

RPP: SIMULASI MENGAJAR PSP ANGKATAN 2
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ABA MARDI PUTRA
TAHUN PELAJARAN 2021-2022
Model Pembelajaran : Area



Nama:
Nunuk Yudaningsih,S.Pd.AUD
Kelas :
B2-Unggulan

Alamat: Jl. HOS. Cokroaminoto No.97A, Gedriyan, Bantul, Bantul,
Bantul, Yogyakarta 55711
Webb : tkabamardiputra.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ABA MARDI PUTRA

TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Model Pembelajaran: Area

Semester/ Minggu : I / 14

Hari/ tanggal : Senin, 15 November 2021

Kelompok/Usia : B2 U / 5-6 tahun

Tema : Tanaman buah

Sub. Tema : Tanaman Jeruk

Alokasi waktu : 180 menit

Kompetensi dasar : 2.8, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Moda Pembelajaran : Luring

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR		TUJUAN PEMBELAJARAN
NAM	3.1 4.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Anak mampu mengenal kegiatan beribadah sehari-hari dengan baik melalui berdoa
Sosem	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	Anak mampu berperilaku yang mencerminkan kemandirian dengan baik melalui kegiatan mencuci tangan
Fisik motorik	3.3 4.3	Melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dengan baik melalui kegiatan senam pinguin Anak mampu menggambar tanaman buah jeruk
Kognitif	3.6 4.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda	Anak mampu mengenal benda-benda disekitarnya berdasarkan warna dengan baik melalui kegiatan menabung benda-benda di sekitar sesuai warna

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR		TUJUAN PEMBELAJARAN
		di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
Bahasa	3.12 4.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	- Anak mampu mengenal keaksaraan awal dengan baik melalui kegiatan membentuk huruf vokal a,i,u,e,o dengan berbagai media - Anak mampu menulis angka 10-20 dengan berbagai media
Seni	3.15 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Anak mampu dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan kegiatan membentuk miniatur buah jeruk dengan berbagai media

A. ALAT DAN BAHAN, SUMBER BELAJAR

- a. Alat dan bahan.
 1. LCD, laptop, Layar dan soundsistem
 2. Buah jeruk, gambar pohon jeruk
 3. Bombik, kancing baju, tutup botol, tali merci, stik es cream, pom-pom, krikil, kerang dll
 4. Crayon, cat air, plastisin, spon ati, manik-manik, spidol, kardus, kertas koran, lem dll
 5. Kartu gambar dan angka
- b. Sumber belajar : senam penguin :youtube

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Penyambutan (+15 menit)
2. Pembukaan (+30 menit)
 - a. Senam Pinguin
 - b. Salam, doa sebelum belajar
 - c. Mengenalkan aturan main
 - d. Apersepsi pagi: Tanya jawab tentang tema
3. Kegiatan Inti (+60 menit)
 - a. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
 - b. Guru menanyakan konsep yang ada di bahan dan alat
 - c. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka menemukan konsep belajar dan bermain tersebut

- d. Guru mempersilahkan kepada anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami
 - e. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati:
 - Area Bahasa : membentuk huruf vokal (a, i, u, e, o)
 - Area Bahasa : membentuk dan meniru angka 10-15
 - Area Seni : membuat miniatur jeruk dengan berbagai media
 - Area Matematika : menabung benda sesuai warnanya
 - f. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya
 - g. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak dikegiatan mainnya
4. Recalling (\pm 15 menit)
 - a. Merapikan mainan
 - b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
 - c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 - d. Membahas dan menunjukkan hasil karyanya
 - e. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
 5. Istirahat (\pm 30 menit)
 - a. Mencuci tangan, doa makan, makan snack
 - b. Bermain (in door dan out door)
 6. Penutup (\pm 30 menit)
 - a. Menanyakan anak selama kegiatan hari ini
 - b. Berdiskus kegiatan yang apa saja yang sudah di mainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
 - c. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 - d. Berdoa setelah belajar, salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator penilaian

Program pengembangan	KD	indikator	Teknik penilaian
NAM	3.1-4.1	Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya	Lembar observasi
Sosem	2.8	Dapat melakukan kegiatan dengan mandiri	Lembar observasi
Fisik motorik	3.3-4.3	Melakukan gerakan mara, tangan, kaki, kepla, secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan	Lembar unjuk kerja

Program pengembangan	KD	indikator	Teknik penilaian
		yang teratur (misal senam/tarian)	
kognitif	3.6-4.6	Melakukan kegiatan menabung benda sesuai warna	Lembar penugasan
Bahasa	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal membentuk huruf vokal a i u e o	Lembar hasil karya
Bahasa	3.12-4.12	Mengenal keaksaraan awal membentuk angka dengan berbagai media dan menuliskannya di kartu	Lembar penugasan
seni	3.15-4.15	Menampilkan hasil karya seni sederhana didepan anak atau orang lain	Lembar hasil karya

2. Teknik pengumpulan data Penilaian yang akan digunakan :
- a. Catatan Anekdote
 - b. Skala Capaian Perkembangan
 - c. Hasil Karya

Mengetahui,
Kepala TK



Nunuk Yudaningsih, S.Pd.AUD

Bantul, 15 November 2021

Guru Kelas

Nunuk Yudaningsih, S.Pd.AUD