



---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )  
TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 10**

Semester/bulan/minggu ke : II / I / 1.1  
Hari/Tanggal : Senin, 4 Januari 2020  
Kelompok / Usia : B1 / 5-6 Tahun  
Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain  
Tema : Nama Temanku  
Alokasi Waktu : 180 Menit  
Kompetensi dasar : Nam (KD 1.1, 1.2), Fm (KD 3.3 – 4.3), Se (KD 2.10, 2.8),  
Sn (KD2.4), Kog (KD 3.6-4.6, 3.12-4.12), Bhs (3.11-4.11)

Bahan Ajar : Pasir di dalam wadah, tulisan huruf a-z untuk undian,  
plastisin, tutup botol bekas berhuruf, tali, kerikil-kerikil,  
undian nama-nama teman sekelas.

**Lirik lagu :**

AKU PUNYA BANYAK TEMAN

Namaku.....

Aku punya banyak teman. Ada yang namanya....

Ada yang Namanya.....dan ada yang bernama...

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

Tujuan dari kegiatan bermain dan belajar adalah untuk menstimulus dan meningkatkan keenam aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini:

**Aspek Perkembangan Norma Agama dan moral**

- Membiasakan anak mengucap dan membalas salam
- Membiasakan anak selalu berdoa sebelum dan sesudah berkegiatan
- Mengenalkan anak untuk lebih mengenal agama yang dianut, salah satunya dengan murojaah hafalan surat pendek dan doa harian
- Ananda mengetahui benda-benda apa saja yang termasuk ciptaan Tuhan, dari bahan ajar yang dipakai

**Aspek Perkembangan Sosial Emosional**

- Menanamkan rasa peduli terhadap lingkungan dan empati ketika mengajak anak melakukan absensi teman sekelas
- Menumbuhkan rasa bangga terhadap nama yang diberikan orangtua
- Melatih kemandirian anak saat berkegiatan bermain
- Menumbuhkan rasa saling sayang sesama teman saat dengan memberikan hasil karya roncean sesuai nama teman
- Menumbuhkan sikap saling menghargai hasil karya teman
- Melatih kesabaran dan focus saat memasukkan roncean ke dalam tali dan menata kerikil / biji-bijian

**Aspek Perkembangan Bahasa**

- Melatih kemampuan bercerita anak dengan menambah kosakata baru sederhana
- Anak dapat menyebutkan namanya sendiri
- Anak dapat menyebut symbol huruf

**Aspek Perkembangan Kognitif**

- Ananda mengetahui asal usul bahan ajar yang dipakai kegiatan bermain hari ini (kerikil, plastisin, pasir, biji-bijian, tutup botol bekas, tali raffia, dll)
- Anak mengenal huruf

- c. Anak mengetahui warna

### Aspek Perkembangan Fisik Motorik

- a. Melatih motoric kasar anak saat berlari, bermain bisik berantai nama salah satu guru
- b. Melatih motoric halus anak dengan bermain plastisin, meronce satu persatu memasukkan tutup botol ke dalam tali, menulis angka di atas pasir, menata dengan mengambil satu persatu kerikil/biji-bijian

### Aspek Perkembangan Seni

- a. Bernyanyi bersama teman saat kegiatan menyebut nama panggilan teman satu-persatu
- b. Anak dapat berkarya menghasilkan roncean yang dapat digunakan sebagai hiasan dinding atau pintu kamar

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. PENDAHULUAN ( 07.00 wib – 07.45 wib)

Anak-anak berbaris di halaman untuk melakukan kegiatan permainan bisik berantai salah satu nama guru kelas di lanjutkan masuk kelas untuk :

- a. Salam
- b. Berdoa
- c. Hafalan Surat Pendek
- c. Absensi
- d. Berbagi cerita tentang sejarah/ cerita pemberian nama anak,
- e. Bercakap-cakap tentang nama-nama teman yang ada di kelas didahului menyanyi bersama lagu “ Aku Punya Banyak Teman”

### 2. KEGIATAN INTI ( 07.45 wib – 09.00 wib)

Anak melakukan kegiatan bermain yang bertujuan mengenalkan keaksaraan awal. Beberapa kegiatan main dapat dipilih sesuai keinginan mereka. Guru mengarahkan dan memotivasi anak agar dapat mengikuti semua kegiatan main yang dipersiapkan guru.

