

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIMULASI CALON GURU PENGGERAK

Nama Sekolah : TK .INDO GLOBAL MANDIRI
Kelas / Semester : TK.B / 2 (Dua)
Tema / Sub Tema : Alam Semesta / Gejala Alam
Sub – Sub Tema/Sub –Sub Sub Tema : Pelangi
Pembelajaran ke : 14
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan **bermain Sains pelangi** anak dapat menyimpulkan warna inti dan warna tambahan secara benar
2. Melalui kegiatan **menceritakan kembali** pengalaman bermain sains pelangi anak dapat menggunakan bahasa ekspresif secara benar
3. Melalui kegiatan **mewarnai gambar pelangi** anak dapat menciptakan karya seni secara benar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN AWAL

1. Salam, Sapa, tanya jawab kehadiran siswa , hari dan tanggal
2. Berdoa sebelum belajar
3. Guru share screen dan mengajak anak menyanyikan , tentang pelangi
4. Guru share screen video pembelajaran tentang pelangi
5. Anak mengamati video tentang pelangi
6. Anak mengenal buah mangga dan mengucapkan alhamdulillah /terima kasih atas pelangi ciptaan tuhan
7. Guru menjelaskan kegiatan bermain dan belajar hari ini dan menyepakati aturan main.

B. KEGIATAN INTI

@ Kegiatan 1 (Bermain Sains Pelangi)

1. Anak mengamati video / gambar pelangi
2. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang pelangi
3. Anak melakukan kegiatan bermain sains pelangi

- Anak menuangkan susu kedalam piring putih
- Anak meneteskan 3 warna inti ketitik yang berbeda didalam piring
- Anak mencelupkan cutton kedalam sabun kemudia menekannya diatas permukaan piring yang telah ditetesi pewarna

4. Anak mengamati proses perubahan dan pencampuran warna didalam piring tersebut
(Sains)

5. Anak melakukan kegiatan bermain sains pelangi (Teknologi)

6. Anak menggunakan piring, cutton buds sebagai alat bermain sains pelangi (Engineering)

7. Warna warna yang dihasilkan dari pencampuran warna dalam kegiatan sains (Art)

8. Ketika mengamati anak dapat menghitung jumlah warna yang ada didalam piring
(Mathematic)

@ Kegiatan 2 (Menceritakan Kembali Kegiatan Bermain Sains)

1. Anak menceritakan kembali pengalaman bermain sains pelangi secara bergantian

@ Kegiatan 3 (Mewarnai gambar pelangi)

1. Anak melakukan aktivitas mewarnai pola gambar pelangi

2. Anak mengirimkan hasil kegiatan / hasil karya melalui wa berupa

foto / video dengan bantuan orang tua setelah kegiatan belajar mengajar

C. KEGIATAN AKHIR

1. Guru dan anak mendiskusikan kegiatan hari ini
2. Guru menanyakan perasaan anak hari ini
3. Guru memberikan informasi kegiatan esok hari
4. Doa setelah belajar

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

A. Teknik Penilaian

Untuk menilai tujuan 1 : Demonstrasi

Untuk menilai tujuan 2 : Unjuk Kerja

Untuk menilai tujuan 3 : Penugasan

B. Standar Penilaian menggunakan Kriteria

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

LAMPIRAN

INSTRUMENT PENILAIAN KEGIATAN 1

KD	3.6-4.6 : Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang Dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, Dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
TUJUAN	Melalui kegiatan bermain Sains pelangi anak dapat menyimpulkan warna inti dan warna tambahan secara benar
KEGIATAN	Bermain Sains Pelangi
TEKNIK PENILAIAN	Demonstrasi

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai				Nilai	
		Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Kemunculan aspek	Kriteria
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
Aspek Yang Dinilai							
1	(Aspek 1) anak dapat menyimpulkan 3 pencampuran warna inti						
2	(Aspek 2) anak dapat menyimpulkan 2 pencampuran warna inti						
3	(Aspek 3) anak dapat menyimpulkan 1 pencampuran warna inti						
4	(Aspek 4) anak belum dapat menyimpulkan perubahan campuran warna inti						
No	Kriteria Nilai					Keterangan	
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)					Jika memenuhi aspek 1	
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)					Jika memenuhi aspek 2	
3.	Mulai Berkembang (MB)					Jika memenuhi aspek 3	
4.	Belum Berkembang (BB)					Jika memenuhi aspek 4	
Jumlah aspek yang dinilai 4							

INSTRUMENT PENILAIAN KEGIATAN 2

KD	3.11-4.11 : Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif
TUJUAN	Melalui kegiatan menceritakan kembali pengalaman bermain sains pelangi anak dapat menggunakan bahasa ekspresif secara benar
KEGIATAN	Bercerita pengalaman bermain sains pelangi
TEKNIK PENILAIAN	Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai				Nilai	
		Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Kemunculan aspek	Kriteria
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
Aspek Yang Dinilai							
1	(Aspek 1) menceritakan proses perubahan warna disains pelangi						
2	(Aspek 2) menceritakan tahapan tahapan bermain sains pelangi						
3	(Aspek 3) menceritakan bahan dan alat bermain sains pelangi						
4	(Aspek 4) menceritakan warna warna pelangi						
No	Kriteria Nilai		Keterangan				
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)		4 aspek yang muncul				
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		3 aspek yang muncul				
3.	Mulai Berkembang (MB)		2 aspek yang muncul				
4.	Belum Berkembang (BB)		1 aspek yang muncul				
Jumlah aspek yang dinilai 4							

INSTRUMENT KEGIATAN 3

KD	3.15-4.15 : Mengenal dan menunjukkan karya aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
TUJUAN	Melalui kegiatan mewarnai pola gambar pelangi anak dapat menciptakan hasil karya seni secara baik
KEGIATAN	Mewarnai pola gambar pelangi
TEKNIK PENILAIAN	Penugasan

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai				Nilai	
		Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Kemunculan aspek	Kriteria
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
Aspek Yang Dinilai							
1	(Aspek 1) Kesesuaian pola						
2	(Aspek 2) kombinasi warna						
3	(Aspek 3) kerapian						
4	(Aspek 4) ketuntasan						
No	Kriteria Nilai						
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)					4 aspek yang muncul	
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)					3 aspek yang muncul	
3.	Mulai Berkembang (MB)					2 aspek yang muncul	
4.	Belum Berkembang (BB)					1 aspek yang muncul	
Jumlah aspek yang dinilai 4							

