
Kepala TK Masyitoh 1 Gemahan

Guru Kelas

Nur Hidayati, S.E.,S.Psi.

Nur Hidayati, S.E.,S.Psi.

FORMAT INSTRUMEN PENILAIAN

1. Catatan Hasil Karya

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Tema/Sub Tema :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	Indikator

2. Catatan Anekdote

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Tema/Sub Tema :

Hari/Tanggal	Tempat	Peristiwa/Prilaku	Indikator

3. Checklist

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Tema/Sub Tema :

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar dan Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB