

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Satuan Pendidikan : TK NEGERI 01 WANASABA
 Kelompok / Semester : B / 1
 Tema : Binatang/Aku sayang binatang
 Sub Tema : Serangga (Kupu- kupu)
 Pembelajaran Ke : I
 Alokasi Waktu : 10 Menit

KOMPETENSI INTI

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
 KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan / atau pengasuh, dan teman.
 KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, guru 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 mengomunikasikan 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.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Nilai-nilai Agama dan Moral. 1.1 mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya. 3.1-4.1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Anak percaya binatang bisa terbang sebagai ciptaan Tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Sosial Emosional 2.12.Mengerjakan sesuatu dengan tuntas	Mewarnai gambar kupu-kupu sampai selesai
Fisik Motorik 3.3. Mampu menggunakan anggota tubuh 4.3 untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Motorik Kasar Meniru gerakan kupu kupu terbang Motorik Halus Menyusun Fuzzle kupu-kupu dari karton bekas
Kognitif 3.6-4.6 Mengelompokkan benda berdasarkan warna	Mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya
Bahasa 3.12-4.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.	1.Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2.Menyusun huruf menjadi kata "KUPU-KUPU"
Seni. 3.15.- 4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	1.Bermain tepuk"KUPU-KUPU" 2.Bernyanyi "Kupu-kupu yang Cantik"

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Anak percaya binatang dan alam sekitar adalah ciptaan Tuhan
2. Anak dapat mengenal perkembangbiakan kupu-kupu
3. Anak dapat mengerjakan tugas dengan benar
4. Anak dapat meniru gerakan kupu-kupu
5. Anak dapat menyusun fuzzle kupu-kupu dengan benar
6. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warnanya
7. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata "KUPU-KUPU"

Materi Kegiatan:

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar,
2. Mengenal perkembangbiakan kupu-kupu
3. Meniru gerakan kupu kupu terbang
4. Membuat karya sesuai gagasannya
5. Menyusun huruf menjadi kata "KUPU-KUPU"

Alat dan bahan:

1. Gambar Kupu-kupu dan gambar perkembangbiakan kupu-kupu
2. Fuzzle kupu-kupu dari karton bekas
3. Kartu huruf

Metode Pembelajaran:

1. Tanya Jawab
2. Praktik langsung
3. Pemberian tugas

Sumber Belajar

Permendikbud 146 dan buku tematik PAUD

Model : pembelajaran : Kelompok

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN AWAL ± 2 MENIT
<ol style="list-style-type: none"> 1.Penerapan SOP pembukaan (salam , menanyakan kabar anak,doa,absen dan apersepsi) 2.Guru menyampaikan tujuan pelajaran 3.Tanya jawab tentang binatang serangga (kupu-kupu) dan perkembangbiakan kupu-kupu 4.meniru gerakan kupu-kupu , bertepuk dan bernyanyi “ Kupu-kupu yang Cantik” dengan benar
KEGIATAN INTI ± 6 MENIT
<p>Guru mengenalkan alat, kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain Guru membagi kelompok dan meminta anak untuk memilih kegiatan yang di minati Kelompok I : Mewarnai gambar kupu-kupu Kelompok II : Menyusun Fuzzle kupu-kupu dari karton bekas Kelompok II : Menyusun huruf menjadi kata “KUPU-KUPU</p> <p>RECALLING</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2.Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3.Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4.Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5.Penguatan pengetahuan yang didapat anak
PENUTUP ± 2 MENIT
<ol style="list-style-type: none"> 1.Menanyakan perasaan hari ini 2.Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai 3.Menyampaikan pesan moral tentang cara menyayangi binatang 4.Menginformasikan kegiatan hari esok 5.Berdo'a setelah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Rencana Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BS H	BS B
Nilai Agama Dan Moral	1.1 3.1-4.1	1.Anak percaya binatang bisa terbang sebagai ciptaan Tuhan 2.Anak dapat berdo'a sebelum dan sesudah belajar				
Motorik	3.3-4.3	1.Meniru gerakan kupu kupu terbang 2.Menyusun Fuzzle kupu-kupu dari karton bekas dengan benar				
Sosem	2.12	Mewarnai gambar kupu-kupu sampai selesai				
Kognitif	3.6-4.6	Anak mengelompokkan benda berdasarkan warna				
Bahasa	3.12-4.12	Menyusun huruf menjadi kata “KUPU-KUPU”				

Seni	3.15-4.15	1. Bermain tepuk "KUPU-KUPU" 2. Bernyanyi "Kupu-kupu yang Cantik"				
------	-----------	--	--	--	--	--

KETERANGAN NILAI PERKEMBANGAN ANAK :

- BB (Belum Berkembang) : Apabila anak belum mau melakukan kegiatan
 MB (Mulai Berkembang) : Apabila anak sudah mulai melakukan kegiatan tetapi dengan bantuan
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Apabila anak sudah melakukan kegiatan sesuai capaian
 Perkembangannya
 BSB (Berkembang Sangat Baik) : Apabila anak sudah melakukan kegiatan melebihi indikator capaian
 Perkembangannya

2. Teknik Penilaian

1. Observasi
2. Hasil Karya
3. Catatan Anekdote

Wanasaba, 29 Juli 2021
 Guru Kelompok B

BAIQ HARTINI, S. Pd
 NIP.197112312005012040

Dibuat oleh

NAMA : bqhartinispd84@gmail.com
 Sekolah : TK NEGERI 01 WANASABA
 SUREL : 201512464317@guruku.id