

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KEGIATAN SIMULASI SEKOLAH PENGGERAK ANGKATAN 1

SATUAN PENDIDIKAN	: TK KARTIKA I-66 KABANJAHE
KELOMPOK/USIA	: B (5- 6 TAHUN)
SEMESTER	: II
TEMA	: NEGARAKU
SUB TEMA	: BENDERAKU MERAH PUTIH
ALOKASI WAKTU	: 10 MENIT
TOPIK SIMULASI	: MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN
KETERANGAN/DESKRIPSI	: MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
2. Anak mampu bersabar (menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
3. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus
4. Anak mampu menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)
5. Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. PEMBUKAAN ± 2 MENIT

- Bernyanyi selamat pagi, Berdoa mau belajar
- Fisik motoric kasar “Berlari memindahkan bendera merah putih”

2. INTI ± 6 MENIT

- Menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan
- Menempel huruf pada lembaran kerja “ **kata merah putih** “
- Mengenal symbol huruf dan angka melalui kegiatan “**MERONCE KALUNG**”
- Permainan menebak huruf dan angka dengan memakai media **KINCIR PEMBELAJARAN**

3. PENUTUP ± 2 MENIT

- Tanya jawab kegiatan yang telah dilaksanakan satu hari
- Bernyanyi, berdoa mau pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Bidang Pengembangan	KD	Indikator	Teknik Penilaian yang digunakan
Nilai moral agama	1.1 3.1- 4.1	-Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai makhluk ciptaan Tuhan - Mengerjakan ibadah	- Hasil Karya - Catatan Anekdote - Skala
Motorik	2.3 4.3	-Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif -Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus	CapaianPerkembangan (BB,MB,BSH,BSB)
Sosem	2.5	-Disiplin dalam belajar dan bekerja	
Kognitif	3.11 3.12	-Anak mampu menyebutkan huruf -Anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain	
Bahasa	4.10	-anak dapat menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal	
Seni	3.15 4.15	-Anak mampu bernyanyi	

Kabanjahe, April 2021

Simulator

Desniwati,S.Pd.AUD