

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK An Ni'mah
Kelas/Semester	: B1/ I (Satu)
Hari/Tanggal	: Jumat, 23 Juli 2021
Tema	: Aku Anak Sholeh
Sub Tema	: Sopan santun
Topik	: Mengenal 3 kata ajaib (Tolong, Maaf dan Terima kasih)
KD	: 2.12,2.10,3.2-4.2,3.11-4.11,3.3-4.3,2.4,3.6-4.6

A. Tujuan Pembelajaran

1. Memiliki sikap perilaku yang mencerminkan tanggung jawab atas apa yang telah dilakukan (2.12)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap dapat menghargai dan toleransi kepada orang lain (2.10)
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan akhlak mulia dan sopan santun (3.2 - 4.2)
4. Dapat melakukan permainan dengan aturan (3.3 - 4.3)
5. Dapat menunjukkan gambar dengan emoticon kata ajaib (mencari pasangan) (3.6 - 4.6)
6. Dapat mengungkapkan dan menunjukkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi (3.11 - 4.11)
7. Dapat berperilaku secara estetis (2.4)

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan

- Morning Circle
- Salam, Al Fatihah dan doa sebelum belajar
- Menghafal Pancasila
- Menyanyi Lagu Nasional "Sorak-sorak Bergembira"
- Guru menanyakan kabar anak dan bertanya adakah teman yang tidak hadir. Jika ada anak yang sakit guru mengajak anak-anak untuk mendoakan kesembuhan

2. Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan kepada anak bahwa hari ini akan bermain kata ajaib, tapi sebelum bermain guru akan bercerita terlebih dahulu. Anak-anak diajak untuk mendengarkan cerita tentang kata ajaib
- Guru bertanya pada anak, pernahkah anak melihat atau mengalami kesulitan, melakukan kesalahan, atau di beri sesuatu?
- Guru menyampaikan ada kata ajaib yang sangat berguna dan akan membantu kita disaat kita mengalami kesulitan, saat melakukan kesalahan atau saat kita diberi sesuatu.
- Guru bertanya pada anak, apakah anak-anak mau tau kata ajaib tersebut? Kemudian guru mengajak anak memperhatikan gambar dan mendengarkan cerita yang disampaikan guru.
- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapatnya atau bertanya hal-hal yang terkait dengan cerita.
- Setelah anak mengenal kata ajaib, Guru mengajak anak untuk bermain kata ajaib
- Aturan permainan :
 - a. Anak diminta maju satu persatu untuk mengambil masing-masing 1 emoticon kata ajaib di dalam kotak
 - b. Anak diminta untuk memperlihatkan emoticon apa yang berhasil diambil dan menyebutkan kata apa yang dilambangkan emoticon yang dipegang dan apa warna serta bentuk geometrinya.
 - c. Anak dipersilahkan untuk menuju gambar yang menunjukkan situasi yang mengharuskan anak mengucapkan kata yang dipegangnya sampai terbentuk kelompok anak yang memegang emoticon yang sama.
 - d. Setelah semua anak berada pada kelompok emoticonnya masing-masing guru mengajak anak menyanyikan lagu "Kata Ajaib"
 - e. Setiap sampai pada lirik yang menyebutkan satu kata ajaib, kelompok kata ajaib mengangkat dan menyebutkan kata ajaibnya.
 - f. Setelah selesai bermain sambil bernyanyi. Anak-anak diminta untuk meletakkan emoticon kata ajaib mereka pada gambar situasi yang melambangkannya di depan kelas.
 - g. Selanjutnya guru mengkondisikan anak untuk duduk kembali
- Setelah kegiatan bermain, anak dipersilahkan mencuci tangan untuk persiapan makan bersama
- Guru menanyakan tentang perasaan anak dalam kegiatan bermain dan konsep yang ditemukan anak pada kegiatan mainnya

3. Alat dan Bahan

- Gambar/ Cerita Bergambar
- Bentuk geometri Emoticon kata ajaib

4. Penutup

- Guru berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Guru mengulangi lagu yang dinyanyikan “kata ajaib”
- Guru menyampaikan kegiatan bermain untuk esok hari.
- Berdoa setelah belajar
- Salam penutup

C. Penilaian Pembelajaran

Program Pengembangan	KD	Kegiatan	Indikator Penilaian	Alat Penilaian
NAM	3.2 4.2	Mengucapkan kata minta tolong, mohon maaf, terima kasih	Anak memiliki akhlak mulia dan dapat berperilaku sopan santun.	Observasi
FM	3.3 4.3	- Morning circle - Melakukan permainan tiga kata ajaib	Anak dapat menunjukkan dan melakukan permainan kata ajaib	Unjuk Kerja
KOG	3.6 4.6	- Menyebutkan warna dan bentuk geometri emoticon kata ajaib - Memasangkan emoticon kata ajaib pada situasi yang melambangkannya	- Anak menyebutkan warna dan bentuk geometri - Anak dapat memasang emoticon kata ajaib sesuai situasi yang melambangkannya	Unjuk Kerja
BHS	3.11 4.11	Mengucapkan kata ajaib berdasarkan gambar yang dilihat	Anak dapat mengungkapkan dan menunjukkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi	Unjuk Kerja
SOSEM	2.12 2.10	- Melaksanakan perintah yang diberikan - Menghargai dan toleransi kepada teman	- Anak dapat bersikap dan berperilaku tanggung jawab atas apa yang dilakukannya - Anak dapat bersikap dan berperilaku menghargai dan toleransi terhadap orang lain	Observasi
SN	2.4	Menyanyi lagu kata ajaib	Anak dapat berperilaku secara estetis	Observasi



Surakarta, 23 Juli 2021
Guru Kelas B1

Sri Wahyuni, S. E.