

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**SELEKSI SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: TK Swasta GIMIN Medan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: A / I</b>
<b>Tema</b>	<b>: Binatang</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: Binatang yang hidup di air</b>
<b>Sub-Sub Tema</b>	<b>: Ikan</b>
<b>Pembelajaran Ke</b>	<b>: 12</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 10 Menit</b>
<b>KD yang akan dicapai</b>	<b>: NAM (1.1), SOSEM (2.7), FM (3.1-4.1, 4.3), KOG (3.6-4.6, 3.12-4.12), BAHASA (3.10-4.10), SENI (4.8).</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

- Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Anak dapat bernyanyi “lagu ikan”
- Anak dapat mengetahui bagian-bagian ikan
- Anak dapat mengetahui konsep dasar keaksaraan angka dan huruf
- Anak dapat menggerakkan anggota tubuhnya secara terkoordinasi.

**B. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pembukaan ( $\pm$  2 menit)
  - Berdoa sebelum mulai kegiatan
  - Menyanyikan lagu tepuk ikan
  - Diskusi tentang peraturan yang akan dilakukan
  - Mengenalkan materi yang akan disampaikan.
2. Kegiatan Inti ( $\pm$  6 menit)
  - Menyanyikan lagu ikan
  - Anak mengamati ikan yang sudah dipersiapkan guru
  - Anak menyebutkan bagian-bagian ikan yang diketahui
  - Anak menyusun huruf sambil bermain dengan menggunakan Aquarium Pintar
  - Anak menyusun bagian-bagian ikan berdasarkan angkanya.
3. Istirahat / Makan ( $\pm$  1 menit)

4. Penutup ( $\pm$  1 menit)

- Menanyakan perasaan anak dalam kegiatan hari ini
- Kegiatan apa yang paling disenanginya
- Berdoa sebelum mengakhiri kegiatan
- Menyanyikan lagu tepuk ikan dan lagu ikan.

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian bentuk Check List

Program Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1	Anak mempercayai adanya Tuhan dan ciptaan-Nya				
	3.1- 4.1	Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah belajar				
Fisik Motorik	4.3	Anak menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus				
Sosial Emosional	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan				
Kognitif	3.6 - 4.6	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian ikan				
	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain				
Bahasa	3.10-4.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)				
Seni	4.8	Dapat bernyanyi lagu ikan dan tepuk ikan sesuai dengan irama				

2. Penilaian Hasil Karya

No.	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil Karya Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyusun huruf sambil bermain dengan menggunakan Aquarium Pintar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan</li> <li>- Keberanian</li> </ul>				
2.	Menyusun bagian-bagian ikan berdasarkan angkanya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketepatan</li> <li>- Keberanian</li> </ul>				