

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

(Pengajar Praktik Pendidikan Guru Penggerak)

Topik: Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain



Oleh:

Siti Qotiah, S.Pd

TKIT ASSALAM PALARAN

Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI MENGAJAR

(Pengajar Praktik Pendidikan Guru Penggerak)



Topik: Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain

Nama Lembaga	: TKIT Assalam	Semester	: II (Ganjil)
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun	Bulan/Minggu ke	: Januari/2
Tema/Sub Tema	: Tanaman/Tanaman Obat	Sub-sub tema	: Jahe, Kunyit, kencur).
Hari/tanggal	: Sabtu, 16 Januari 2021	Waktu	: 60 Menit
Sentra	: Persiapan		

I. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa/anak mampu mengenal makhluk hidup ciptaan Tuhan: tumbuhan/tanaman obat karunia Allah. (NAM)
- Siswa mampu menunjukkan sikap tanggung jawab melalui kegiatan merapikan mainan/alat belajarnya. (Sosem)
- Siswa mampu melakukan gerakan senam meniru gerakan tanaman tertiuip angin.(FM)
- Siswa mampu mengenal dan menyusun kata yang memiliki huruf awalan sama, misalnya Kunyit, kencur.(Bhs)
- Siswa mampu menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol/gambar yang melambangkannya.(Bhs)
- Siswa mampu mengenal konsep dan lambang bilangan melalui bermain.(Kog)
- Siswa dapat menghasilkan hasil karya melalui kegiatan menggambar tanaman obat.(SN)

II. Kompetensi Dasar (KD)

- KI 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)
- KI 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab (Sosem)
- KI 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakan untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- KI. 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- KI 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bhs)
- KI 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bhs)
- KI 3.6 Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya (Kog))

- h. KI 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.(Kog)
- i. KI 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SN)
- j. KI 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media(SN)

III. Muatan Materi/Pembelajaran

- 1.1.3. MakhluK hidup ciptaan Tuhan: binatang, manusia, tumbuhan (Nam)
- 2.12.4. Memiliki rasa tanggung jawab (Sosem)
- 3.3.5. Senam (FM)
- 4.3.5. Melakukan senam (FM)
- 3.12.2. Huruf awal sama (Bhs)
- 4.12.2. Pengenalan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama (Bhs)
- 3.4.6 Konsep dan lambang bilangan (Kog.)
- 4.4.6 Pengenalan konsep dan lambang bilangan (Kog.)
- 3.15.4 Tertarik pada aktifitas seni (SN)
- 4.15.4 Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll (SN)

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal: (10 Menit)

- Guru mengucapkan salam dan sapa kepada siswa/murid.
- Guru mengajak anak-anak menirukan gerakan senam tanaman tertiuP angin.
- Guru menjelaskan tentang makhluk hidup (Tanaman) ciptaan Alloh (Qs.20:53/Thaaha:53)
- Guru menjelaskan tentang perbedaan tiga tanaman rimpang yaitu kunyit, kencur, dan jahe.
- Tanya Jawab tentang perbedaan tiga tanaman obat yaitu kunyit, kencur, dan jahe.

2. Kegiatan Inti: (40 Menit)

Densitas 1: Ayo...menghitung jumlah kunyit, jahe dan kencur dan pasangkan dengan lambang bilangannya

Guru menyiapkan kunyit, jahe dan kencur dan lambang bilangannya dari kartu.

Guru Menyiapkan tempat/wadah untuk kegiatan menghitung.

anak menghitung jumlah dari masing-masing tanaman obat, kencur, kunyit dan jahe, kemudian memberi label lambang sesuai dengan jumlahnya.

Densitas 2: Yuk...menyusun huruf membentuk kata misalnya Kunyit, kencur

- Guru menyiapkan huruf-huruf dari magnet atau spon dan meletakkan ke dalam keranjang kecil.
- Guru menyediakan tempat untuk menyusun huruf
- anak menyusun huruf membentuk kata yang memiliki huruf awalan sama misalnya "Kunyit dan Kencur".

Densitas 3. Ayo...memasangkan gambar dengan tulisannya

- Guru menyiapkan gambar kunyit, jahe dan kencur serta kartu kata yang melambangkanya.
- Guru memberi contoh memasangkan gambar dengan tulisannya
- Anak memasangkan gambar dengan tulisannya

Densitas 4: Yuk...menggambar tanaman obat dan menuliskan huruf awal dari nama tanamannya.

- Guru Menyiapkan kertas dan pensil, krayon, spidol warna.
- Anak menggambar tanaman obat dan menuliskan huruf awal dari nama tanaman obat yang di gambar.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Anak merapikan tempat dan alat main.
- Guru menanyakan pengalaman main anak
- Do'a Penutup

V. Media Pembelajaran

- Gambar Tanaman obat, Kencur, Kunyit dan Jahe
- Umbi Kencur, Kunyit dan Jahe.
- Huruf magnet, kartu angka
- Papan magnet, papan tempel
- Kertas, pensil, krayon, spidol warna.

VI. Metode Pembelajaran

- Tanya Jawab
- Demonstrasi
- Pemberian tugas

VII. Tehnik Penilaian

- Observasi
- Unjuk Kerja

VIII. Alat Penilaian

- Daftar Ceklist
- Hasil Karya
- Catatan Anekdote

Kepala TKIT Assalam,

Binti Isroi,S.Pd.

Mengetahui,

Guru Kelas,

Siti Qotiah,S.Pd

Format Penilaian Ceklist

Hari/Tanggal :
Kelompok : B
Usia : 5-6 Tahun

Kompeti Dasar	NAM				Sosem				FisMor				Kognitif				Bahasa				Seni							
	1.1				2.12				3.3-4.3				3.6-4.6				3.12-4.12				3.15-4.15							
indikator	Mengetahui ciptaan Allah				Merapikan Mainan/Alat Bermain.				Melakukan gerakan senam, meniru gerakan tanaman tertiuip angin.				Menghitung Tanaman Obat dan memasangkan dengan simbol yang melambangkannya.				Menyusuf huruf yang memiliki huruf awalan sama.				Memasangkan Gambar dengan kata/ tulisan yang melambangkannya.				Menggambar Tanaman Obat			
Nama Siswa	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Aisyah																												
Gaffi																												
Alan																												
Aqila																												
Azzam																												
Faidhan																												
Khansa																												
Lutfi																												
Alddin																												
Dwi																												
Labib																												
Nuhadi																												
Intan																												
Syafa																												
Zhafira																												

Keterangan:

BSB= anak mampu menyelesaikan tugas maupun permainan tanpa bantuan dan selesai

BSH= anak mampu menyelesaikan tugasnya, dengan sedikit bantuan

MB= anak mengerjakan tugas dan permainan namun tidak selesai

BB= anak tidak mengerjakan tugas dan permainan

Mengetahui,

Kepala TKIT Assalam,

Guru Kelas,

Binti Isroi,S.Pd.

Siti Qotiah,S.Pd

CATATAN ANEKDOT

Tema/Sub Tema : Tanaman/Tanaman Obat

Kelas : B (5-6 tahun)

Hari tanggal	Nama Anak	Kejadian/Peristiwa	Komentar/interpretasi
Selasa, 13 Oktober 2020	Aqila	Pada Kegiatan menggambar, Aqila menggambar dengan mobil, bentuk manusia, garis-garis berkelok dan menuliskan namanya sendiri.	Aqila telah mampu menuliskan namanya sendiri, mengenal bentuk dan garis lengkung serta lingkaran.

Format Penilaian Hasil Karya

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD
Foto Hasil Karya anak		

