

PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK ANGKATAN II

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN SIMULASI PRAKTEK MENGAJAR

T
O
P
I
K

MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN

OLEH

WASIS SUSILAWATI, S.Ag. S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN)

Satuan Pendidikan : TK Damai Sentosa
Kelas/ Semester : TK B / I
Tema : Binatang
Sub Tema/ Sub sub tema : Binatang Ternak/sapi
Pembelajaran ke :
Alokasi Waktu : 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mampu beribadah sesuai dengan agama yang dianutnya (berdoa sebelum dan sesudah belajar)
2. Anak mampu mengenal dan menyebutkan keaksaraan awal (bunyi dan bentuk huruf)
3. Anak mampu mengenal dan memanfaatkan benda-benda disekitar untuk membuat karya
4. Anak mampu menunjukkan karya dengan memanfaatkan benda disekitar.

B. kegiatan pembelajaran

1. Pembukaan
 - a. Bernyanyi
 - b. Berdoa
 - c. Mengenalkan tentang aturan main
 - d. Bercakap-cakap tentang binatang sebagai ciptaan Tuhan
2. Inti
 - a. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
 - b. Guru menanya konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan
 - c. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut
 - d. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak.
 - e. Anak melakukan kegiatan yang sesuai dengan keinginan dan gagasannya
 - a. kelompok 1 : membentuk/ menulis kata "**sapi**" dengan media *loospart*
 - b. kelompok 2 : menghitung gambar sapi dengan menuliskan angka
 - c. kelompok 3 : menggunting dan menempel gambar sapi
3. Penutup.
 1. menanyakan kegiatan apa yang yang sudah dilakukan.
 2. menguatkan pengetahuan yang didapat anak
 3. berdoa/salam

Kotamobagu, 09 November 2021

Wasis Susilawati, S.Ag.S.Pd.

Catatan: untuk simulasi pembelajaran fokus pada kegiatan kelompok 1 yaitu membentuk/menulis
Kata "sapi"



berdesa.com



sapi

sapi

