

# **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

## **Simulasi Mengajar Seleksi Sekolah Penggerak**

Topik: Aku Sayang Tanaman, Binatang Mahluk  
Ciptaan Tuhan

Oleh: Tita Rosmalia

E-Mail: [titarosmalia83@gmail.com](mailto:titarosmalia83@gmail.com)

Tema:

**Binatang**

Sub Tema :

**Binatang Peliharaan**

Kegiatan :

**Membuat Bentuk Kucing dari Kepingan Geometri**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## Simulasi Mengajar Seleksi Sekolah Penggerak

Topik: Aku Sayang Tanaman, Binatang Mahluk  
Ciptaan Tuhan

Oleh: Tita Rosmalia

E-Mail: [titarosmalia83@gmail.com](mailto:titarosmalia83@gmail.com)

Satuan Pendidikan	: TAMAN KANAK-KANAK
Kelas / Semester	: B (5 - 6 Tahun) / I (Satu)
Tema	: Binatang
Sub Tema	: Binatang Peliharaan
Pembelajaran ke / Hari ke	: 1/1
Alokasi waktu	: 10 Menit

### Kompetensi Inti

KI-1. Sikap spiritual	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2. Sikap sosial	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3, 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, menghirup, merasa, meraba); Menanya, mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui Kegiatan bermain.
KI-4. Keterampilan	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

1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan Nya
2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.
4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.
3.3	Mengenal anggota tubuh , fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
3.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya
4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

## **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak terbiasa mempercayai Tuhan melalui Ciptaan Nya dalam bentuk kucing sebagai binatang peliharaan.
2. Anak terbiasa memiliki perilaku bertanggung jawab terhadap binatang peliharaan kucing dengan baik.
3. Anak dapat mengenal perilaku baik akhlak mulia terhadap binatang peliharaan kucing sebagai ciptaan Tuhan.
4. Anak dapat menggunakan anggota untuk membuat hasil karya bentuk kucing dengan baik.
5. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri kucing sebagai binatang peliharaan dengan baik
6. Anak dapat mengenal lingkungan sekitar dengan bercerita tentang kucing yang ditemui di lingkungan sekitarnya.
7. Anak dapat mengenal bentuk dengan membuat bentuk kucing dari kepingan geometri dengan rapi.

## B.KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	Alat bahan, Media dan sumber belajar	Strategi/metode
<b>1.Kegiatan pembuka (3 menit)</b> a. Salam, berdo'a, absensi siswa. b. Guru menyampaikan tema dan subtema pada hari ini serta tujuan dan manfaat. pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. c. Guru mengajak siswa melakukan gerak dan lagu "Kucingku" . d. Guru menjelaskan aturan bermain.	Guru Siswa, Kucing dan gambar kucing	penugasan, tanya jawab
<b>2.Kegiatan Inti (5 Menit)</b> a. <b>Mengamati:</b> Siswa mengamati kucing dan gambar kucing yang diperlihatkan oleh guru. b. <b>Menanya:</b> Guru memotivasi siswa dengan bertanya, tentang Binatang peliharaan. Guru dan anak melakukan tanya jawab binatang peliharaan (berkaitan dengan kucing) c. <b>Mengumpulkan informasi:</b> Mengamati gambar kucing, Praktek langsung membuat bentuk kucing dari bentuk geometri d. <b>Menalar/Mengasosiasi:</b> Siswa menjelaskan gambar kucing. Siswa menyampaikan hasil prakteknya dan hasil kerjanya. e. <b>Mengkomunikasikan:</b> Guru berdiskusi dengan anak tentang apa yang sudah dikerjakan dan mengajak anak untuk menceritakan pengetahuan yang sudah diperoleh anak pada hari ini.	tutup botol bekas lem, kertas, papan tulis, sipidol, gambar kucing	Demonstrasi, Tanya jawab, penugasan, hasil karya
<b>3.Kegiatan Penutup (2 Menit)</b> a. Guru mengajak siswa untuk membereskan peralatan main yang sudah digunakan. b. Guru bertanya tentang kegiatan apa saja yang lakukan oleh siswa. c. Guru bertanya tentang perasaan siswa pada saat bermain. d. Guru membahas bila ada perilaku yang kurang tepat selama bermain dan mengingatkan kembali aturan bermain.	Hasil karya, anak	Penugasan, Tanya jawab

Mengetahui Kepala  
TK Gelatik

Wali kelas

(Tita Rosmalia, S.Pd.)

Tita Rosmalia, S.Pd.

## C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Cek list
- Catatan Anekdot record
- Hasil karya

## D. LAMPIRAN

- Format Penilaian Cek list

Format Penilaian Cek list															
<b>Kelompok</b>		: B. (5-6 Tahun)													
<b>Hari Tanggal</b>		:													
<b>Tema/Sub Tema</b>		: Binatang / Binatang Peliharaan													
Program Pengembangan	K D	Indikator Penilaian	Teknik Penilaian	Nama Anak											
				Fahrezi				Naura				Rafa			
				BB	M	BS	BS	BB	M	BS	BS	BB	M	BS	BS
Nilai Agama dan Moral	1. 1	Anak terbiasa mempercayai Tuhan melalui Ciptaan Nya berupa binatang peliharaan.	Observasi												
	3.2-4.2	Anak dapat berperilaku baik terhadap binatang													
Sosial Emosional	2.12	Anak terbiasa berperilaku bertanggung jawab	Penugasan												
Fisik Motorik	3.2, 4.3	Anak dapat menggunakan anggota untuk pengembangan motorik halus dan kasar.	Unjuk kerja												
Kognitif	3.6, 4.6	Anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang	Observasi												
Bahasa	3.11,4.1 1	Anak dapat bercerita tentang binatang peliharaan yang dimilikinya.	Percakapan												
Sen	3.15,4.1	Anak dapat membuat hasil dengan	Hasil karya												

i	5	baik.																	
---	---	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui Kepala  
TK Gelatik

(Tita Rosmalia, S.Pd.)

Wali kelas

Tita Rosmalia, S.Pd.

2. Format Penilaian Anekdote Record

Format Penilaian Anekdote Record					
<b>Kelompok</b> : B. (5-6 Tahun)					
<b>Hari Tanggal</b> :					
<b>Tema/Sub Tema</b> : Binatang / Binatang Peliharaan					
No	Nama	Tempat dan waktu Kejadian	Uraian Peristiwa	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan
1					
2					
3					
4					
5					

Mengetahui Kepala  
TK Gelatik

Wali kelas

(Tita Rosmalia, S.Pd.)

Tita Rosmalia, S.Pd.

3. Format Penilaian Hasil karya

Format Penilaian Hasil karya				
<b>Kelompok</b> : B. (5-6 Tahun)				
<b>Hari Tanggal</b> :				
<b>Tema/Sub Tema</b> : Binatang / Binatang Peliharaan				
No	Nama	Hasil Karya	Hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
1				
2				
3				
4				
5				

Mengetahui Kepala  
TK Gelatik

Wali Kelas

(Tita Rosmalia, S.Pd.)

Tita Rosmalia, S.Pd.