

RENCANA PELAKSANAAN HARIAN (RPPH)

SIMULASI MENGAJAR

Nama TK/PAUD	: TK Negeri Pembina Galur
Semester/Minggu/Hari Ke	: II/I/1
Hari, Tanggal	: Senin, 03 Januari 2022
Kelompok Usia	: 4-5 Tahun
Tema /Subtema	: Binatang/Binatang Peliharaan
TOPIK	: Mengenal Huruf melalui bermain
Alokasi waktu	:10 Menit
Karakter	: Religius, Mandiri, Gotong royong, Integritas

Kompetensi Inti

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan atau pengasuh dan teman
- KI-3 : Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya, mengumpulkan informasi; mengolah informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- KI-14 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, oranglain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 3.15 Mengenal berbagai karya dengan aktifitas seni
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric halus dan kasar

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
2. Membedakan jenis binatang ciptaan Tuhan
3. Menyelesaikan tugas sampai selesai
4. Berani melakukan tanya jawab dengan guru dan teman
5. Mengenal huruf
6. Berani berkarya

Tujuan pembelajaran

1. Anak dapat mengenal huruf /tulisan kartu kata
2. Anak dapat memilih kartu kata yang sesuai dengan gambar
3. Anak dapat menempel kartu kata di bawah gambar dengan tepat

Alat dan bahan

1. Kartu huruf
2. Gambar Binatang
3. Papan tulis
4. Kertas
5. Lem

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Menerapkan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk kedisiplinan
3. Berdiskusi tentang lingkungan sosial (jenis-jenis binatang)
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam permainan kartu huruf
5. Mengenalkan kebutuhan, keinginan, minat dan motivasi diri dengan permainan kartu kata

B. KEGIATAN INTI

Mengamati : - Anak mengamati jenis-jenis gambar binatang yang telah disediakan

Menanya : - Jenis binatang ciptaan Tuhan
- Huruf yang sesuai gambar

Mengumpulkan Informasi : - Tanyajawab tentang binatang ciptaan Tuhan

Menalar : Anak-anak mengabungkan informasi yang telah diperoleh

Mengkomunikasikan : Anak-anak menceritakan kembali binatang ciptaan Tuhan dan dapat memberi contoh dan menghubungkan sesuai huruf/kartu kata

Langkah-langkah

1. Guru mengajak anak berdiskusi tentang binatang ciptaan Tuhan
2. Guru mengajak anak mengamati kartu kata yang ditempel di papan tulis
3. Anak menirukan guru membaca kartu kata
4. Anak berlatih membaca kartu kata
5. Guru mengenalkan huruf-huruf pada kartu kata
6. Guru menunjukkan gambar binatang
7. Anak memilih kartu kata yang sesuai dengan gambar
8. Anak menempel kartu kata di bawah gambar dengan tepat
9. Selama pembelajaran guru memotivasi anak untuk semangat dalam melakukan kegiatan
10. Anak menyajikan hasil karya dan guru menilai

C. ISTIRAHAT

-SOP bermain bebas dalm pengawasan

-Makan Bekal

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Guru menanyakan perasaan anak selama ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Guru bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

- a. Skala Pencapaian Perkembangan
- b. Cataatan Hasil Karya
- c. Catatan Anekdote

Mengetahui
Kepala TK Negeri Pembina Galur

Guru Kelompok A

SRI SUMARNI, S.Pd
NIP.19641009 198602 2 004

NGATINI, S.Pd
NIP.197808009 200801 2 008

FORMAT

PENILAIAN PEMBELAJARAN

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK NEGERI PEMBINA GALUR

SEMESTER/MINGGU :

KELOMPOK : A

HARI/TANGGAL :

TEMA/SUBTEMA : BINATANG

BINATANG PELIHARAAN

Program Pengembangan	KD	Indikator penilaian	NAMA ANAK				
			1	2	3	4	5
NAM	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan					
	1.2						
KOGNITIF	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rasa ingin tahu					
SOSIAL EMOSIONAL	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri					
BAHASA	3.12-	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraanawal dalam berbagai bentuk karya					
	412						
SENI	3.15-	Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media					
	4.15						
FISIK MOTORIK	4.3	Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus					

Ket. BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Bagus

CATATAN HASIL KARYA TK NEGERI PEMBINA GALUR

TAHUN PELAJARAN 2021/2022

SEMESTER/MINGGU : KELOMPOK : A
HARI/TANGGAL : TEMA/SUBTEMA : BINATANG/
BINATANG TERNAK

Nama Anak	Foto Hasil Karya	Hasil Pengamatan	Analisis Ketercapaian K.D
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Megetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Galur

Guru Kelompok A

SRI SUMARNI, S.Pd
NIP.19641009 198602 2 004

NGATINI, S.Pd
NIP.19780809 200801 2008

CATATAN ANEKDOT
TK NEGERI PEMBINA GALUR
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

SEMESTER/MINGGU : KELOMPOK : A
HARI/TANGGAL1 : TEMA/SUBTEMA : BINATANG/ BINATANG
PELIHARAAN

Nama Anak	Tempat Kejadian	Waktu Kejadian	Peristiwa/Perilaku
1			
2			
3			
4			
5			

Mengetahui
Kepala TK Negeri Pembina

Galur,
Guru Kelompok A

SRI SUMARNI, S.Pd
NIP.19641009 198602 2 004

NGATINI, S.Pd
NIP.19780809 200801 2008