

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TOPIK SIMULASI :

MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN

DESKRIPSI :

MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI

KEGIATAN BERMAIN



Disusun Oleh :

NOVITA LINDASARI,S.Pd

Email: lindasarinovita1@gmail.com

TK NEGERI PEMBINA KEC.TRIMURJO KABUPATEN

LAMPUNG TENGAH

NPSN:69790336

**Jl.Duta Kelurahan Simbarwaringin ,Kecamatan Trimurjo,Kabupaten Lampung
Tengah,Provinsi Lampung**

Email: tknpembinatrimurjo@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: Tk Negeri Pembina Trimurjo Kab.Lampung Tengah
Kelompok Usia	: B (Usia 5-6 Tahun)
Tema	: Kebutuhanku
Sub Tema	: Pakaian
Semester/ minggu	: I / 11
Alokasi Waktu	: 10 Menit
Alat dan Bahan	: Pola Gambar baju,krayon,lem,kancing baju, kartu huruf, Gambar macam-macam pakaian

A. TUJUAN PEMBELAJARAN DAN KOMPETENSI DASAR

- Anak dapat terbiasa mengucapkan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM, 1.1)
- Anak dapat mengembangkan motorik halus melalui kegiatan bermain memasangkan kancing baju (FM 3.3-4.3)
- Anak dapat menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif melalui kegiatan tanya jawab tentang macam-macam pakaian (BHS 3.11-4.11)
- Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain melalui kegiatan menyusun huruf membentuk kata “ b a j u “ (BHS 3.12-4.12)
- Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di sekitranya melalui kegiatan menghitung jumlah kancing baju yang akan di pasang pada gambar baju (KOG 3.6-4.6)
- Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian (SOSEM,2.6)
- Anak dapat menunjukkan aktivitas seni dengan menggunakan bebagai media melalui kegiatan bermain memasangkan kancing baju (SENI, 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. PEMBUKAAN (2 menit)

- Salam
- Berdoa sebelum belajar
- Tanya jawab tentang macam-macam pakaian setelah melihat gambar macam-macam pakaian
- Bertepuk Bersama “ Tepuk Pakaian”
- Menyampaikan tentang kegiatan dan tata tertib kegiatan bermain hari ini

II. INTI (7 menit)

Kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi,menciptakan pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik,yaitu dengan :

a. Mengamati

Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain memasangkan kancing baju,yaitu: pola gambar baju,krayon,kancing baju,lem,dan kartu huruf

b. Menanya

Guru memotivasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah tersedia

c. Mengumpulkan informasi

- Memilih pola gambar baju dan mewarnainya sesuai minat
- Menempel pola gambar baju yang sudah diwarnai pada gambar pola baju yang bertuliskan angka 1-5
- Menghitung dan menempel kancing baju sesuai dengan angka yang ada pada pola gambar baju
- Memilih dan menyusun kartu huruf dengan menempelkannya pada kertas membentuk kata ‘b a j u’

d. Menalar

Anak menyampaikan tentang bagaimana cara bermain memasangkan kancing baju yang sesuai dengan angka

e. Mengkomunikasikan

Guru berdiskusi dengan anak tentang apa yang sudah dikerjakan dan mengajak anak untuk menceritakan pengetahuan yang sudah diperolehnya melalui kegiatan bermain tersebut

III. PENUTUP (1 Menit)

- Guru bertanya tentang kegiatan main apa saja yang sudah dilakukan oleh anak
- Guru bertanya perasaan anak pada saat bermain
- Berdoa sesudah kegiatan

6) Penilaian Anekdot

LEMBAR CATATAN ANEKDOT

Nama :
Kelompok :
Usia :

Waktu	Kegitan	Peristiwa	Tanggapan Guru	KD

Mengetau
Kepala Tk Negeri Pembina Trimurjo Lampung Tengah,.....
Kab lampung Tengah Guru Kelompok

SUMARNI,S.Pd
NIP.197201091992032002

NOVITA LINDASARI,S.Pd
NIP.198512232009022003