

Rencana Pelaksanaan Pelatihan (RPP)

TK MANGGIS

Oleh: Mistawati Sune S.Pd



ENGINEERING

Nama Pelatihan	: Simulasi Mengajar Calon Guru Penggerak
Nama Mata Diklat	: Aku Sayang Binatang, Tanaman, dan Mahluk ciptaan Tuhan
Tujuan Pelatihan	: Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik dapat berperilaku menyayang binatang, tanaman mahluk Ciptaan Tuhan dan mengenal Tuhan melalui ciptaanya
Indikator Pelatihan	: Mengidentifikasi perilaku menyayangi binatang, tanaman dan mahluk ciptaan Tuhan
Tema/Sub tema/Sub-sub tema	: Binatang, Binatang Peliharaan/Kucing
Alokasi Waktu	: 10 Menit

A. Kompetensi Inti (KI) : KI-1, KI-2, KI-3, KI-4

No	KOMPETENSI INTI
1.	Kompetensi Inti-1 (Sikap Spritual) Menerima ajaran agama yang dianutnya
2.	Kompetensi Inti-2 (Sikap Sosial) Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingi tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.
3.	Kompetensi Inti-3 (Sikap Pengetahuan) Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, meraba); menanya ; mengumpulkan informasi ; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
4.	Kompetensi Inti-4 (Sikap Keterampilan) Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B.Kompetensi Dasar (KD),Indikator Pencapaian Kompetensi

NO	KOMPOTENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPOTENSI
	<p>Kompetensi Sikap</p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNYA</p> <p>2.12Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p>	<p>1.1.1 Mengetahui binatang Kucing sebagai ciptaan Tuhan.(NAM)</p> <p>2.12.1 Melakukan tugas yang diberikan sampai selesai.(SOSEM)</p>
	<p>Kompetensi Pengetahuan</p> <p>3.3-4.3 Mengenal anggota Tubuh,fungsi dan gerakannya,untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>3.6.Mengenal benda-benda disekitarnya (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara ,tekstur,fungsi,dan ciri-ciri lainnya.</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	<p>3.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol,seimbang dan lincah. Melakukan permainan Kucing dan Tikus.(Fisik Motorik).</p> <p>3.6.1 Mencocokkan gambar kucing dengan lambang bilangan (Kognitif)</p> <p>3.12.2 Menulis huruf dari kata kucing (BAHASA)</p>
.	<p>1.1 Kompetensi Keterampilan</p> <p>3.15.-4.15 Menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk.</p>	<p>4.9.2 Mengisi pola gambar kucing dengan menggunakan kapas.(SENI)</p>

L

O

T

S

HOTS

C.Tujuan Pembelajaran

- 1.Anak mampu mengetahui binatang kucing sebagai ciptaan Tuhan
2. Anak mampu melakukan permainan tikus dan kucing
3. Anak mampu mencocokkan gambar kucing denga lambang bilangan
4. Anak mampu menirukan suara kucing
5. Anak mampu melakukan kolase gambar kucing

D.Materi

- 1.Mengetahui binatang kucing sebagai ciptaan Tuhan
- 2.Melakukan permainan kucing dan tikus
- 3.Mencocokkan gambar kucing dengan lambang bilangan
- 4.Menirukan suara kucing
- 5.Melakukan kolase gambar kucing

E. Metode Pembelajaran

1. Praktek Langsung
2. Hasil Karya
3. Pembagian Tugas

F. Model Pendekatan Pembelajaran

1. Sainifik
2. STEAM
3. TPACK

G. Media dan Bahan serta Sumber Belajar

1. Video yuotube
2. Laptop dan HP
3. LKPD, Pensil.
4. Gambar Kucing
5. Kapas, Lem,.

H.Langkah-langkah Pembelajaran

A.Kegiatan Pendahuluan < 2 Menit

- 1.Mengucap salam (PPK Religius)
- 2.Menanyakan kabar peserta didik dan penyampaian tema,sub tema,/materi pada hari ini
- 3.Mengamati video <https://youtu.be/ErMVaoxvzMc> binatang kucing melalui laptop.(Hots Transfer Knowledge Kognitif dan Afektif) .

B.Kegiatan Inti < 6 Menit

Kegiatan 1. Mencocokkan gambar kucing dengan lambang bilangan



3
4
2
1

- 1.Anak melihat penjelasan dan Langkah-langkah yang diberikan guru dalam menjalankan tugas (Transfer Knowledge)
- 2.Anak melakukan kegiatan mencocokkan gambar kucing dengan angka
- 3.Anak menyelesaikan tugas yang diberikan (Critical Thinking),(PPK Mandiri)

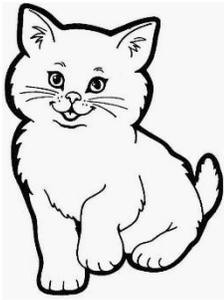
Kegiatan 2. Menulis huruf dari kata Kucing



k	u	c	i	n	g

1. Anak melihat penjelasan guru cara menulis huruf
2. Anak melakukan kegiatan menulis huruf
3. Anak menyelesaikan tugas menulis huruf dari kata kucing.

