

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK**

Satuan : TK NEGERI 01 WANASABA  
 Kelompok / Semester : B / 1  
 Tema : Binatang/Binatang Air  
 Sub Tema : Binatang Air Tawar (Ikan)  
 Pembelajaran Ke : I  
 Alokasi Waktu : 10 Menit

**KOMPETENSI INTI**

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya  
 KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan / atau pengasuh, dan teman.  
 KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, guru dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.  
 KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Nilai-nilai Agama dan Moral. 1.1 mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya. 3.1-4.1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Anak percaya binatang bisa beenang sebagai ciptaan Tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Sosial Emosional 2.12. Mengerjakan sesuatu dengan tuntas	Mewarnai gambar Ikan sampai selesai
Fisik Motorik 3.3. Mampu menggunakan anggota tubuh 4.3 untuk pengembangan motorik kasar dan Halus	Motorik Kasar Meniru gerakan ikan berenang Motorik Halus Mengisi kolase dari sobekan kertas
Kognitif 3.6-4.6 Mengelompokkan benda berdasarkan Warna	Mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya
Bahasa 3.12-4.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Menyusun huruf membentuk “ IKAN ”
Seni. 3.15.-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	1. Bermain tepuk”KATA IKAN” 2. Bernyanyi “Ikan Senang”

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN:**

1. Anak dapat melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya dengan benar
2. Anak dapat mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan YME dengan baik
3. Anak dapat mewarnai gambar ikan sampai selesai
4. Anak dapat meniru gerakan ikan , bertepuk dan bernyanyi “Ikan Senang” dengan benar
5. Anak dapat mengisi kolase ikan dengan rapi
6. Anak dapat mengelompokkan benda sesuai warnanya
7. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf pada kata “IKAN” dengan benar

Materi Kegiatan:

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar,
2. Mewarnai gambar Ikan sampai selesai
3. Meniru gerakan ikan berenang
4. Mengisi kolase ikan dengan sobekan kertas warna-warni
5. Menyusun huruf membentuk "IKAN"
6. Bermain tepuk dan bernyanyi "Ikan Senang"

Alat dan bahan:

1. Gambar Ikan
2. Sobekan kertas warna-warni
3. Pensil, buku tulis, crayon, Lem

Metode Pembelajaran:

1. Tanya Jawab
2. Praktik langsung
3. Pemberian tugas

Sumber Belajar

Permendikbud 146 dan buku tematik PAUD

Model pembelajaran : Kelompok

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>KEGIATAN AWAL ±2 MENIT</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Penerapan SOP pembukaan (salam , menanyakan kabar anak,doa,absen dan apersepsi)</li> <li>2.Guru menyampaikan tujuan pelajaran</li> <li>3.Tanya jawab tentang binatang air tawar (IKAN)</li> <li>4.meniru gerakan Ikan , bertepuk dan bernyanyi " Ikan Senang" dengan benar</li> <li>5.Mengenalkan alat, kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain</li> </ol>
<b>KEGIATAN INTI ± 6 MENIT</b>
<p>Guru membagi kelompok dan meminta anak untuk memilih kegiatan yang di minati</p> <p>Kelompok I : Mewarnai gambar ikan</p> <p>Kelompok II : Mengisi kolase ikan dengan sobekan kertas warna-warni</p> <p>Kelompok II : Menyusun huruf membentuk kata "I K A N"</p> <p><b>RECALLING</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Merapikan alat-alat yang telah digunakan</li> <li>2.Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>3.Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama</li> <li>4.Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya</li> <li>5.Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ol>
<b>PENUTUP ± 2 MENIT</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Menanyakan perasaan hari ini</li> <li>2.Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai</li> <li>3.Menyampaikan pesan moral tentang cara menyayangi binatang</li> <li>4Menginformasikan kegiatan hari esok</li> <li>5.Berdo'a setelah belajar.</li> </ol>

**C. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

**1. Rencana Penilaian**

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	PERKEMBANGAN ANAK			
			BB	MB	BS H	BS B
Nilai Agama Dan Moral	1.1 3.1-4.1	1. Anak percaya binatang bisa berenang sebagai ciptaan Tuhan 2. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar				
Motorik	3.3-4.3	1.Meniru gerakan ikan berenang				

		2.Mengisi kolase ikan dengan sobekan kertas dengan rapi				
Sosem	2.12	Mewarnai gambar ikan sampai selesai				
Kognitif	3.6-4.6	Anak mengelompokkan benda berdasarkan warna				
Bahasa	3.12-4.12	Menyusun huruf membentuk kata "IKAN"				
Seni	3.15-4.15	1.Bermain tepuk "IKAN" 2.Bernyanyi "Ikan Senang"				

## 2. Teknik Penilaian

1. Observasi
2. Hasil Karya
3. Catatan Anekdote

Wanasaba,            Juli 2021  
Guru Kelompok B

AFIFAN, S. Pd  
NIP.197212312006042031

Dibuat oleh

NAMA : afifanspd72@gmail.com  
Sekolah : TK NEGERI 01 WANASABA  
SUREL : 201512501253@guruku.id