

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)
KEGIATAN SIMULASI GURU PENGGERAK ANGKATAN 4

SATUAN PENDIDIKAN	: TK SWASTA KARTIKA I-66
KELOMPOK	: B (5-6 TAHUN)
SEMESTER	: I
TEMA	: TANAMAN
SUB TEMA	: BUAH TOMAT
ALOKASI WAKTU	: 10 MENIT
TOPIK SIMULASI	: MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN
KETERANGAN/DESKRIPSI	: MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN
ALAT/BAHAN	: PLATISIN, KERTAS LEMBARAN KERJA ANAK, LEM, BUAH TOMAT, MEDIA KINCIR

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mengenal berbagai macam ciptaan Tuhan
2. Anak mampu bersabar (menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain Berbicara) untuk melatih kedisiplinan
3. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan Halus
4. Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai Media
5. Anak mampu mengenai keaksaraan awai melalui kegiatan bermain

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PEMBUKAAN ± 2 MENIT

- Bernyanyi selamat pagi, berdoa
- Bercakap-cakap tentang manfaat buah tomat
- Fisik motoric kasar “ Gerak dan lagu Buah dan sayuran “

2. INTI ± 6 MENIT

- Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- Membentuk buah tomat dari plastisin
- Menempel huruf sesuai kata “ TOMAT “
- Menghitung buah tomat dengan bermain kincir air

3. PENUTUP ± 2 MENIT

- Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan satu hari
- Bernyanyi ,berdoa mau pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN


Bidang Pengembangan	KD	Indikator	Teknik Penilaian yang digunakan
Nilai Moral Agama	1.1	-Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai makhluk ciptaan Tuhan	- Observasi - Hasil Karya - Catatan anekdot - Skala capaian perkembangan Anak (BB,MB,BSH,BSB)
	3.1		
	4.1	-Anak mengetahui makhluk ciptaan Tuhan	
Motorik	2.3	-Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif -Mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus	
Sosem	2.5	-Disiplin dalam belajar dan bekerja	
	2.7	-Sabar Menunggu giliran	
Kognitif	3.11	-Anak mampu menyebutkan huruf	
	3.12	-Anak mampu mengenal keaksaraab awal melalui bermain	
Bahasa	4.10.	Anak dapat menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal	
Seni	3.15.	-Anak mampu bernyanyi	
	4.15	- Anak mampu menunjukka karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (bermain Platisin)	

Mengetahui
Kepala Sekolah



Desniwati, S.Pd. AUD
Nip. 197004121989032001

Kabanjahe, 18 Juli 2021
Simulator


Armila, S.Pdi



t o m a t

t o m a t

