

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIMULASI MENGAJAR PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK



SATUAN PENDIDIKAN : TK NURUL HUDA GALESO
 KELAS / SEMESTER : B / 1
 TEMA : KEBUTUHANKU
 SUB TEMA : MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI (IKAN BANDENG)
 TOPIK : MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI
 ALOKASI WAKTU : 14.00-16.00 WITA

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mampu mempercayai Tuhan dengan menyebutkan ciptaan Tuhan
- Anak mampu mengidentifikasi manfaat ikan dan jenis ikan
- Anak mampu mengelompokkan dan mengenal jenis-jenis bumbu dalam pembuatan tompi tompi
- Anak mampu memecahkan dan membuat aneka makanan dari ikan bandeng dengan benar.
- Anak mampu mencuci dan merapikan kembali alat yang digunakan membuat olahan ikan bandeng dengan tepat
- Anak menunjukkan kemampuan keaksaraan dengan karya,
- Anak mampu menghias gambar ikan dengan media yang ada.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan Awal	- Penyambutan - Kegiatan Pagi	
	Kegiatan Berkumpul	- Berkumpul dalam bentuk lingkaran - Salam Do'a - Bernyanyi sesuai Topik pembelajaran - Menanyakan keadaan Anak - Diskusi tentang kegiatan hari ini	
Inti	Pijakan sebelum bermain	- Mengamati video tentang manfaat ikan bandeng bagi manusia - Memperlihatkan ape keada Anak Tanya jawab seputar tema - Tanya jawab tentang jenis-jenis ikan khususnya ikan bandeng - Mengingatkan Anak terhadap aturan main yang telah di sepakati bersama di antaranya: *Tertib dalam bermain *Menyelesaikan satu permainan setelah Beralih ke permainan berikutnya. *merapikan kembali mainan yang telah di gunakan	
	saat bermain	- Anak mengamati bahan yang akan digunakan dalam pembuatan tompi-tompi * Ada empat kegiatan main yang akan disediakan, Anak memilih sesuai	

		minatnya - Membuat olahan ikan bandeng menjadi "tampi-tampi" - Mengenal dan mengelompokkan bumbu dapur untuk pembuatan tampi-tampi - Mengenal bentuk Geometri dari tampi-tampi yaitu bentuk  Dan 	
Penutup	Pijakan setelah bermain	- Menghias gambar ikan bandeng - Membereskan peralatan main yang telah digunakan - Mencuci tangan - Mendukung Anak untuk kembali mengingat pengalaman mainnya, terutama saat proses pembuatan tampi-tampi - Menceritakan perasaan saat bermain	
Kegiatan Akhir		- Diskusi tentang kegiatan satu hari - Penguatan, Reward terhadap apa yang dilakukan Anak - Menyampaikan kegiatan esok hari - Bernyanyi - Pesan dan Do,a sebelum Pulang	

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NAMA ANAK												
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak mampu mempercayai Tuhan dengan menyebutkan ciptaan Tuhan seperti macam-macam ikan													
Fisik Motorik	2.1 3.4-4.4	- Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan - Anak Mampu melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat misalnya													

