

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

SIMULASI MENGAJAR

PENGAJAR PRAKTIK



NAMA GURU : WIWIK PUJIATI, S.Pd
SUREL : 202000457178@guruku.id
KELAS/SEMESTER : TK B / Genap
TOPIK : Mengenal Keaksaraan Awal melalui Bermain
TEMA / SUB TEMA : Buah-Buahan / Buah Semangka
ALOKASI WAKTU : 1 x 10 Menit

TAMAN KANAK-KANAK KARTINI WUDI
KEC. SAMBENG KAB. LAMONGAN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-Kanak
Kelompok / Semester : B / 2 (dua)
Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain
Tema / Subtema : Buah-Buahan / Buah Semangka
Alokasi Waktu : 1 x 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mewarnai angka, siswa dapat mengenal angka dengan tepat
2. Melalui kegiatan mengurutkan angka, siswa dapat menyebutkan angka dengan mudah
3. Melalui kegiatan bermain kartu angka, siswa dapat menghubungkan gambar dengan angka dengan percaya diri

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (2 menit)
 - a. Salam dan do'a pembuka
 - b. Menyapa anak
 - c. Menyanyikan lagu sesuai tema "semangka / watermelon"
 - d. Siswa diberikan oleh guru motivasi untuk belajar.
 - e. Siswa mendengarkan guru menyampaikan topik, tema, subtema, dan tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (6 menit)
 - a. Guru menunjukkan kertas bergambar angka 11-20
 - b. Guru memberikan penjelasan kepada siswa cara mewarnai angka sesuai dengan warna yang diinstruksikan oleh guru.
 - c. Siswa mewarnai angka dengan warna yang sesuai
 - d. Guru menunjukkan kartu angka yang akan digunakan untuk kegiatan mengurutkan angka
 - e. Guru menjelaskan cara mengurutkan kartu angka dengan tepat
 - f. Siswa mampu mengurutkan angka yang sudah diberi warna dan guru memberikan bimbingan pada anak yang kurang mampu dalam mengurutkan angka.

- g. Guru menyiapkan gambar semangka dengan jumlah yang berbeda dan menyiapkan kartu angka
 - h. Guru memberikan contoh cara menghubungkan angka dengan gambar semangka yang sesuai dan benar
 - i. Siswa mampu menghubungkan angka dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan angka tersebut, guru membimbing anak yang kurang mampu dalam menghubungkan kartu angka.
3. Kegiatan Penutup (2 menit)
- a. Recalling (menanyakan kembali tugas hari ini)
 - b. Siswa menyimpulkan berbagai tugas hari ini dengan guru
 - c. Menginformasikan kegiatan esok
 - d. Penutup dan do'a

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- 1. Penilaian Sikap
 - a. Prosedur : Selama proses pembelajaran
 - b. Teknik : Non tes
 - c. Bentuk : Observasi
 - d. Instrumen : Catatan anekdot (terlampir)
- 2. Penilaian Pengetahuan
 - a. Prosedur : Selama proses pembelajaran
 - b. Teknik : Tes tulis
 - c. Bentuk : Tes menghubungkan gambar dan kartu angka
 - d. Instrumen : Penilaian capaian perkembangan anak (terlampir)
- 3. Penilaian Keterampilan
 - a. Prosedur : selama proses pembelajaran
 - b. Teknik : non tes
 - c. Bentuk : Unjuk kerja
 - d. Instrumen : penilaian hasil karya (terlampir)



Peserta Simulasi



Wiwik Pujiati, S.Pd

LKPD 1 (MEWARNAI)