Kegiatan 3. Mengisi pola gambar kucing dengan menggunakan kapas



- Anak melihat penjelasan dan langkah – langkah yang diberikan guru dalam membuat kolase gambar kucing.
- Anak melakukan kegiatan membuat kolase gambar kucing
- Anak menyelesaikan tugas sampai selesai

I. Kegiatan Penutup

- Anak bercerita kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini
- Doa pulang
- Memberi salam (**PPK Religius**)

J.Rencana Penilaian

1. Rencana penilaian

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nama Anak		
1	Sikap	1.2 Mengetahui tanaman pisang sebagai ciptaan Tuhan. (NAM) 2.12 Senang menjalankan tugas kegiatan yang menjadi tugasnya (SOSEM)			
2	Pengetahuan	3.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol,seimbang dan lincah melakukan permainan tikus dan kucing.(Fisik Motorik). 3.6.1 Mencocokkan gambar kucing dengan bilangan.(Kognitif) 3.12.2 Menulis huruf dari kata kucing			
3	Keterampilan	3.15.1 Kolase gambar kucing			

2. Teknik penilaian

- Skala capaian harian
- Penilaian anekdot
- Hasil karya

Mengetahui
Kepala sekolah TK Manggis

Asnawati Suleman S.Pd
Nip. 19650527 198703 2 011

Bulango Selatan , Mei 2021
Guru Kelompok B

Mistawati Sune
Nip. 19821129 201407 2 002

Skala capaian harian

No	Aspek yang di nilai	Indicator					
1	Sikap	1.3 Mengetahui binatang kucing sebagai ciptaan Tuhan. (NAM) 2.12 Senang menjalankan tugas kegiatan yang menjadi tugasnya (SOSEM)					
2	Pengetahuan	3.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol,seimbang dan lincah Melakukan permainan tikus dan kucing.(Fisik Motorik). 3.6.1 Mencocokkan gambar kucing dengan lambang bilangan.(Kognitif) 3.12.2 Menulis huruf dari kata kucing.					
3	Keterampilan	4.9.2 Kolase dari gambar kucing.					

Mengetahui
Kepala sekolah TK Manggis

Bulango Selatan , Mei 2021
Guru Kelompok B

Asnawati Suleman S.Pd
Nip. 19650527 198703 2 011

Mistawati Sune
Nip. 19821129 201407 2 002

Penilaian anekdot

No	Nama	Tempat /tgl Lahir	Foto	Peristiwa	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan Anak

Mengetahui
Kepala sekolah TK Manggis

Bulango Selatan , Mei 2021
Guru Kelompok B

Asnawati Suleman S.Pd
Nip. 19650527 198703 2 011

Mistawati Sune
Nip. 19821129 201407 2 002

Penilaian Hasil Karya

Usia Kelompok : 5-6 Tahun
Nama Guru : Mistawati Sune S.Pd

Hari / tgl	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

Mengetahui
Kepala sekolah TK Manggis

Asnawati Suleman S.Pd
Nip. 19650527 198703 2 011

Bulango Selatan , Mei 2021
Guru Kelompok B

Mistawati Sune
Nip. 19821129 201407 2 002

Bagan kesesuaian antara RPP,Bahan Ajar,LKPD,dan Media yang saya gunakan pada rancangan diatas adalah sebagai berikut

NO	RPP	Materi	Bahan Ajar	LKPD	Media	Alat Evakuasi
	Desain RPP Luring	1.Mengamati Vidio tentang kucing. 2.Mencocokkan gambar kucing dengan angka 3.Menulis huruf dari kata kucing 4.Membuat kolase dari gambar kucing.	1.Interaktif 2.Interaktif 3.Media berbasis Lingkungan 4.Cetak	1.Tidak ada LKPD 2.Ada LKPD 3.Ada LKPD	1.Audio Visual Gerak. 2.Cetak 3.Cetak 4.Bahan Alam	Alat Evaluasi yang digunakan adalah: 1.Skala Capaian Harian dengan menggunakan symbol BB,MB,BSH,BSB 2.Penilaian Anekdote berbentuk narasi perilaku anak yang disertai foto anak 3.Hasil karya anak yang berbentuk narasi disertai Foto.

➤ Uraian bahan ajar yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar cetak yaitu dengan pemanfaatan gambar, yang di dalamnya memuat informasi singkat, langkah kerja, dan petunjuk tugas yang harus dilakukan.
2. Bahan ajar audio visual dengan pemanfaatan video yang dibuat oleh guru. Berisi tentang penyampaian tema, sub tema, dan sub tema pada hari itu.
3. Bahan ajar interaktif dengan pemanfaatan internet. pada zaman sekarang ini anak-anak lebih banyak dengan gadget / handphone. Maka bahan ajar ini Sangat tepat

digunakan pada proses pembelajaran berbasis daring.

➤ Uraian LKPD yang saya gunakan adalah aktivitas anak yang di harapkan sebagai berikut:

1. Anak menalar huruf – huruf yang ada pada kata kucing
2. Anak melengkapi huruf yang hilang pada kata kucing
3. Anak membuat kolase dari gambar kucing.

Uraian Media yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

1. Audio Visual Gerak (Video) bentuk media adalah video tentang kucing
2. Cetak bentuk media memasang gambar kucing dengan angka.
3. Cetak bentuk media adalah menulis huruf kata kucing
4. Cetak bentuk media adalah membuat kolase dari kucing.

L K P D

Nama :
Hari/Tanggal

Kelompok :

Mencocokkan gambar kucing dengan angka



3
4
2
1

L K P D

Nama :

Hari/Tanggal :

Kelompok :

Menulis huruf dari kata PISANG



k	u	c	i	n	g

L K P D

Nama :

Hari/Tanggal :

Kelompok :

Mewarnai gambar Kucing

