

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Meningkatkan kemampuan anak mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan memancing kartu huruf

Satuan Pendidikan	: TK Siwi Peni 2
Semester/ Minggu	: II/IV
Kelompok	: B
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/Binatang yang hidup di air/Ikan
Alokasi Waktu Kegiatan	: 120 menit
Hari, tanggal	:
Rencana aksi	: “Penggunaan media memancing kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal keaksaraan awal”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa mengucap rasa syukur melalui pembiasaan berdoa secara mandiri (KD 1.2 NAM)
2. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri melalui pembiasaan berbagi cerita dengan percaya diri (KD 2.5 SOSEM)
3. **Anak dapat mengenal keaksaraan awal kegiatan memancing kartu huruf dengan berani dan tepat (KD 3.12-4.12 BAHASA)**
4. Anak dapat mengenal benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui kegiatan menghitung sekumpulan Ikan dengan baik dan benar (KD 3.6-4.6 KOG)
5. Anak dapat mengenal berbagai karya dan aktivitas seni melalui kegiatan menggambar bebas ikan dengan percaya diri (KD 3.15-4.15 SENI)
6. Anak dapat mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus melalui kegiatan menirukan Ikan berenang dengan lentur dan lincah (KD 3.3-4.3 FM)

B. Bahan Ajar

1. Jenis-jenis ikan
2. Bagian-bagian ikan
3. Tepuk “ Ikan”
4. Mengetahui huruf “IKAN”

C. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan : TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*)
2. Model : STEAM
3. Metode : Demonstrasi, Diskusi, Penugasan,

D. Media

- Ikan
- LKPD

E. Alat dan Bahan

1. Kartu huruf
2. Pancing
3. Kertas HVS
4. Kertas lipat
5. Pensil
6. Nampan
7. Kranjang

F. Langkah- langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran disesuaikan kebutuhan. Secara tersurat memuat minimal salah satu unsur Communication, Critical Thinking, Collaboration, Creativity baik di bagian pembukaan, inti, maupun penutup.

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	
1. Salam, Berdo'a 2. Apersepsi dan melaksanakan presensi 3. Bercakap-cakap jenis-jenis "Ikan" (Communication-4C) 4. Tepuk ikan	15 menit
Inti	
1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan permainan memancing yaitu pancing, nampan, kranjang kecil, kartu huruf yang telah disediakan. 2. Guru mendorong anak menanya terkait alat dan bahan yang telah disediakan. 3. Guru memberi kesempatan pada anak untuk mengelompokkan alat dan bahan yang telah disediakan.. (Critical Thinking-4C) 4. Guru mendiskusikan aturan main. 5. Anak melakukan kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati. <i>Salah satu kegiatan main memuat STEAM, LKPD, 4C. Kegiatan main berbasis HOTS</i> a. Kegiatan main 1 : Anak memancing kartu huruf - SAINS : Anak mengetahui bentuk, warna Ikan, ciri-ciri Ikan dan mencoba memancing kartu huruf	60 menit

<ul style="list-style-type: none"> - TEKNOLOGI :Pancing dan ember - ENGINEERING :Cara menggunakan pancing - ART :Anak mengenal warna - warna Ikan <p>b. MATH : Menghitung hasil memancing</p> <p>c. Kegiatan main 2 : Menghitung sekumpulan Ikan (<i>Memuat LKPD</i>)</p> <p>d. Kegiatan main 3 : Melipat bentuk Ikan (<i>Creativity</i>)</p> <p>6. Anak menalar/bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah dilaksanakan. (<i>Communication, Critical Thinking-4C</i>)</p>	
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain. (<i>Communication-4C</i>) 2. Guru menyampaikan kegiatan untuk mengenal keaksaraan awal yang dapat dilaksanakan di rumah bersama keluarga. 3. Guru menyampaikan pesan moral untuk selalu menyayangi binatang yang sama-sama merupakan makhluk ciptaan Tuhan. 4. Berdoa setelah belajar. 	15 menit

G. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	KD 1.1 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	CEKLIS
SOSEM	KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.	CEKLIS
BAHASA	KD 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	HASIL KARYA
FISIK MOTORIK	KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	CEKLIS
SENI	KD 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	HASIL KARYA
KOGNITIF	KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya(nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)	CEKLIS

2. Rubrik Penilaian

No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan			
		Muncul/Terbiasa		Belum Muncul/ Belum Terbiasa	
1.	KD 1.1 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	Anak terbiasa mengucap rasa syukur atas inisiatif sendiri		Anak belum terbiasa mengucap rasa syukur	
2.	KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.	Anak sudah muncul sikap percaya diri		Anak belum muncul sikap percaya diri	
No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	KD 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Anak belum mau bermain memancing huruf	Anak mulai mau bermain memancing huruf	Anak sudah mau bermain memancing kartu huruf	Anak sudah mau dan mampu bermain memancing kartu huruf dengan baik dan benar
2	KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	Anak belum mampu mengenal huruf	Anak mulai mengenal huruf tetapi masih dibimbing guru	Anak sudah mampu mengenal huruf	Anak sudah mampu mengenal huruf dengan baik dan benar
3	KD 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak belum mampu menggambar Ikan	Anak mulai mampu menggambar Ikan dengan bimbingan guru	Anak mampu menggambar Ikan	Anak mampu menggambar Ikan dengan baik dan rapi
4	KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, p	Anak belum mampu menghitung	Anak mulai mampu menghitung sekelompok	Anak mampu menghitung	Anak mampu menghitung sekelompok

ola,sifat,suara,tekstur,fungsi dan ciri-ciri lainnya)	sekelompok Ikan	Ikan dengan bimbingan guru	sekelompok Ikan	Ikan dengan baik dan benar
---	-----------------	----------------------------	------------------------	-----------------------------------

3. Instrumen

a. Celkis

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian	
			BB	MB
1		KD 1.1 Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.		
2		KD 1.1 Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.		
3		KD 1.1 Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.		
4		KD 1.1 Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.		
5		KD 1.1 Menghargai diri sendiri,orang lain,dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan. KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.		

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1		KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)				
2		KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)				
3		KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)				
4		KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)				
5		KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, jumlah, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)				

b. Hasil Karya

Nama :

Kel :

Hari/Tgl :

Hasil Karya Anak	Hasil pengamatan
FOTO	
<p>KD 3.12-4.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain KD 3.15-4.15 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p> <p>Simpulan : BB/MB/BSH/BSB</p>	

Demak ,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Rumiatus, S.Pd)

(Rumiatus, S.Pd)

