

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TOPIK:

MENGENAL HURUF MELALUI BERMAIN

DESKRIPSI:

**MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN**



Disusun Oleh:

FORTINA V.SIANTURI, S.Pd.

Email: fortinaverawati@gmail.com

**TK IMMANUEL KIDS KEC. MEDAN AMPLAS
KOTAMADYA MEDAN**

NPSN : 69797384

**Jl. Pertahanan No. 174 Kelurahan Timbang Deli,
Kecamatan Medan Amplas Kotamadya Medan Propinsi
Sumatera Utara 20148**

Email: tkimmanuelkids2016@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK Immanuel Kids Kecamatan Medan Amplas Kotamadya Medan

Kelompok Usia : B (Usia 5 – 6 Tahun)

Tema : Binatang

Subtema : Macam-Macam Binatang

Sub Subtema : Binatang Ikan

Semester / Minggu ke : I (Ganjil) / XI (Sebelas)

Alokasi Waktu : 180 Menit (1 x Pertemuan)

A. Tujuan Kegiatan dan Kompetensi Dasar

- Anak dapat mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
- Anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan permainan warna dengan Media pasir warna pada gambar ikan (FM 3.3 – 4.3)
- Anak dapat mengenali benda-benda di sekitarnya melalui kegiatan menghitung jumlah ikan dari hasil kegiatan permainan pasir warna pada gambar ikan (KOG 3.6 – 4.6)
- Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dalam kegiatan menunjukkan huruf Vokal dan konsonan pada nama Ikan (BHS 3.12 – 4.12)
- Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap disiplin melalui kegiatan bermain dengan aturan tertentu (SOSEM 2.6)
- Anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media Melalui kegiatan permainan warna dengan media pasir warna (SENI 3.15 – 4.15)

B. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal (30 Menit)

- ◆ Kegiatan fisik motorik kasar
(melakukan gerakan beberapa macam jenis binatang seperti : ikan, gajah, burung)
- ◆ Berbaris
- ◆ Salam
- ◆ Doa sebelum belajar
- ◆ Absensi/memeriksa kehadiran para peserta didik
- ◆ Guru memberikan stimulus agar para peserta didik mengenal bermacam-macam jenis binatang Sebagai makhluk ciptaan Tuhan
- ◆ Literasi : Guru membacakan cerita bergambar tentang binatang, setelah membaca cerita, guru Menanyakan kepada peserta didik tentang :
 1. Siapa tokoh dalam cerita tersebut
 2. Watak/sifat dari masing-masing tokoh
 3. Sifat mana saja yang wajib di tiru
 4. Amanat/makna yang terkandung didalam cerita tersebut
- ◆ Informasi kegiatan yang akan dilaksanakan dan tata tertib pelaksanaan kegiatan

II. Kegiatan Inti (90 Menit)

Peserta didik diajak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan tentang kegiatan bermain :

Kegiatan 1 : Permainan warna dengan media pasir warna

1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa Ikan Mas yang masih hidup, pasir warna ,lem dan kertas gambar ikan
2. Guru menstimulasi peserta didik untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada.
3. Peserta didik mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan Dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang Dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut :
 - a. Mengolesi kertas gambar ikan dengan lem selama 2 menit
 - b. Menaburkan pasir warna pada gambar ikan secara merata menutupi pola gambar ikan
 - c. Setelah 2 menit, kegiatan permainan pasir warna pada gambar ikan dihentikan.
4. Peserta didik mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermainnya.
- 5.

Kegiatan 2 : Menghitung Jumlah Ikan Yang Telah Diberi Pasir Warna Pada Kegiatan Permainan Pasir Warna Pada Gambar Ikan

1. Guru mengajak Para peserta didik untuk mengamati hasil dari Permainan pasir warna pada gambar ikan.
2. Guru menstimulasi peserta didik untuk menanya tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada .
3. Peserta didik mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yakni sebagai berikut :
 - ☞ Jumlah ikan yang telah selesai di beri pasir warna.
 - ☞ Dipilih kartu angka yang sesuai dengan jumlah ikan tersebut.
4. Peserta didik mengkomunikasikan tentang hasil dari kegiatan bermain tersebut.

Kegiatan 3 : Menunjukkan Huruf Vokal dan Konsonan pada Nama “ IKAN “

1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati alat dan bahan main, yakni berupa beberapa gambar ikan dan kartu huruf
2. Guru menstimulasi peserta didik untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang telah disediakan.
3. Peserta didik mengmpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang diperagakan oleh guru, yakni sebagai berikut :
 - ◆ Diambil salah satu gambar ikan
 - ◆ Mengidentifikasi huruf – huruf vokal yang ada dalam nama ikan yang diambil
 - ◆ Mengidentifikasi huruf – huruf konsonan yang juga terdapat dalam nama ikan yang Diambil.
4. Peserta didik mengkomunikasikan tentang hasil kegiatan bermain tersebut.

III.Istirahat (30 Menit)

IV. Kegiatan Penutup (30 Menit)

- a. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
- b. Anak diajak melakukan kegiatan gerak dan lagu sesuai tema “ Binatang “

Belalai Gajah yang Panjang

Sayap Burung Dara

Ikan di Laut Berenang

Tuhan Penciptanya.

- c. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- d. Berdoa setelah belajar
- e. Salam
- f. Pulang

C. Penilaian (Assesment) Pembelajaran

I. Indikator Penilaian

Kompetensi Inti:

KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	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, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Aspek Perkembangan	KD	Indikatr
Nilai Agama dan Moral (NAM)	1.1	Mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik (FM)	3.3-4.3	Permainan warna dengan media pasir warna pada gambar ikan
Kognitif (KOG)	3.6-4.6	Menghitung Jumlah Ikan
Bahasa (BHS)	3.12-4.12	Menunjukkan huruf vokal dan konsonan yang terdapat pada nama ikan
Sosial Emosional (SE)	2.6	Sikap disiplin melalui kegiatan bermain dengan aturan tertentu
Seni	3.15-4.15	Menunjukkan hasil harya permainan media pasir warna

II. Bentuk Penilaian

- Checklist
- Hasil karya
- Anekdote

A. Alat dan Bahan Bermain

- Buku cerita bergambar tentang binatang
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 1: Ikan Hidup, Pola Gambar Ikan pada Kertas Gambar, Pasir Warna
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 2: Beberapa bentuk ikan yang diperoleh dari hasil kegiatan Pemberian pasir warna pada gambar ikan
- Alat dan bahan untuk Kegiatan 3: Beberapa Gambar Ikan dan Kartu Huruf

B. Metode Pembelajaran

- Saintifik
- *Contextual Teaching and Learning* (CTL): Konsep belajar yang sangat membantu gurudalam mengkaitkan antara materi yang dipelajarinya dengan dunia nyata serta mendorong para peserta didik agar dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mengetahui,
Kepala TK
IMMANUEL KIDS MEDAN

Medan,

Guru Kelompok

FORTINA V.SIANTURI,S.Pd

Fortina V.Sianturi,S.Pd

