

Nama	: IKKA DININGSIH
Sekolah	: TK SATU ATAP LINGGO
Surel	: ikkadiningsih83@gmail.com
Belajar id	: ikkadiningsih94@guru.paud.belajar.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (SIMULASI MENGAJAR CALON GURU PENGGERAK)

Satuan Pendidikan : TK SATU ATAP LINGGO
Kelas / Semester : B / I
Tema : Binatang
Sub Tema : Binatang Berkaki 2
Sub – sub Tema : Ayam
Pembelajaran ke : 1 (satu) Minggu ke 12
Alokasi waktu : 150 Menit (10 Menit Simulasi Mengajar)

Materi : 1. Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya
2. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
3. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
5. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
6. Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

Alat dan bahan : 1. Gambar ayam 7. Air
2. LKPD 8. Garam
3. Potongan Huruf abjad 9. Sendok
4. Lem 10. Pensil
5. Telur ayam 11. Bulu ayam
6. Gelas 12. Dobel tip

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. KI – 1, Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan melalui gambar binatang ayam secara mandiri (NAM 1.1)
2. KI – 3, Anak dapat menirukan suara ayam dan gerakan ayam berjalan melalui bermain gerak dan lagu secara mandiri (FM 3.3-4.3)
3. K I – 3, Anak dapat menggunakan teknologi sederhana melalui kegiatan eksperimen tenggelam dan terapung telur ayam secara mandiri (KOG 3.9-4.9)
4. KI – 2, Anak terbiasa bertanggung jawab mengerjakan tugas sendiri sampai selesai melalui kegiatan meniru tulisan ayam secara mandiri (SOSEM 2.12)
5. KI – 3, Anak dapat mengenal huruf awal melalui kegiatan menyusun huruf membentuk tulisan ayam secara mandiri (BHS 3,12-412)
6. KI – 4, Anak dapat membuat karya seni sesuai kreatifitasnya melalui bermain menghias pensil dengan bulu ayam (SENI 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ . **Pembukaan** 30 Menit (Simulasi Mengajar 2 Menit)

- Berdoa
- Absen
- Bermain gerak dan lagu “ayam”
- Berdiskusi tentang binatang berkaki 2
- Berdiskusi ayam jantan dan ayam betina
- Berdiskusi pencipta binatang ayam
- Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

➤ **Inti** 60 Menit (Simulasi Mengajar 6 Menit)

1. Guru mengajak anak untuk **mengamati** alat dan bahan permainan yang telah disediakan
2. Guru mendorong anak **menanya** terkait alat dan bahan yang telah disediakan
3. Anak dapat **mengumpulkan informasi , menalar dan mengkomunikasikan** pengetahuan binatang dari binatang ayam melalui :
 - Kegiatan 1 : Menyusun huruf membentuk tulisan ayam
 - Kegiatan 2 : Eksperimen Tenggelam dan Terapung telur ayam
 - Kegiatan 3 : Menghias pensil dengan bulu ayam

➤ **Istirahat** 30 Menit

Cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan bekal

➤ **Penutup** 30 Menit (Simulasi Mengajar 2 Menit)

1. Guru Menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita
4. Guru menyampaikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa sebelum pulang

➤ Model Pembelajaran : Kelompok

➤ Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi, praktek langsung

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama Dan Moral	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya
Fisik Motorik	3.3-4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
Kognitif	3.9-4.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
Sosial Emosional	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

Bahasa	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
Seni	3.15-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

➤ TEKNIK PENILAIAN

1. Cheklis
2. Catatan anekdot
3. Hasil Karya

Mengetahui
Kepala TK Satu Atap Lingo

Kajen,.....2022
Guru Kelas

DIAN STYARINI, S.Pd

IKKA DININGSIH

LAMPIRAN

PENILAIAN CHEKLIS
TK SATU ATAP LINGGO

Nama anak :

Kelompok : B

Minggu :

Bulan :

Program pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Dan Moral	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya				
Fisik Motorik	3.3-4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus				
Kognitif	3.9-4.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)				
Sosial Emosional	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab				
Bahasa	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain				
Seni	3.15-1.15	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

PENILAIAN ANEKDOT
TK SATU ATAP LINGGO

Nama anak :
Hari / Tanggal :

Nama Guru :
Kelompok : B

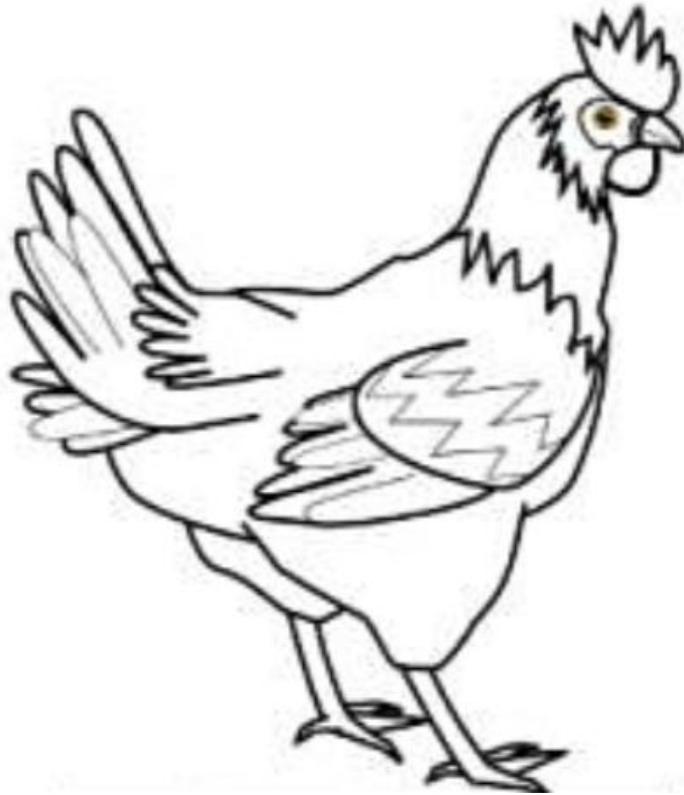
KEGIATAN	DESKRIPSI

PENILAIAN HASIL KARYA
TK SATU ATAP LINGGO

NO	HASIL KARYA	HASIL PENGAMATAN
1.		
2.		

LKPD

BINATANG AYAM
Menyusun huruf membentuk tulisan ayam



a	y	a	m