



**RPPH SIMULASI MENGAJAR
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK**

Topik : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain



Tema : Tanaman

Subtema / Sub sub tema : Tanaman Buah / Buah Apel

Oleh :

Nopi Daiyah Ningsih, S.Pd.



NURUL 'AZIZI

Jalan STM / Suka Elok No. 10

MEDAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK	: B
SEMESTER/MINGGU	: I / 17
HARI/TANGGAL	: Jumat / 26 Nopember 2021
TEMA/SUBTEMA/SUBSUBTEMA:	Tanaman / Tanaman Buah /Buah Apel
KOMPETENSI DASAR	: 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.5, 2.6, 2.8, 2.14 ,3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15

INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (Nam)
2. Anak terbiasa menggunakan kata tolong dan terima kasih (Sosem)
3. Anak mengenal keaksaraan awal (huruf pembentuk kata “apel”) (Bhs)
4. Anak senang menghitung jumlah gambar apel (Kog)
5. Anak senang finger painting gambar apel (fm)
6. Anak senang mencari puzzle potongan suku kata jumlah gambar buah apel (Fm)
7. Anak mampu menyanyi lagu “apel” (Seni)

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Kertas origami
- Lem
- Gambar Apel
- Cat Warna
- Kertas HVS
- Potongan huruf

LANGKAH KEGIATAN :

I. PEMBUKAAN

- Salam dan Doa
- Salam dan berdoa sebelum kegiatan
- Penjelasan Tema, Sub Teman, dan Sub Sub Tema



II. INTI

- a. Mengamati
 - Guru mengajak peserta didik mengamati buah Apel
 - Peserta Didik mengidentifikasi ciri – ciri buah apel, dan huruf pembentuk kata “apel”
- b. Menanya
 - Guru bertanya pertanyaan terbuka tentang apel
 - Guru memotivasi anak untuk bertanya tentang apel yang di amati
- c. Mengumpulkan informasi , menalar dan menginformasikan
 - Guru merespon pertanyaan peserta didik dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan peserta didik
 - Guru membimbing peserta didik untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang mereka ajukan
 - Peserta didik dapat menginformasikan informasi yang di dapat tentang buah apel

Kegiatan 1 : Menemukan huruf pembentuk kata “apel”

- Guru menyiapkan potongan huruf
- Guru mengajak anak mengetahui huruf pembentuk kata “apel”
- Peserta didik mengutarakan huruf apa saja pembentuk kata “apel”
- Guru menjelaskan aturan bermain game “carilah aku”
- Peserta didik mencari huruf pembentuk kata “apel”
- Peserta didik menempelkan huruf pembentuk kata “apel” dibawah gambar apel

Kegiatan 2 : Finger Painting gambar apel

- Peserta didik mengamati buah apel
- Peserta didik mulai melukis gambar buah apel dengan jari
- Guru membimbing peserta didik meniru bentuk huruf pembentuk kata “apel” dibawah lukisan gambar apel peserta didik

Kegiatan 3 : Menentukan jumlah gambar buah apel

- Anak mengamati gambar buah apel
- Guru mengarahkan peserta didik untuk bersama – sama menghitung gambar buah apel
- Guru menjelaskan aturan bermain “puzzle suku kata” jumlah gambar buah apel



- Peserta didik mencari puzzle suku kata jumlah gambar apel (missal : sa - tu)
- Peserta didik menempel puzzle suku kata pembentuk kata jumlah gambar apel di sebelah gambar apel

III. ISTIRAHAT MAKAN DAN BERMAIN

IV. PENUTUP

- Membicarakan tentang kegiatan – kegiatan yang telah dilaksanakan
- Menyampaikan materi untuk pembelajaran esok hari
- Berdoa salam dan pulang

Diketahui

Guru Kelas

Kepala TK Nurul Azizi

Nopi Daiyah Ningsih, S.Pd

Nopi Daiyah Ningsih S.Pd.



FORMAT PENILAIAN HARIAN

Aspek Penilaian	Tina	Badrul	Nomi	Siti	Devi	Kiki	Idar
1. Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (Nam)							
2. Anak terbiasa menggunakan kata tolong dan terima kasih (Sosem)							
3. Anak mengenal keaksaraan awal (huruf pembentuk kata “apel”) (Bhs)							
4. Anak senang menghitung jumlah gambar apel (Kog)							
5. Anak senang finger painting gambar apel (fm)							
6. Anak senang mencari puzzle potongan suku kata jumlah gambar buah apel (Fm)							
7. Anak mampu menyanyi lagu “apel” (Seni)							

Medan, 26 Nopember 2021

Kepala TK Nurul ‘Azizi

Nopi Daiyah Ningsih, S.Pd.

