

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK. SATU ATAP BABUNNASRI SALABOSE  
Kelas / Semester : B/ II  
Tema : Alam semesta  
Sub Tema : Pesisir  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi waktu : 7.30-10.00

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

### KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan <i>satuan PAUD</i> dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.10.Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)  3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)  3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni  3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p>
<p>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</p>	<p>4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya  4.10.Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)  4.15.Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media  4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>ASPEK PERKEMBANGAN</b>	<b>MATERI PEMBELAJARAN</b>	<b>INDIKATOR PEMBELAJARAN</b>
<b>NAM (3.1, 4.1)</b>	<b>Tata cara ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya</b>	<b>Anak mengetahui konsep waktu sholat</b>
<b>SOSEM (2.7)</b>	<b>Sikap mau menunggu giliran</b>	<b>Antri menggunakan alat peraga konsep waktu</b>
<b>BAHASA (3.10,4.10)</b>	<b>Memahami informasi lisan</b>	<b>Anak melakukan perintah guru mis:tolong arahkan jarum jam yang panjang ke angka 3 dan jarum jam pendek ke angka 6 dan sebutkan menunjukkan jam berapa</b>
<b>SENI(3.15,4.15)</b>	<b>Ekspresi seni kriya, seni musik gerak dan lagu drama</b>	<b>Anak menyanyikan lagu konsep waktu</b>
<b>FISIKMOTORIK(3.3, 4,3)</b>	<b>Gerakan-gerakan untuk mengembnagkan motorik halus</b>	<b>Anak dapat memutar jarum jam menggunakan jari-jarinya</b>
<b>KOGNITIF(3.6-4.6)</b>	<b>Pengukuran</b>	<b>Anak dapat menunjukkan lambang bilangan</b>

### **a. KEGIATAN AWAL**

- 1) Pada awal kegiatan, guru sudah bersiap di depan pintu kelas untuk menyambut seluruh peserta didik baru satu persatu sambil memberi salam
- 2) Peserta didik langsung diajarkan tata tertib sekolah mulai dari; membuka kaos kaki dan sepatu, meletakkan sepatu pada rak, meletakkan tas pada loker, mengambil dan meletakkan symbol diri (absensi), lalu bersiap berbaris bersama
- 3) Berbaris bersama dan masuk kelas dengan tertib satu persatu
- 4) Duduk di karpet untuk circle morning time, lalu berdoa sebelum memulai pelajaran
- 5) Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan
- 6) Guru mengarahkan anak untuk menunjukkan waktu sholat subuh dengan alat peraga jam
- 7) Guru membacakan syair lagu konsep waktu

### **B. KEGIATAN INTI**

<b>Model Pembelajaran Permainan Tradidional</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
1) <b>Tahap Pra bermain</b>	<p>A. Kegiatan penyiapan siswa terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada anak;</li> <li>2) Guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain sebagai berikut;  <b>Anak dapat menunjukkan lambang bilangan tolong arahkan jarum jam yang panjang ke angka 3 dan jarum jam pendek ke angka 6 dan sebutkan menunjukkan jam berapa</b></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa menyimak penjelasan guru</li> <li>2) Siswa memperhatikan cara bermain</li> </ol>	30 menit

Tahap3: Penutup	1) Menanyakan perasaan selama hari ini. 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini. 3) Menginformasikan kegiatan untuk besok hari. 4) Berdoa setelah belajar.	3) Siswa menyebutkan permainan yang sudah dilakukan dan menceritakan keberhasilannya 4) Siswa menunjukkan hasil kerjanya	
-----------------	---	---	--

### SNACK TIME

-  Siswa diminta guru untuk kembali ke tempat duduk masing- masing
-  Siswa mencuci tangan dan mengambil tas, mengeluarkan box makanan, meletakkan di meja, mengeluarkan makanan dari box makan, lalu berdoa sebelum makan
-  Siswa istirahat dan makan
-  Setelah kegiatan istirahat dan snack time, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing

### B. KEGIATAN AKHIR

1. Menanyakan perasaan selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari.
4. Berdoa setelah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN	penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM (3.1, 4.1)	Anak mengetahui konsep waktu sholat				
SOSEM (2.7)	Antri menggunakan alat peraga konsep waktu				
BAHASA (3.10,4.10)	Anak melakukan perintah guru mis:tolong arahkan jarum jam yang panjang ke angka 3 dan jarum jam pendek ke angka 6 dan sebutkan menunjukkan jam berapa				
SENI(3.15,4.15)	Anak menyanyikan lagu konsep waktu				

<b>FISIKMOTORIK(3.3, 4,3)</b>	<b>Anak dapat memutar jarum jam menggunakan jari-jarinya</b>				
<b>KOGNITIF(3.6-4.6)</b>	<b>Anak dapat menunjukkan lambang bilangan</b>				

## **PENILAIAN**

1. Jenis/ Teknik Penilaian ; menggunakan penilaian unjuk kerja dan observasi (pengamatan)
2. Bentuk Instrumen dan Pedoman Penskoran