

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TK AISIYAH I TAHUN 2021-2022 SEKOLAH PENGGERAK

NAMA GURU : Yuli Herawati
Sekolah : TK AISIYAH I
Tema : BINATANG
Sub Tema : Binatang Peliharaan /IKAN
Hari/Tanggal : Senin, 22 November 2021
Waktu : 60 Menit (simulasi 10 menit)
Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain
Kelompok : A (4-5 Tahun)
Semester : 1
KI/KD : NAM 1 2. FM 3 3/3 4. KOG 3 5/4 5 BHS 3 12/4 12. SOSEFM 2 6. SENI 3 15/4 15

A. TUJUAN DARI PEMELAJARAN :

1. Anak terbiasa bersyukur dengan ciptaan tuhan (*NAM*) (A5)
2. Anak mampu *memutar* tutup botol (P3)
3. Anak mampu *meniru* gerakan ikan berenang (C1)
4. Anak mampu *mengurutkan* gambar pola warna ikan (C3)
5. Anak mampu *menyusun* huruf menjadi kata “ IKAN” dari botol bekas (C3)
6. Anak *berkreasi* membuat aquarium (C5)

B. LANGKAH-LANGKAH :

MEDIA :

- Video Pembelajaran
- HP
- PPT
- Youtube

METODE :

- Pemelajaran Daring
- Zoom, Video, WA

BAHAN :

- Kardus Bekas
- Tutup Botol/Kaleng Bekas
- Gambar Ikan
- Papan Panel

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
<p>NILAI AGAMA DAN MORAL</p> <p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.</p>	<p>Bersyukur atas ciptaan Tuhan</p>
<p>SOSIAL EMOSIONAL</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.</p>	<p><i>Berakhlak mulia</i> dalam melakukan kegiatan (A5)</p>
<p>FISIK MOTORIK</p> <p>3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p>	<p><i>Memutar</i> tutup botol (P3)</p> <p><i>Meniru</i> gerakan ikan berenang (C1)</p>
<p>KOGNITIF</p> <p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.</p>	<p><i>Mengurutkan</i> gambar pola warna ikan (C3)</p>
<p>BAHASA</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>	<p><i>Menyusun</i> huruf menjadi kata “IKAN” dari botol bekas (C3)</p>
<p>SENI</p> <p>3.15 mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p><i>Berkreasi</i> membuat aquarium (C5)</p>

<p>PENDAHULUAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik memberi salam berdoa, menyanyikan Lagu Ikan berenang ➤ Guru Mengabsen Murid ➤ Apersepsi (membahas tema yang akan dibahas hari ini ➤ Anak Mengamati Gambar Ikan ➤ Guru Menstimulasi Anak untuk bertanya tentang ikan ➤ Guru memperlihatkan dan menerangkan tentang ikan ➤ Guru Menerangkan tentang kehidupan Ikan ➤ Guru menjelaskan Budidaya ikan ➤ Guru Mengajak Murid Menirukan gerakan Ikan Berenang
<p>INTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak memahami tentang ikan dan cara merawat ikan ➤ Kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diajak bermain bagai mana cara Memeutar Tutup botol (FM) (P3) <div data-bbox="1114 1116 1284 1211" data-label="Image"> </div> 2. Anak Mengurutkan pola warna (K) (C3) <div data-bbox="1008 1308 1237 1415" data-label="Image"> </div> 3. Anak Menyusun huruf menjadi kata IKAN dari tutup botol bekas (BHS) (C3) <div data-bbox="997 1497 1278 1614" data-label="Image"> </div> 4. Anak Berkreasi dengan membuat Aqurium (S) (C5) <div data-bbox="1013 1697 1281 1826" data-label="Image"> </div> 5. Anak mengkomunikasiak tentang kegiatan main dan kesesuaian tema yang dilakukan pada hari ini
<p>PENUTUP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengingatkan anak mengumpulkan tugas dengan Video dan Foto ➤ Guru menanyakan perasaan anak selama hari ini ➤ Berdiskusi tentang kegiatan hari ini ➤ Kesulitan apa yang dihadapi anak saat melakukan kegiatan hari ini ➤ Guru memberikan pesan moral kepada anak tentang ikan ➤ Berdoa dan Salam.

C . PENILAIAN :

- **Sikap** : Lembar Pengamatan
- **Pengetahuan** : Hasil kerja Anak
- **Keterampilan** : Kinerja dan Observasi Diskusi

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Yuli Herawati, S.Pd

Jakarta, 22 November 2021

Guru Pengajar

Yuli Herawati, S.Pd