

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)

Kelompok : B

Semester : 1

Topik : Pengenalan Tiga Kata Ajaib (Tolong, Ma'af, dan Terimakasih)

Menumbuhkan kesadaran diri anak, menanamkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan memiliki sikap perilaku prososial



Disusun oleh :

Ummul Chair, S.Pd

Email : ummulchai99@gmail.com

TK BABUSSALAM

Jorong Pematang Tinggi Nagari Koto Tuo
Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar
Sumatera Barat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama : Ummul Chair, S.Pd
Email : ummulchair99@gmail.com
Satuan Pendidikan : TK BABUSSALAM KOTO TUO
Kelasc / Semester : Kelompok B / 1
Topik : Pembiasaan 3 (tiga) kata ajaib (tolong, ma'af, terimakasih)
Tema : Lingkungan
Sub Tema : Pasar
Pembelajaran ke : 4
Alokasi Waktu : 10 menit
Kompetensi Dasar : 3.2-4.2, 2,7, 3.3-4.3, 3.11-4.11, 3.6-4.6, 3.15-4.15
Alat dan Bahan : Gambar pasar, keranjang belanja, sayur, buah, ikan, telur, uang mainan
Lagu "Hidup Istimewa"
Terimakasih aku ucapkan bila kudapat pemberian, tolong, tolong akan kusampaikan bila ku butuh bantuan, Ma'af aku sampaikan bila ku lalai mengganggu.
Terimakasih, tolong dan ma'af tiga kata istimewa dalam hidup kita.
Terimakasih, tolong dan ma'af
Tiga kata buat hidup istimewa

Tepuk Kata Ajaib
Terimakasih – maaf - permisi – tolong
Terimakasih = dapat pemberian
Ma'af = bila khilaf
Permisi = minta izin
Tolong = butuh bantuan

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- * Anak dapat terbiasa mengucapkan kata ajaib (tolong, maaf, terimakasih) dalam kehidupan sehari-hari.
- * Anak dapat bersikap sabar saat mendengarkan orang lain berbicara
- * Anak dapat terampil bertepuk tangan.
- * Anak dapat mengungkapkan keinginan saat berkomunikasi
- * Anak dapat mengenal benda-benda yang dijual di pasar
- * Anak dapat bermain peran sederhana

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. PEMBUKAAN

1. Salam, berdo'a, presensi
2. Apersepsi tentang pasar melalui gambar, apa saja yang ada di pasar? di pasar ada pedagang dan pembeli. Apa saja yang dijual di pasar?
3. Tanya jawab, bagaimana menjadi pedagang yang ramah dan pembeli yang santun
4. Menyanyi lagu "Hidup Istimewa"
5. Mengkenalkan kegiatan dan membuat aturan permainan

B. INTI

1. Demonstrasi menjadi pedagang yang ramah
2. Demonstrasi menjadi pembeli yang santun
3. Anak berperan menjadi pedagang yang ramah
4. Anak berperan menjadi pembeli yang santun

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak melalui "Tepuk Kata Ajaib"

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Pesan Moral
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdo'a , salam, pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Rating Scale

Program Pengembangan	KD	Indikator	Capaian Perkembangan							
			Nama Anak							
NAM	3.2-4.2	Terbiasa berkata ajaib/ perilaku sopan								
Sosem	2.7	Sabar mendengarkan saat orang lain berbicara								
FM	3.3-4.3	Dapat bertepuk tangan sesuai dengan lagu								
Bhs	3.11-4.11	Dapat mengungkapkan keinginan saat berkomunikasi								
Kog	3.6-4.6	Mengenal benda-benda yang dijual di pasar								
Seni	3.13-4.15	Menyanyi lagu 'Hidup Istimewa' Bermain peran sederhana								

2. Penilaian Hasil Karya

Vidio atau foto dokumentasi

3. Catatan Anekdote

Nama Anak : _____

Tempat. Waktu	Peristiwa	Capaian Perkembangan

Mengetahui,
Kepala TK BABUSSALAM

Koto Tuo. 17 Juli 2021
Guru Kelas

MISWARNI, S.Pd AUD
NIP. 19710202 200604 2 013

UMMUL CHAIR, S.Pd
NIP. -