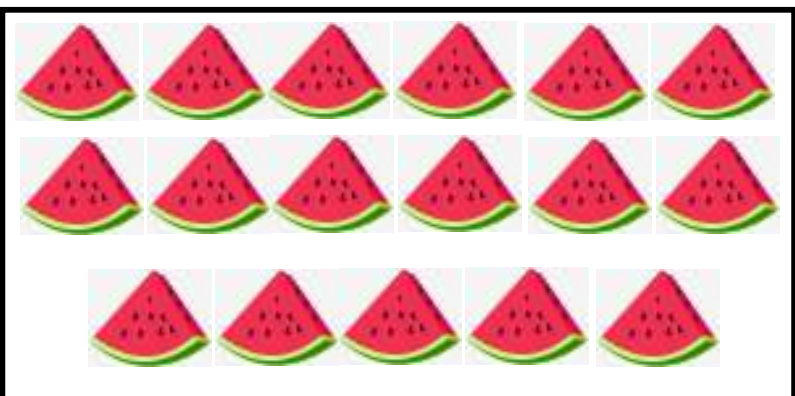
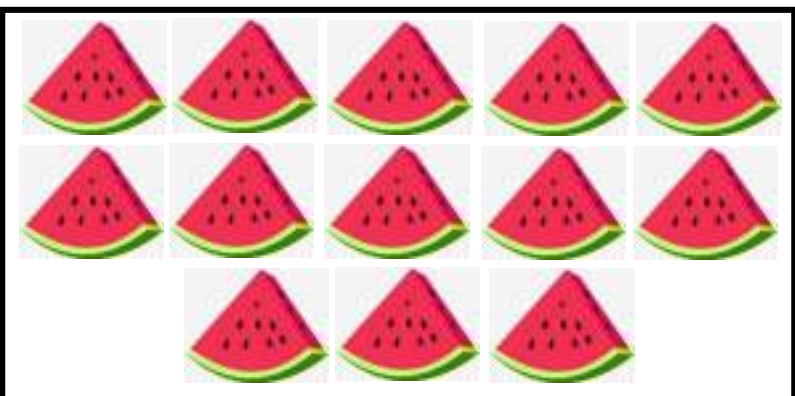
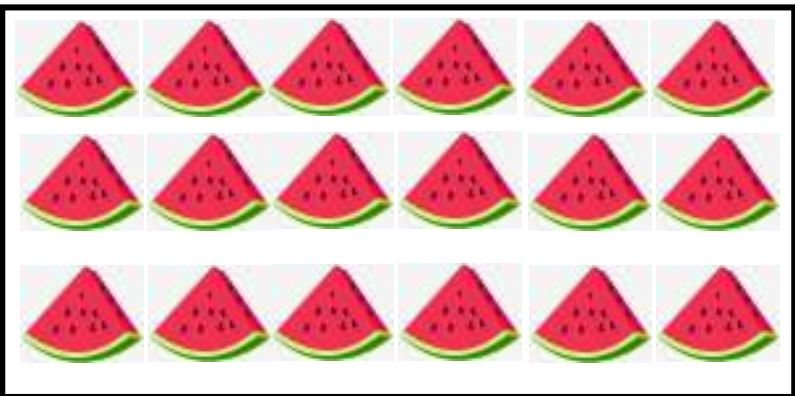
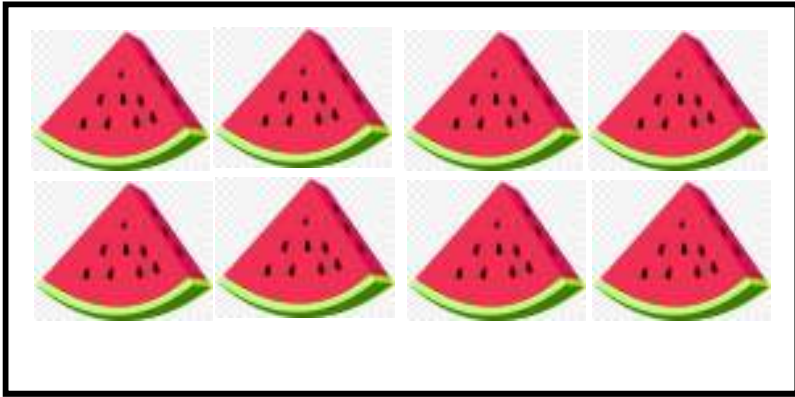
LKPD 2 (MENGURUTKAN ANGKA)

ANAK DIBERIKAN GAMBAR ACAK





LKPD 3 (MENGHUBUNGKAN KARTU ANGKA DENGAN GAMBAR)



PENILAIAN CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK

KD	Indikator Capaian Pembelajaran	Kegiatan	Nama Anak						
			EGAR	FATIR	FIRLY	JIO	MARWA	PUTRI	YUNITA
Nam 3.1- 4.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	do'a sebelum dan sesudah belajar							
Kog 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 disekitar yng dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	Mengurutkan angka, menghubungkan angka							
Bhs 3.12 - 4.12	Mengenal keksaraan melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Bercakap-cakap menyebutkan angka							
Fm 3.3- 4.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan halus Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	Mewarnai huruf (proses)							
sn, 3.15 - 4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Mewarnai angka (hasil karya)							

Keterangan : 1 : BB : Belum Berkenmbang
 2 : MB : Mulai Berkembang
 3 : BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 4 : BSB : Berkembang Sangat Baik



Peserta Simulasi

Wiwik Pujiati, S.Pd

PENILAIAN HASIL KARYA

NO	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD	Capaian Perkembangan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

Mengetahui,
Kepala TK Kartini



Idavati, S.Pd
NIP.

(Note: A circular official stamp is partially visible behind the signature, containing the text 'DINAS WANITA DAN KEMASYARAKATAN KABUPATEN KARANGANYAR' and 'TK KARTINI').

Peserta Simulasi



Wiwik Pujiati, S.Pd

PENILAIAN ANEKDOT

Nama anak	Tempat dan waktu	Peristiwa perilaku	KD dan Indikator	Capaian hasil

Keterangan : 1 : BB : Belum Berkenmbang
2 : MB : Mulai Berkembang
3 : BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4 : BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,
Kepala TK Kartini

Idavati, S.Pd
NIP.

Peserta Simulasi

Wiwik Pujiati, S.Pd