

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: TK PGRI 1 CIBADAK
Kelas / Semester	: B / 1
Tema	: Mengenalkan angka pada anak melalui kegiatan bermain
Sub Tema	: Mengenalkan angka dan konsep bilangan pada anak melalui permainan Roll and Cross
Alokasi waktu	: 10 menit

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Anak dapat mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan

### **B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengenal angka pada anak melalui permainan Roll and Cross adalah :

1. Kelas dibagi tiga kelompok, tiap kelompok terdiri dari lima anak
2. Anak disuruh untuk melempar dadu
3. Setelah anak melempar dadunya, anak disuruh untuk menyilang lambang bilangan pada media yang telah disediakan sesuai dengan jumlah titik yang ada di dadunya
4. Setelah anak menyilang angka/lambang bilangan, anak mengambil daun sejumlah angka yang disilangnya
5. Bagi anak yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan benar anak diberi tanda bintang sebagai tanda penghargaan

### **C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

Mengenal angka dengan menggunakan permainan Roll and Cross lebih menarik perhatian anak sehingga anak lebih cepat mengenal angka dan memahami konsep bilangan, anakpun lebih antusias dalam mengikuti permainan Roll and Cross.

Mengenalkan angka melalui permainan Roll and Cross mempunyai tingkat keberhasilan mengenal angka lebih besar.

Kriteria penilaian dalam metode ini adalah sebagai berikut :

- BSH ( Berkembang Sesuai Harapan ) yaitu anak memahami tugas yang dijelaskan guru
- MB ( Mulai Berkembang ) yaitu anak masih perlu bimbingan guru pada saat mengerjakan tugas
- BB ( Belum Berkembang ) yaitu anak belum memahami tugas yang diberikan gurunya

Berdasarkan hasil praktek pembelajaran luring dengan menggunakan metode ini , jumlah anak yang bisa mengenal angka lebih banyak dibandingkan dengan yang belum bisa mengenal angka. Dari 15 anak

- Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 10 anak
- Yang Mulai Berkembang (MB) = 3 anak
- Belum Berkembang (BB) = 2 anak

**Grafik Tingkat Keberhasilan**

