

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR CPP

Oleh: Lilis Amriyatun

Kelompok : B
Semester : II
Nama Kegiatan : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
Hari/ Tanggal : Senin, 10 Januari 2021
Alokasi Waktu : 10 Menit

KOMPETENSI DASAR	TUJUAN PEMBELAJARAN
<p>3.1-4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa</p> <p>3.3-4.3. Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p> <p>3.6-4.6. Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p> <p>3.12-4.12. Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> <p>2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p> <p>3.15-4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengetahui Tuhan yang menciptakan makanan (telur) - Dapat menggunakan kedua tangannya untuk membuka kotak - Dapat menghitung benda dan mencocokkan dengan angkanya - Dapat menulis angka - Terbiasa bertanggung jawab - Dapat membuat karya seni sederhana

Langkah Kegiatan :

LINGKUP PERKEMBANGAN/KD	KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	WAKTU
<p>NAM. 3.1-4.1</p> <p>FM. 3.3-4.3</p> <p>Seni. 3.15-4.15</p>	<p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salam, tanya kabar, mengecek kehadiran, do'a - Apersepsi mengenalkan angka sambil bermain kotak hitung dan meraba angka - Menyanyi lagu 1-10 - Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<p>Kotak, mainan yang ada di kelas, kartu pom-pom angka</p>	3 menit
<p>Kognitif. 3.6-4.6</p> <p>Bahasa 3.12-4.12 (14)</p>	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengambil jumlah mainan sesuai dengan perintah guru - Memasukkan mainan pada keranjang sesuai dengan lambang bilangannya - Meraba kartu angka amplas dan menulis angka 	<p>Mainan yang ada dikelas, keranjang</p> <p>Keranjang, kartu angka, mainan yang di kelas</p> <p>Kartu angka amplas, pensil, kertas</p>	5 menit
<p>Sosial Emosional. 2.12</p>	<p>III. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat main 		2 menit

Fisik Motorik. 2.1	<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan kegiatan yang telah dimainkan - Penguatan pengetahuan - Informasi kegiatan hari esok - Do'a, salam 		
--------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Rencana Penilaian:

KELAS: Big Green 1

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD DAN INDIKATOR	NAMA ANAK DAN HASIL PENILAIAN			
		Umar	Ahza	Syila	Qila
Nilai Agama dan Moral (NAM)	3.1-4.1. Mengucapkan doa-doa pendek (1)				
Fisik Motorik	3.3-4.3 Terampil menggunakan tangan kanan kiri dalam berbagai aktivitas (4)				
Kognitif	3.6-4.6. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (11)				
Bahasa	3.12-4.12. Mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (14)				
Sosial Emosional	2.12. Merapihkan/membereskan mainan pada tempat semula (4)				
seni	3.15-4.15. Membuat karya seni sesuai kreativitasnya (1)				

Skala Penilaian:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik