

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIMULASI MENGAJAR KEPALA SEKOLAH PENGGERAK
ANGKATAN 2



NAMA : SUPENNY, S.Pd.AUD
SATUAN PENDIDIKAN : TK AZ-ZAHRA ISLAMIC SCHOOL
TOPIK : MENGENALAN KEAKSARAAN AWAL
MELALUI BERMAIN

TK AZ-ZAHRA ISLAMIC SCHOOL
PERUM. BUANA IMPIAN 1 BLOK K NO 11 TEMBESI
KEC. SAGULUNG KOTA BATAM, PROV. KEPULAUAN RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : TK Az-Zahra Islamic School

Kelas/Semester : B/I

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang kesayangan / Kucing

Pembelajaran ke : 1

Alokasi Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Kompetensi Dasar : NAM 1.1, 3.1/4.1, FM 3.3/4.3, Kog 3.5/4.5, 3.6/4.6, 3.8/4.8, 3.12/4.12,
Bahasa 3.11/4.11, 4.12/4.12, Seni 3.15/4.15, Sosem 2.12

Media & Alat : Media huruf (tutup botol), Media angka (jepitan), pewarna makanan,
gambar kucing, kapas.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Anak mengetahui kucing adalah ciptaan Tuhan
3. Anak dapat menirukan kucing berjalan
4. Anak dapat menirukan suara kucing
5. Anak mengetahui cara merawat kucing
6. Anak dapat menyusun huruf-huruf membentuk kata kucing
7. Anak dapat menyelesaikan tugas sampai selesai

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PEMBUKAAN

- Berdoa sebelum memulai kegiatan
- Absensi kehadiran anak
- Menirukan gerakan kucing berjalan dan suaranya

- Bercakap-cakap tentang kucing sebagai ciptaan Tuhan dan cara merawat binatang kucing sebagai binatang kesayangan

2. INTI

- **Mengamati :**

Guru mengajak anak untuk mengenal dan mengamati kucing serta media yang akan digunakan untuk bermain huruf dan angka

- **Menanyakan :**

- 1/. Guru menstimulasi anak untuk bertanya cara menyusun huruf-huruf sehingga membentuk kata “kucing” dari tutup botol
- 2/. Guru menstimulasi anak untuk bertanya ciri-ciri kucing melalui lagu “kucingku belang tiga”
- 3/. Guru menstimulasi anak agar bertanya bagaimana cara bermain berhitung dengan media benda alam batu kerikil
- 4/. Guru menstimulasi anak agar bertanya bagaimana menciptakan gambar kucing dengan tehnik stempel dengan jari

- **Mengumpulkan informasi :**

1/. Kegiatan 1 : Menyusun huruf k-u-c-i-n-g pada kata kucing tutup botol

- Guru menyiapkan tutup botol yang sudah ditulis huruf k-u-c-i-n-g
- Peserta didik didampingi guru menyusun huruf-huruf sehingga membentuk kata “kucing”

2/. Kegiatan 2 : Menghitung jumlah gambar anak kucing sesuai warnanya dan memasang angka yang sesuai serta memasang jepitnya sesuai jumlahnya.

- Guru menyiapkan media angka untuk bermain anak yang sudah ada gambar anak kucingnya
- Peserta didik mencoba menghitung anak kucing dan anak memasang angka serta jepitan sesuai jumlahnya didampingi oleh guru.

3/. Kegiatan 3 : Bermain stempel dengan jari pada gambar kucing

- Guru menyiapkan alat dan bahan untuk bermain stempel

- Peserta didik mencoba membuat stempel pada gambar kucing sesuai keinginan anak secara individu.

- Menalar dan Menginformasikan

- 1/. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana menyusun kata kucing dari huruf-huruf k-u-c-i-n-g
- 2/. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana menghitung jumlah gambar dan memasang angka yang sesuai.
- 3/. Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana cara membuat stempel gambar kucing dengan jari.
- 4/. Peserta didik dapat menceritakan dari hasil kegiatannya.

3. PENUTUP

- Menanyakan perasaan peserta didik selama kegiatan hari ini
- Evaluasi dan refleksi kegiatan yang telah dilakukan hari ini
- Guru memberikan reward untuk peserta didik yang sudah mematuhi aturan selama kegiatan hari ini dengan memberikan bintang
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa sesudah belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator Penilaian

BIDANG PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama Dan Moral	1.1 3.1/4.1	Mengetahui binatang (kucing) adalah ciptaan Tuhan Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Fisisk Motorik	3.3/4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah
Bahasa	3.11/4.11 3.12/4.12	Tanya jawab tentang keterangan/informasi mengenai binatang kucing Menyusun huruf membentuk kata kucing

Kognitif	3.5/4.5, 3.6/4.6 3.8/4.8, 3.12/4.12	Anak dapat memecahkan masalah, memahami simbol dan angka, mengenal ciri-ciri kucing Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitungnya
Seni	3.15/4.15	Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya (Stempel gambar kucing dengan jari) Menyanyikan lagu anak-anak (kucingku belang 3)
Sosial Emosional	2.12	Anak dapat menyelesaikan tugasnya sendiri sampai selesai

2. Tehnik Penilaian yang akan digunakan :

- a. Ceklist
- b. Catatan hasil karya
- c. Catatan Anekdote

Mengetahui,

Ka. TK Az-Zahra Islamic School

Supenny, S.Pd.AUD

Batam, 05 November 2021

Guru Kelas

Supenny, S.Pd.AUD