#### **Kegiatan 1 Bermain di atas pasir**

Guru menyediakan pasir di dalam lengser sebagai media anak menulis angka dengan jari. Huruf yang ditulis sesuai dengan undian huruf yang disediakan guru. Pilihan hurufnya a-z

#### **Kegiatan 2 : Bermain plastisin**

Pada kegiatan main ini membentuk huruf awal sesuai dengan keinginan. Pada kegiatan ini, anak juga menyebutkan symbol huruf yang dibuat dan menyebutkan warna plastisin yang diambil

#### **Kegiatan 3 : Bermain roncean huruf**

Pada kegiatan main ini guru menyediakan bahan roncean berupa tutup botol bekas yang sudah ada tulisan symbol huruf. Roncean yang dibuat adalah menyusun nama salah satu teman yang ada di kelas. Nama yang dipilih dari undian yang disediakan oleh guru. Hasil roncean diberikan kepada teman yang punya nama (saling bertukar hasil karya meronce)

#### **Kegiatan 4 : Bermain menata huruf nama panggilan**

Guru menyediakan kerikil kecil / biji-bijian untuk digunakan anak menyusun nama panggilan masing-masing di atas meja

### 3. ISTIRAHAT (09.00 wib -09.30 wib)

1. Antri cuci tangan
2. Berdoa
3. Makan Bekal

### 4. PENUTUP (09.30 wib -10.00 wib)

1. Bercakap tentang perasaan hari ini
2. Tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan hari ini
2. Informasi tentang kegiatan hari esok
3. Berdoa, salam, pulang

## C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### 1. CHEKLIS PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Nama murid : .....

ASPEK PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.2 1.1	-Ananda mau mengucapkan salam terlebih dahulu kepada teman atau guru -Ananda dapat menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan yang dipergunakan sebagai bahan ajar hari ini, minimal 2 benda				
Fisik Motorik	3.3- 4.3	-Saat melakukan kegiatan menjipil, meronce, bermain plastisin menggunakan tangannya dengan terampil, melibatkan jari dan tangan dengan tepat -Ananda bersemangat mengikuti kegiatan bermain kata berbisik di halaman				
Sosem	2.10 2.8	-Ananda menunjukkan sikap saling menyayangi, memberikan hasil karya roncean untuk teman sebagai hadiah -Ananda mandiri dalam melaksanakan kegiatan				
Kognitif	3.12- 4.12  3.6- 4.6	-Ananda mengenal huruf dengan baik, minimal huruf dari nama sendiri -Ananda mengenal bahan ajar yang digunakan sebagai media ajar				
Bahasa	3.11- 4.11	-Ananda dapat menyebut nama panggilan dan nama panjangnya dengan benar				
Seni	2.4	-Ananda melakukan kegiatan bernyanyi dengan ekspresi  -Ananda menghasilkan hasil roncean yang rapi				

## 2. PENILAIAN HASIL KARYA

**LEMBAR PENILAIAN HASIL KARYA  
TAMAN KANAK-KANAK  
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 10 SUMBERPUCUNG**

Semester/bulan/minggu ke : II / I / 1.1  
Hari/Tanggal : Senin, 4 Januari 2020  
Kelompok / Usia : B1 / 5-6 Tahun  
Topik : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain  
Kompetensi dasar : KD.2.4.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik  
Meronce

NAMA MURID	HASIL KARYA	PENGAMATAN	KETERANGAN

## 3. ANEKDOT

**LEMBAR CATATAN ANECDOTE  
TAMAN KANAK-KANAK  
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 10 SUMBERPUCUNG**

NAMA : .....  
KELOMPOK : B1  
USIA : 5-6 TAHUN

WAKTU	KEGIATAN	PERISTIWA	TANGGAPAN GURU	KD

Mengetahui,  
Kepala TK ABA 10

SUMIATI, S.Pd

Guru Kelas B1

SITI ANISAH, S.Psi