

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
PROGRAM GURU PENERAK
TAHUN 2021**

Satuan Pendidikan : Taman Kanak-Kanak ABA 2 Tarakan
 Kelas (Kelompok)/Semester : A/4-5 tahun/ I
 Tema : Mengenal Keaksaraan Awal melalui bermain
 Subtema/Pokok Bahasan : bermain huruf Vokal dengan berbagai media yang menyenangkan bagi anak
 KD : 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 2.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.5, 2.4.
 Pembelajaran ke : Dua (2)
 Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan dengan tertib.
 - Anak dapat meniru dan melafadzkan surah pendek, hadist, doa dan kalimat toyyibah.
 - Anak Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
 - Anak dapat Membuat sesuatu menggunakan playdough/plastisin dengan mengeksplorasi atau membentuk sesuatu
 - Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10
 - Anak dapat Mengenal huruf kapital A-Z
 - Anak bangga dengan hasil karyanya.
- Media/Sumber Belajar

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

07.30-08.00

- Pendidik mengajak anak berbaris di halaman
- Kegiatan pengalaman motorik
- Toilet training

08.00-08.30

- Kegiatan Materi Pagi

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan Dan Sumber
1	Duduk melingkar, berdoa sebelum belajar, salam	
2	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3	Surat pendek : Al'Fatihah	Buku materi pagi
4	Doa Harian : Kedua Orang Tua	Buku materi pagi
5	Hadist-hadist : Kasih Sayang	Buku materi pagi
6	Kalimat Toyyibah : Basmallah	Buku materi pagi
7	Mengenal Asmaul Husna : Ya Quddus, Ya Salam, Ya Muqmin	Buku materi pagi
8	Lagu Islami : satu-satu aku sayang Allah	
9	Mengenal nabi dan rasul (cerita islami) : Tentang nabi Adam	Buku cerita islami
10	Adab berteman	

11	KeMuhammadiyah/ke'Aisyiyahan: menirukan kata 'Aisyiyah	Aku cinta Muhammadiyah
12	Praktek ibadah : Praktek sholat berjamaah	

- Toilet training, minum, siap masuk sentra

Pijakan Lingkungan Main

Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa :

1. Alat dan Bahan

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Papan tulis ➤ Spidol ➤ Kartu angka ➤ Tutup botol ➤ Batu warna-warni ➤ Plastisin 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fuzzle huruf dan angka ➤ Stick es cream warna-warni ➤ Buku ➤ Pensil ➤ penghapus ➤ Meja belajar
--	---

08.30-09.00

- Menyapa anak dan mengajak anak duduk melingkar
- Berdoa pembuka majelis, salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu sesuai Tema
- Pendidik menyediakan bahan ajar
- Anak diberi kesempatan untuk mengamati, menanyakan atau memberikan pendapatnya
- Diskusi hasil pengamatan anak ;
 - Tentang huruf dan angka
 - Memperlihatkan kartu huruf dan angka
- Pendidik menyampaikan kegiatan main kepada anak
- Membangun aturan main bersama kepada anak
- Transisi sebelum main : pendidik memberi kuis sebelum main

09.00-10.00

Pijakan selama main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45-60 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat pemahaman huruf dan angka anak saat bermain
- Memberi pijakan yang lebih kepada anak yang membutuhkan

10.00-10.20

Pijakan sesudah main

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif

10.20-10.30

Istirahat

- Bermain bebas terarah didalam ruangan
- Cuci tangan

10.30-11.00

Kegiatan akhir

- Duduk melingkar dan berdoa sebelum makan
- Makan bersama, berdoa sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdoa pulang, salam

C. RENCANA PENILAIAN

Program pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	1. Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
	1.2	2. Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan seperti (mengucapkan kalimat toyyibah)
	3.1-4.1	1. Meniru dan melafazkan surah pendek 2. Meniru dan melafazkan doa sehari-hari 3. Meniru dan melafazkan hadist
Fisik motorik	3.3-4.3	4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (MIS: dapat melempar/menangkap bola, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan
Kognitif	2.3	1. Membuat sesuatu menggunakan playdough/plastisin dengan mengeksplorasi atau membentuk sesuatu
	3.6-4.6	8. Menyebutkan lambang bilangan 1-20
Bahasa	3.12– 4.12	1. Mengenal huruf kapital A-Z
Sosem	2.5	4. Bangga menunjukkan hasil karyanya
Seni	2.4	1. Menjaga kerapihan dan kebersihan diri
Al-Islam		Anak dapat melafazkan Asmaul Husna Ya Quddus Ya Salam Ya Muqmin.
KeMuhammadiyah dan keAisyiyahan		Anak dapat menirukan kata ‘Aisyiyah

Tarakan, 16 Juli 2021

Mengetahui
Kepala TK ABA 2

Guru Kelompok A

Suherni Adin Salmi, S.Pd.

Musriana, S.Pd

KeMuhammadiyah dan KeA'syiyahan	Anak dapat menirukan kata 'Aisyiyah																										
--	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Teknik penilaian yang digunakan :

- Observasi
- Percakapan
- Unjuk kerja
- Penugasan
- Hasil karya

Keterangan

- BB** = **Belum Berkembang**
- MB** = **Mulai Berkembang**
- BSB** = **Berkembang Sangat BAik**
- BSH** = **Berkembang Sesuai Harapan**

Mengetahui,
Kepala TK ABA 2

Suherni Adin Salmi, S.Pd

Tarakan, Juli 2021

Guru Kelas

Musriana,S.Pd