

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK KANAK SUNU AJI 05**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / 14 / 4
Hari /tgl	: .....
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Tanah Airku / Permainan Tradisional (Kotak Pos)
KD	: 1.2- 2.2- 2.9- 2.10- 2.11- 2.14- 3.1-4.1- 3.11- 4.11- 3.15- 4.15
Materi	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Menghargai hasil karya orang lain</li><li>- Mentaati tata tertib yang ada</li><li>- Gotong royong</li><li>- Toleransi</li><li>- Menyesuaikan diri dengan lingkungan</li><li>- Mendengarkan orang tua bicara</li></ul>
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: <ul style="list-style-type: none"><li>- Speaker aktif</li><li>- Flashdisk</li><li>- Flascard gambar buah-buahan</li><li>- File MAPAUD Permainan Kotak Pos (Download dari Radio Edukasi)</li></ul>
Karakter	: Rasa ingin tahu

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Apersepsi tentang berbagai hasil bumi, buah-buahan asli Indonesia dan memperlihatkan gambar buah-buahan yang ada di flashcard
3. Berdiskusi tentang berbagai jenis buah yang ada di lingkungan sekitar
4. Berdiskusi tentang huruf awal, menyebutkan nama buah dengan huruf awalnya dan mengajak anak menyebutkan huruf-huruf dalam abjad.
5. Guru menjelaskan tema pembelajaran yaitu tentang permainan tradisional berjudul Kotak Pos
6. Guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan yang digunakan dalam bermain Kotak Pos
7. Guru mengajak anak berdiri dalam lingkaran

**B. INTI**

1. Mendengarkan media audio MAPAUD Permainan Kotak Pos
2. Guru dan siswa terlibat aktif dalam permainan Kotak Pos
3. Guru membantu anak mengikuti langkah-langkah permainan Kotak Pos
4. Guru memberikan contoh gerakan sesuai perintah dalam media audio

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak berkaitan dengan media audio yang telah diperdengarkan (apa judul permainan, bagaimana cara bermain, apa yang dilakukan ketika bermain dan peralatan apa saja yang digunakan dalam permainan Kotak Pos)
3. Guru mengajak anak menceritakan kembali cerita yang telah diperdengarkan, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat yang terkait dengan cerita sesuai dengan kemampuan anak.
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
5. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### **D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Menumbuhkan sikap peduli sosial
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2.. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan cara bermain permainan Kotak Pos
  - b. Dapat menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam bermain Kotak Pos
  - c. Dapat melakukan permainan Kotak Pos
  - d. Dapat menyebutkan nama buah-buahan
  - e. Dapat menyebutkan huruf awal dari nama-nama buah yang disebutkan
  - f. Dapat mengenal nama teman-temannya sesuai nama buah yang disebutkan
  - g. Dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam kelompok

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok A

Asih Dwi Septiyani

Asih Dwi Septiyani