

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : KB Shidqia
Kelompok / Semester : B /1
Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain
Tema : Huruf Vokal
Sub Tema : Binatang
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat bersyukur atas nikmat yang telah tuhan berikan
- Anak mempunyai rasa ingin tahu
- Anak dapat menebalkan huruf
- Anak dapat memanfaatkan aplikasi di smartphone untuk belajar
- Anak dapat menempelkan gambar
- Anak dapat membuat bentuk huruf menggunakan plastisin
- Anak dapat menyanyikan lagu tentang “huruf vokal” dengan ekspresi dan rasa bahagia

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ul style="list-style-type: none">• Memulai dengan mengucapkan salam• Motivasi (memberikan semangat sebelum belajar)• Mengabsen siswa• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Berdo'a sebelum belajar	2 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati: bentuk huruf-huruf vokal• Menanya: guru bertanya binatang apa yang diawali huruf-huruf vokal tersebut• Mengumpulkan informasi: guru menjelaskan tentang huruf vokal• Menalar:<ul style="list-style-type: none">○ menebalkan huruf○ menempelkan gambar binatang sesuai huruf awalnya○ membentuk huruf menggunakan plastisin	6 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Membereskan alat bermain • Menceritakan pengalaman dan perasaannya saat bermain • SOP setelah bermain 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • lagu tentang “huruf vokal” dengan ekspresi dan rasa bahagia • Diskusi tentang pembelajaran hari ini • Informasi untuk hari esok • Berdoa, salam 	2 Menit

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Nama Anak :

KD Dan Bidang Pengembangan	Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Agama	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah belajar 				
Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Menebalkan huruf dengan rapi • Menempelkan gambar • Membentuk plastisin 				
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai rasa ingin tahu • Mengenal huruf vokal 				
Afektif	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan smartphone untuk belajar • Marapikan atau membereskan mainan pada tempatnya 				
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal arti kata dari gabungan beberapa huruf vokal dan huruf konsonan 				
Seni	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu “huruf vokal” dengan ekspresi dan rasa bahagia 				

Mengetahui,

Kepala KB Shidqia



Desi Siti Sya'baniah, S.Pd

Garut, 22 November 2021

Peserta Simulasi



Desi Siti Sya'baniah, S.Pd