

RENCANA PELAKSANAAN PROGRAM (RPP) (SELEKSI SIMULASI GURU PENGGERAK)

SATUAN PENDIDIKAN	=	KB. PAUD AS SIRAAJ
Semester/ Bulan / Minggu	=	II/April/ke 2
Kelas / Usia	=	A/3-4 Th
Tema/ Sub Tema/ Sub Sub Tema	= =	BINATANG/ Binatang Terbang/Kupu kupu
Hari/ Tanggal	=	12 APRIL 2021

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

dengan pendekatan saintifik yaitu pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak

Kompetensi Dasar (KD)	=	NAM	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	=	FM	3.3 Mengenal anggota tubuh , fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	=	BHS	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa resektif ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	=	KOG	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari hari dan berprilaku kreatif 4.5 Menyelesaian masalah sehari – hari secara kreatif 3.6 Mengenal benda-bnda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, pola, suara, tektur, fungsi dan ciri-ciri lainnya 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-bnda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, pola, suara, t ektur, fungsi dan ciri-ciri lainnya 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
	=	SOSE M	2.7 Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 2.8 Memilii perilaku yang mencerminkan kemandirian
	=	SENI	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi	=	1	Mengagumi Binatang dengan mengucapkan kalimat thoyibah sebagai ciptaan Tuhan dan tidak Menangkap kupu kupu
		2	Menjelaskan kupu kupu dg gambar Kupu Kupu
		3	Tanya Jawab Tentang Kupu kupu
		4	Menirukan Gerakan Terbang Kupu kupu
		5	Mengenal warna Kupu kupu (Biru,merah,Kuning)
		6	Kreatifitasku
		7	Bernyanyi ,bertepuk Kupu kupu,bernyanyi Colour

Alat dan Bahan	=		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar kupu kupu Warna Merah,Biru dan Kuning 2. Gelas dengan Tanda Warna Merah,Biru Kuning 3. Pasir Warna Dasar(Merah,Biru,Kuning) 4. Sendok 5. Alas Pasir 6. Wadah Tempat Pasir
Kegiatan Motorik Kasar	=		Berjajar Baris Mengangkat keduaTangan Kesamping Menirukan gerakan Kupu Kupu Terbang dan Berlari Kencang Dengan Menangkap Teman Yang Membawa Gambar Kupu kupu Warna Merah,Biru dan Kuning sambil Bernyanyi Kupu Kupu dan colour
Kegiatan Pembukaan	=		<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdo'a sebelum memulai kegiatan 2. Mengamati Gambar Kupu Kupu Warna Merah,Biru,dan Kuning 3. Berdiskusi tentang Binatang Terbang Kupu kupu Bentuk,Bagian Bagian Tubuh dan Kehidupan kupu kupu 4. Tanya jawab tentang Warna Gambar Kupu kupu 5. Bernyanyi dan bertepuk Kupu kupu 6. Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain
Kegiatan Inti	=		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mentransfer Bendera Kupu kupu pada Pasir warna Dalam Cetakan Gelas sesuai warna kupu kupu(C6) 2. Menyusun Vertikal Pasir Warna Biru,Kuning,Merah Kedalam Gelas sesuai warna yang di tempel di gelas (C6) 3. Membentuk Pasir Warna Menjadi Angka 3 sesuai warna pasir(Merah,Kuning,Biru(C6) 4. Memerintahkan bermain pasir warna dengan jari tangan membentuk lingkaran(C4)
Istirahat	=		1. Membaca do'a sebelum makan dan minum

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Makan bersama 3. Bermain bebas
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Membiasakan Kata Minta Tolong Ketika Meminta Bantuan 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari 5. Berdoa setelah belajar 6. Pulang

D. PENILAIAN

No	Indikator Penelitian	AN	NA	SH	AI	RA	RE	FE	AB
1.	Anak mampu mengenal Warna dasar dg Gambar Kupu Kupu								
2.	Anak mampu mengucap dan menyebutkan Warna Dasar Merah Kuning Biru								

Ketrangan:

BB: Belum berkembang (Tidak dapat menyelesaikan)

BMB: Baru mulai berkembang (Dapat menyelesaikan dengan benar dan di bantu)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (Menyelesaikan dengan benar tanpa di bantu)

BSB: Berkembang sangat baik (Dapat menyelesaikan melebihi target)

Jember, 10 April 2021

Pengelola
PAUD AS SIRAAJ

Peserta Guru Penggerak

MILATUS SHOLIAH, S.E.

MILATUS SHOLIAH, SE

