

Lampiran 2.
Lampiran Surat Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Nomor : 1687/B.B2/GT.03.15/2021
Tanggal : 8 April 2021

**Rambu-Rambu Penyusunan RPP,
Petunjuk Pelaksanaan Simulasi Mengajar dan Wawancara
Calon Pengajar Praktik**

A. Rambu-Rambu Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Kelas A
Semester : II
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Piaraan
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 60 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan aktivitas ini diharapkan peserta didik mampu :

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan (NAM) 1.1
2. Anak dapat menceritakan manfaat memelihara ayam(BAHASA) 3.12-4.12
3. Anak memiliki jiwa estetik dalam berkarya (SENI) 2.4
4. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa eksresif (BAHASA) 3.12-4.12
5. Anak dapat bereksplorasi dengan menarik garis mengurutkan angka (KOG) 3.6-4.6
6. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan pada kegiatan menulis dengan rapih (FMH) 3.3
7. Anak dapat membuat berbagai karya seni (Seni) 3.15-4.15
8. Anak mampu merencanakan memilih kegiatan tanpa atau harus dibantu (SOSEM)2.4

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	IPK Pengetahuan	IPK Keterampilan	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar/Media
1	3.12.6 Menyebutkan simbol simbol yang dikenal	4..12 6 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<p>PENDAHULUAN : (30 MENIT)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan 3. Mengucapkan salam pada guru dan teman 4. Guru menanyakan kabar siswa yang hadir dan menanyakan siswa yang tidak hadir di kelas 5. Guru menjelaskan tentang tujuan dan materi pembelajaran. <p>Apersepsi : Memperhatikan apa yang menjadi kesukaan/hoby setiap siswa yang ada di kelas.</p> <p>Motivasi : Apabila materi ini dikuasai dengan baik, maka akan dapat membantu siswa untuk memilah apa yang menjadi pasangan setiap unsur di lingkungan sekitar. Guru mengajak mengamati binatang piaraan yang ada disekitar sekolah atau rumah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar binatang yang ada disekolah
	3.12.8 Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama	4..12.8 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	<p>IINTI : (60Menit)</p> <p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan alat peraga yang akan digunakan untuk kegiatan <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang apa yang anak-anak ketahui tentang ayam 2. Guru menanyakan manfaat memelihara ayam dan berdiskusi tentang kegiatan <p>C. Mengumpulkan informasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan informasi untuk melakukan kegiatan. 2. Guru memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bermain amplop kata secara bergantian. Dengan menyusun huruf huruf membentuk kata sesuai gambar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar Ayam ▪ Media amplop kata ▪ Nampan

	<p>3.12.9 Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>3.12.14 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung</p>	<p>4.12.9 Menunjukkan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>4.12.14 Menunjukkan jumlah benda dengan cara menghitung</p>	<p>3. Mencontoh tulisan diatas media tepung</p> <p>4. Anak menarik garis secara urut bilangan dari 1 sampai 17 dengan pensil kemudian menyebutkan nama binatang yang tampak, dilanjutkan dengan mewarnai gambar ayam sesuai dengan kreaifitasnya.</p>  <p>E. Menalar/Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara bermain 2. Anak diajak untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cara yang berbeda sehingga anak kaya akan dengan pengalaman. <p>F. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak-anak untuk menceritakan pengalamannya. 2. Anak duduk melingkar dan menceritakan pengalaman pada setiap kegiatan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tepung ▪ LKPD Gambar ayam
			<p>ISIRAHAT/MAKAN(30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mencuci tangan, berdoa, sebelum dan sesudah makan 2. Bermain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Air,snak, serbet
			<p>PENUTUP :((30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama belajar 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini 3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan 4. Mengonformasikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa mengakhiri kegiatan 6. Mengucapkan Salam 	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 1 KD 1.1, 3.11-4.11					
2	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3, 2.8, 2.2					
3	Kegiatan 3 KD 3.3-3.12-4.12					

RUBRIK PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DINILAI	
1	NAM	
	- Anak mengucapkan syukur telah diciptakan binatang KD 1.1	BB : Anak tidak mau mengucapkan rasa syukur MB : Anak mau mengucap dengan dibisiki temen atau guru BSH : Anak mengucapkan rasa syukur dengan baik BSB : Anak mengucapkan rasa syukur dengan fasih dan dengan penghayatan (mengerti makna yang diucapkan)
2	BAHASA	

	- Anak dapat menyusun huruf membentuk kata KD 3.11 - 4.11	BB : Anak belum mau menyusun huruf membentuk kata MB : Anak belum lancar menyusun huruf membentuk kata dan masih dengan bantuan BSH : Anak sudah dapat menyusun huruf membentuk kata BSB : Anak sudah dapat menyusun huruf membentuk kata disertai keterangan yang detail
3	KOGNITIF	
	- Anak dapat menarik garis secara berurutan KD 2.2	BB : Anak belum mau menarik garis secara berurutan MB : Anak mau menarik garis secara berurutan dengan bantuan BSH : Anak dapat menarik garis secara berurutan BSB : Anak dapat menarik garis secara berurutan dengan percaya diri
4	SENI	
	- Anak dapat mewarnai menggambar ayam KD 2.4	BB : Anak belum mau mewarnai menggambar ayam MB : Anak sudah mewarnai menggambar ayam dengan bantuan BSH : Anak dapat mewarnai menggambar ayam BSB : Anak dapat mewarnai menggambar ayam dan memadukan gambar dengan serasi
5	FISIK MOTORIK	
	- Anak terampil dalam menulis KD 3.3-4.3	BB : Anak belum terampil dalam menulis MB : Anak sudah terampil dalam menulis dengan bantuan BSH : Anak dapat menulis rapi BSB : Anak dapat menulis dengan rapi dan dapat membuat berbagai macam gambar

