

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SELEKSI SIMULASI MENGAJAR DAN WAWANCARA**



Penyusun	: Suprpto, S.Pd.SD
Satuan Pendidikan	: TK NEGERI PEMBINA
E-mail	: suprpto989@gmail.com
Kelas/Semester	: TK / B
Topik Simulasi	: Aku Sayang Binatang, Tanaman dan Mahluk Ciptaan Tuhan

**TK NEGERI PEMBINA
KECAMATAN TELOK PAKEDAI
KUBURAYA**

2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK NEGERI PEMBINA, KECAMATAN TELOK PAKEDAI
Kelas/Semester : TK B /
Topik Simulasi : Aku Sayang Binatang, Tanaman dan Mahluk Ciptaan Tuhan
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengenalkan binatang dan tanaman merupakan bagian dari mahluk hidup
2. Mengenalkan mahluk hidup sebagai ciptaan Tuhan
3. Mengajarkan untuk bersyukur bahwa binatang dan tanaman diciptakan tuhan
4. Melakukan praktek menyayangi binatang seperti memberi makan, memberi minum dan mengusap tubuh binatang.
5. Melakukan praktek menyayangi tanaman seperti menyiram tanaman dan memberi pupuk
6. Melakukan olahraga dengan gerakan menyerupai binatang
7. Melakukan permainan suara binatang
8. Menstimulasi gerak motoric halus dan motoric kasar, melalui pembiasaan tangan menggambar dan menulis

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal
 - Baris berbaris
 - Menerapkan protokol kesehatan 3M
 - a. Cuci tangan sebelum memasuki ruangan
 - b. Mengingatkan kembali untuk mengenakan masker
 - Peserta bersama Guru duduk melingkar,
 - a. Berdoa
 - b. Salam pembuka dari guru kepada murid
 - c. Absensi

- d. Mendoakan teman apabila tidak hadir karena sakit
- Pengenalan tema pekanan
 - a. Menyampaikan tema hari ini
 - b. Binatang dan tanaman merupakan makhluk hidup,
 - c. Makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan, dan patut untuk disyukuri.
- Kegiatan olahraga, senam dengan gerakan mencontoh gerakan binatang (yang ada disekitar SP)

2. Kegiatan Inti

- Yel-yel ceria, berisi penganalan terhadap binatang dan tanaman
- Menunjukkan huruf awalan binatang
 - a. Guru menyiapkan gambar hewan seperti Ayam, Kambing, Sapi, Kucing, Kelinci, Monyet, dst.
 - b. Guru menyiapkan gambar tanaman seperti padi, bayam, wortel, kentang, cabai, dst.
 - c. Kemudian menyiapkan huruf cetak besar
 - d. Beri giliran kelompok atau individu untuk menjawab
- Memberi makan dan mengusap binatang
 - a. Memberi makan ayam dengan pur/beras
 - b. Jika memungkinkan binatang tsb dipegang, maka persilahkan siswa untuk menyentuh dan mengusapnya
- Menyiram dan memberi pupuk tanaman
 - a. Tanaman sudah dipersiapkan, baik dengan membawa tanaman oleh masing-masing anak maupun tanaman yang telah disediakan guru
 - b. Praktek menyiram menggunakan gelas kecil
 - c. Memberi pupuk dilakukan dengan sekop kecil dan dilakukan dengan pengawasan guru
- Mereview kembali kegiatan melalui kegiatan mewarnai gambar binatang dan tanaman yang sudah dipersiapkan
 - a. Siswa dipersilahkan mewarnai gambar binatang maupun tanaman yang telah dipersiapkan guru

3. Kegiatan Penutup

- Guru mereview kembali kegiatan hari ini
- Mengingatnkan untuk bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Berdoa
- Salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	Program Pengembangan	Indikator	Skor					Catatan
			1	2	3	4	5	
1.	Nilai Agama dan Moral	1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran 2. Anak terbiasa menjawab salam ketika diberi salam 3. Mendoakan teman apabila tidak hadir karena sakit 4. Anak mengenal makhluk hidup sebagai ciptaan Tuhan 5. Anak bersyukur bahwa binatang dan tanaman diciptakan tuhan 6. Melakukan praktek menyayangi binatang seperti memberi makan dan mengusap tubuh binatang. 7. Melakukan praktek menyayangi tanaman seperti menyiram tanaman dan memberi pupuk						

2.	Motorik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa mencuci tangan 2. Anak dapat menggerakkan tubuhnya mengikuti gerakan senam menycontoh binatang 3. Anak memberi makan dan mengusap binatang 4. Anak menyiram dan memberi pupuk tanaman 5. Mewarnai gambar tanaman atau binatang 						
3.	Sosial Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa menjawab salam 2. Anak terbiasa mematuhi aturan 						
4.	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menunjukkan huruf awalan nama binatang maupun tumbuhan 						
5.	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memahami penjelasan guru 2. Anak memahami peraturan dan petunjuk yang disampaikan guru 						
6.	Seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengikuti suara binatang 2. Anak dapat mewarnai gambar binatang maupun tumbuhan berdasarkan apa yang mereka lihat 						

