

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR CPP

Oleh: Lilis Amriyatun

Kelompok : B
Semester : II
Tema : Kebutuhanku
Sub tema : Mainan Kesukaanku
Nama Kegiatan : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (angka)
Hari/ Tanggal : Senin, 10 Januari 2021
Alokasi Waktu : 10 Menit

KOMPETENSI DASAR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	- Dapat mengucapkan do'a sebelum belajar
3.3-4.3. Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	- Dapat menulis angka 1-10
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	- Dapat menghitung benda dan mencocokkan dengan angkanya
3.12-4.12. Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Dapat menyebutkan angka 1-10
2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	- Terbiasa bertanggung jawab
3.15-4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	- Dapat membuat karya seni sederhana

Langkah Kegiatan :

LINGKUP PERKEMBANGAN/KD	KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	WAKTU
NAM. 3.1-4.1 Bahasa 3.12-4.12 Seni. 3.15-4.15	I. Kegiatan Awal - Salam, tanya kabar, mengecek kehadiran, do'a - Apersepsi mengenalkan angka sambil bermain kotak hitung berisi mainan - Menyanyi lagu "mainanku ada 10" - Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain	Kotak, mainan yang ada di kelas, kartu angka amplas	3 menit
Kognitif. 3.6-4.6	II. Kegiatan Inti - Mengambil jumlah mainan sesuai dengan perintah guru dan memasukkan mainannya pada keranjang sesuai dengan lambang bilangannya	Mainan yang ada dikelas, keranjang, kartu angka	5 menit

FM. 3.3-4.3	- Meraba kartu angka stik dekorasi dan menulis angka	Kartu angka stik dekorasi, kertas, pensil	
Sosial Emosional. 2.12	III. Kegiatan Akhir - Merapikan alat main - Menceritakan kegiatan yang telah dimainkan - Penguatan pengetahuan - Informasi kegiatan hari esok - Do'a, salam		2 menit

Rencana Penilaian:

1. Ceklist

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. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (mengucapkan bunyi lambang bilangan) (10)				
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

2. Catatan anekdot

KELAS: Big Green 1

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa	Nilai

3. Hasil Karya

Nama Anak:

Kelas : Big Green

Semester :

Tahun :

Hasil Karya	KD&Indikator	Hasil Pengamatan	Capaian
Menulis angka 1-10	Bahasa 3.12-4.12 (10)		

