

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIMULASI MENGAJAR
SELEKSI CALON SEKOLAH PENGGERAK
ANGKATAN 2
TAHUN 2021**

Nama Pembuat RPP	: EFIATUN NUR ROFIDA
Satuan Pendidikan	: TK Kemala Bhayangkari 87 Parakan, Temanggung, Jateng
Surel Pembuat RPP	: 201510298801@guruku.id
Jenjang / Kelompok	: TK / Kelompok B (usia 5-6 Tahun)
Topik	: Karyaku
Tema	: Aku cinta kesenian tradisional
Sub Tema	: Aku senang bermain kuda lumping
Hari / Tanggal	: Sabtu / 6 Nopember 2021

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menghargai kesenian di lingkungannya
2. Peserta didik dapat membuat/menyajikan karya seni
3. Peserta didik dapat mematuhi peraturan bermain
4. Peserta didik dapat menggunakan peraga dengan mandiri

B. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Rasa Syukur (Nam 1.2)
2. Mengenal dan penggunaan motorik kasar dan halus (Fm 3.3-4.3)
3. Mengetahui cara memecahkan dan menyelesaikan masalah sehari-hari (Kog 3.5-4.5)
4. Memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif (Bhs 3.11-4.11)
5. Sikap mandiri (Sosem 2.8)
6. Mengenal dan menunjukkan karya seni (Seni 3.15-4.15)

C. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam

D. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Menggunakan Model Pembelajaran Kelompok
2. Menggunakan Pendekatan Pembelajaran bermuatan STEAM (Science, Technology, Engenering, Art, Math)
3. Penataan Kelas dengan menempelkan Gambar Kesenian Kuda Lumping, media Loose Part

E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Hiasan Gambar Kesenian Kuda Lumping
2. Kuda lumping
3. *Pecut*
4. Pelepah Pisang
5. Karet
6. Rafia
7. Pralon
8. Kardus
9. Ranting kayu
10. Daun-daunan
11. Bulu Ayam
12. Bunga
13. Kain perca
14. Mur
15. Baut
16. Benang String
17. Botol plastik
18. Botol kaca
19. Panci bekas
20. Sendok stainless
21. Manik-manik
22. Balok-balok
23. Baju tari kuda lumping
24. Lagu "Jaranan"

Jaranan

*Jaranan, jaranan, jarane jaran teji
Jaranan, jaranan, jarane jaran teji
Sing numpak ndoro bei, sing ngiring poro mentri
Jeg jeg nong
Jeg jeg nong
Jarane mlaku ning lurung
Gedebug krincing, gedebug krincing
Prok, prok gedebug jeder*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

	Kegiatan belajar	Alat / Sumber Belajar
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mempersilahkan salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum belajar 3. Guru menyapa peserta didik yang hadir 4. Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengingat teman mereka yang belum hadir 5. Story Telling "Aku senang bermain kuda lumping" 	Gambar Kesenian Kuda Lumpung, Video Lagu Jaranan https://www.youtube.com/watch?v=cWyUxTFyZ1Y
Inti	KEGIATAN BERMAIN : <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat mainan kuda lumping 2. Membuat topi tari kuda lumping 3. Meniru tari kuda lumping 4. Bermain musik kuda lumping dengan alat perkusi dapur 	Pelepah pisang, kardus, ranting, pralon, tali ravia, mur, baut, benang string Daun, bulu, tali ravia, benang string, kain perca, manik-manik, pita warna warni, bunga, mur, baut Kuda lumping, baju tari kuda lumping, pita warna warni, pecut Botol plastik, botol kaca, sendok stainless, panci bekas, solet kayu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk membuat lingkaran 2. Guru memberikan pujian kepada semua peserta didik yang telah mengikuti permainan 3. Guru mempersilahkan peserta didik untuk menceritakan pengalaman bermain pada hari ini 4. Guru memberikan semangat kepada semua peserta didik untuk bertemu di kegiatan belajar selanjutnya. 5. Guru mengucapkan salam 	Hasil karya anak

G. PENILAIAN

1. Lingkup Perkembangan, KD dan Indikator

No	Lingkup Perkembangan	KD	Indikator
I	Nilai Agama dan Moral	1.2	Peserta didik mau mengikuti kegiatan bermain sebagai wujud rasa syukur menghargai kesenian di lingkungannya
II	Fisik Motorik	3.3 4.3	Peserta didik dapat bergerak sesuai irama kesenian kuda lumping Peserta didik dapat merangkai loose part dalam karyanya Peserta didik terampil dalam menggunakan loose part
III	Kognitif	3.5 4.5	Peserta didik dapat menemukan cara dalam membuat karyanya sesuai idenya sendiri
IV	Bahasa	3.11 4.11	Peserta didik dapat menceritakan hasil karyanya Peserta didik dapat bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana dari guru
V	Sosial Emosional	2.8	Peserta didik dapat membuat/menyajikan karya dengan mandiri
VI	Seni	3.15 4.15	Peserta didik dapat membuat karya mainan kuda lumping Peserta didik dapat membuat karya topi kuda lumping Peserta didik dapat bergerak sesuai irama kesenian kuda lumping Peserta didik dapat menciptakan musik kuda lumping sederhana

2. Teknik Penilaian

- Ceklist
- Hasil Karya
- Catatan Anekdot
- Unjuk Kerja
- Percakapan
- Observasi

Lembar teknik penilaian disajikan pada lembar terpisah.

Parakan, 5 Nopember 2021

Pembuat RPP

EFIATUN NUR ROFIDA, S.Pd.AUD

	Membuat karya topi kuda lumping (Seni 3.15-4.15)	Kreativitas	Hasil Karya																	
	Bergerak sesuai irama musik kuda lumping (Seni 3.15-4.15)	Kreativitas	Unjuk Kerja																	
	Menciptakan musik kuda lumping (Seni 3.15-4.15)	Kreativitas	Observasi																	

Keterangan :

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang