

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Topik Simulasi : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain

Satuan Pendidikan : TK Kidsstar

Kelas / Semester : B (5-6 tahun) / 1

Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Air

Pembelajaran ke :

Alokasi waktu :

Pijakan Sebelum Main:

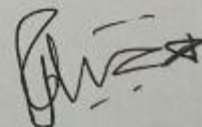
1. Mengucapkan salam ketika memasuki kelas
2. Berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing
3. *Toilet Time*(dalam pengawasan guru)
4. *Circle Time* : Mendengar cerita guru tentang 'Ikan Ciptaan Tuhan'
5. Meniru gerakan Ikan Berenang

Pijakan Main (Membagi anak dalam 3 kelompok untuk 3 ragam main)

1. Menjiplak dan melukis mewarnai gambar ikan
2. Memancing ikan
3. Menjepit ikan

Pijakan Sesudah Main

1. Merapikan mainan
2. *Toilet Time* (dalam pengawasan guru)
3. Antri cuci tangan
4. Makan bersama
5. *Mereview* pelajaran dan nanyakan perasaan di hari itu
6. Berdoa bersama
7. Bermain hingga dijemput pulang (dalam pengawasan guru)



A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Membuat anak untuk memahami bahwa ikan termasuk hewan ciptaan Tuhan
- Mengembangkan social emosional anak dalam mengembangkan perilaku sabar
- Meningkatkan perilaku kreatif anak dalam mengatasi masalah
- Melatih koordinasi mata dan tangan anak dalam melakukan kegiatan
- Pembiasaan dalam mengembangkan bahasa reseptif anak ketika menyimak instruksi yang diberikan
- Membangun ranah kognitif anak tentang konsep bilangan
- Menambah kosa kata anak melalui gambar yang mirip aslinya
- Memberi ruang bagi anak untuk berekspresi dalam bentuk 2 dimensi
- Belajar pencampuran 3 warna dasar melalui kegiatan melukis
- Memberi ruang bagi anak untuk memberi pertanyaan terbuka dalam mengasah kemampuan HOTS anak

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- 'Memancing huruf' sesuai yang diinstruksikan Guru
- 'Memancing gambar' sesuai yang diinstruksikan Guru
- Menghitung dan memberi jepitan angka pada jumlah ikan sesuai jumlahnya
- Mencetak pola ikan
- Mewarnai gambar ikan dengan melukis

**sudut pengaman : bermain penjumlahan dan pengurangan sederhana dengan stick es krim*

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

KI	KD	INDIKATOR PERKEMBANGAN	Omar			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.2	Terbiasa mengucapkan salam				
	3.1/4.1	Berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing				
	1.1	Ikan juga makhluk hidup Ciptaan Tuhan				
Sosem	2.7	Mencerminkan perilaku sabar memancing ikan				
Kognitif	3.6	Mengetahui hasil pencampuran 3 warna dasar				
		Menghitung ikan yang berhasil dipancing				
Bahasa	3.11/4.11	Memahami instruksi yang diberikan				
	3.12	Mengenal huruf melalui aneka bentuk binatang air				
		Mengenal kata melalui gambar binatang air				
Seni	3.15/4.15	Mewarnai ikan dengan melukis				
FisMot	3.3/4.3	Mencetak pola ikan				
		Menjepit ikan dengan jepitan angka				
	3.5/4.5	Meniru gerakan ikan berenang				