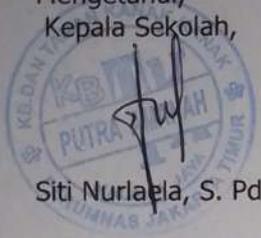


3. Anekdote

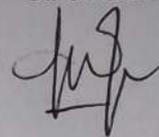
Nama anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/perilaku
Capaian perkembangan: KD:			

Mengetahui,
Kepala Sekolah,



Siti Nurlaela, S. Pd

Jakarta, Januari 2022
Guru Kelas



Maya Sopiya, S.Pd



1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini, guru memberikan penguatan pembelajaran.
2. Guru memberikan reward kepada anak dan memberikan motivasi supaya besok lebih baik lagi.
3. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
4. Berdoa setelah belajar, salam, pulang.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Rencana Penilaian

1. Ceklis

Nama Anak :

Kelas/ usia :

Hari, tanggal:

Program pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan				
	3.1 4.1	Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan				
Sosial emosional	2.12	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas				
Fisik motorik	3.3 4.3	Terampil dalam menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus .				
Kognitif	3,9 4.9	Menghitung gambar mobil dan mencari kartu angka yang sesuai jumlah gambar mobil lalu menulis angka yang sudah di pilih di samping gambar mobil tersebut.				
Bahasa	3.11	Dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.				
	4.11					
	3.12	Meniru tulisan dan menyusun kartu huruf menjadi kata mobil.				
	4.12					
Seni	3.15	Kolase gambar mobil				
	4.15					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Hasil Karya

Nama Anak:

usia:

Hasil karya anak	Hasil pengamatan	kd



SHOT ON itel
AI DUAL CAMERA

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TKS PUTRA AMANAH**

**SIMULASI MENGAJAR
OLEH : MAYA SOPIAH S.Pd**

Nama Mata Topik : Mengenalkan Keaksaraan Awal Melalui Bermain
Tujuan Simulasi : Mengenalkan Angka dan Huruf Kepada Anak Melalui Bermain
Indikator Pelatihan : 3.12 (Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain)
4.12 (Menunjukkan Kemampuan Keaksaraan Awal dalam Berbagai Bentuk Karya)

Satuan Pendidikan : TKS PUTRA AMANAH

Kelas / Semester : B / I

Tema / Sub Tema : Rekreasi/Kendaraan

Sub-Sub Tema : Mobil

Alokasi Waktu : 10 Menit

KD : 1.1, 2.12, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 2.2, 3.11 – 4.11, 2.6, 3.12 – 4.12,
3.15 – 4.15

Alat dan Bahan : Gambar mobil, kartu huruf, kartu angka, pensil, penghapus, buku tulis,
Koran bekas ,lem.

Media : Loose Part.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersikap ingin tahu
3. Anak dapat mengenal mobil
4. Anak dapat mengetahui cara merawat mobil
5. Anak dapat melakukan keterampilan motorik kasar dan motorik halus
6. Anak dapat mengenal huruf dan angka melalui bermain
7. Anak dapat menyelesaikan Kolase gambar mobil
8. Anak dapat mentaati aturan

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (+ 2 Menit)

- Salam, Do'a, Menyanyi, absensi
- Apersepsi

2. INTI (+ 6 Menit)

(Kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan **saintifik**, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

- Kegiatan 1 : Kolase gambar mobil.
- Kegiatan 2 : Menyusun kartu huruf menjadi kata dan meniru menulis huruf yang sudah di susun.
- Kegiatan 3 : Menghitung gambar mobil dan mencari kartu angka yang sesuai jumlah gambar mobil lalu menulis angka yang sudah di pilih di samping gambar mobil tersebut.

3. PENUTUP (+ 2 Menit)