

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TOPIK SIMULASI :

MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN

DESKRIPSI:

MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN

Disusun Oleh:

ROSMAWATI, S.Pd



**TK AL MUNA
NPSN : 69877834
KECAMATAN KOTA JUANG KABUPATEN BIREUEN
ACEH**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Satuan Pendidikan	: TK AL MUNA BIREUEN
Kelas/ Semester	: B/ 1
Tema	: Tanaman
Sub Tema	: Tanaman Buah
Pembelajaran Ke-	: 2
Alokasi Waktu	: 10 Menit
Sumber belajar/media	: Karpet Monopoli ACL, Dadu, Kartu Huruf, Ape Doraemon angka dan Huruf, Crayon dan gambar

Kompetensi Dasar: 1.1,2.6, 2.7,3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

- Anak mampu mengenal ciptaan-ciptaan tuhan (NAM, 1.1)
- Anak terbiasa mengucapkan doa ketika mau makan (NAM,3 .1-4.1)
- Anak mampu mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (SOSEM,2.6)
- Anak mampu memiliki sikap kemandirian dalam melaksanakan tugas (SOSEM,2.8)
- Anak mampu melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang (FM,3.3-4.3)
- Anak mampu menyebutkan macam-macam buah (BHS,3.11-4.11)
- Anak mampu mengenal huruf (BHS, 3.12-4.12)
- Anak mampu mengenal angka (KOG,3.12-4.12)
- Anak dapat menunjukkan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media melalui mewarnai gambar (SENI, 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

I. PEMBUKAAN

- Anak berdoa kemudian memberi salam dan absensi setelah itu bernyanyi "satu jari kanan" dengan bergerak mengikuti lagu.
- Mengulas tentang materi hari kemarin tentang bagian-bagian tanaman
- Tanya jawab tentang materi hari ini macam-macam buah
- Menirukan gerakan pohon tertiuip angin.
- Mengenalkan kegiatan dan membuat aturan bermain yang akan di laksanakan
- Mengucapkan doa ketika mau makan

II. INTI

A .Melempar dadu pada karpet monopoli angka

B .Melompat sambil berhitung dan mencari kartu huruf pada pada monopoli ACL

C .Mengumpulkan informasi,menalar dan mengomunikasikan:guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak.

D Kegiatan 1:

- Guru menunjukkan APE Doreman
- Anak mengambil angka pada APE Doraemaon dan menyebutkannya
- Anak mencari huruf sesuai dengan kartu yang ditemukan pada monopoli ACL
- Anak menyusun huruf / kata pada APE Doraemon
 - Guru memdampingi anak saat anak menyebut kata yang telah disusun
- Mewarnai gambar buah-buahan

III. PENUTUP

- Menyanyi lagu “watermelon”
- Evaluasi tentang kegiatan hari ini
- Berdoa, menyanyi, salam

C. FORMAT PENILAIAN HARIAN

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	KRITERIA PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
Sikap Spiritual	Mengenal ciptaan Tuhan				

	Memiliki rasa syukur kepada Tuhan				
Sikap Sosial	Memiliki perilaku sikap santun				
	Mengenal lingkungan soSial				
Pengetahuan	Menyebut huruf pada kartu				
	Menghitung angka				
Keterampilan	Menyusun huruf				
	Mewarnai gambar				

Mengetahui,

Kepala TK AL MUNA

Guru Kelas B1

ROSMAWATI, S.Pd

WIDYA HARDIYANTI, S.Pd

