

DOKUMEN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK
TAHUN 2022

TOPIK SIMULASI :
BERMAIN HUJAN HURUF

DESKRIPSI :
MENGENALKAN SIMBOL HURUF KEPADA ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN



Disusun Oleh :
MARYANTI, S.Pd.AUD
Email: maryantimaryanti539@gmail.com

TK NEGERI PEMBINA KEC.TRIMURJO KABUPATEN
LAMPUNG TENGAH
NPSN:69790336
Jl.DutaKelurahanSimbarwaringin ,KecamatanTrimurjo,Kabupaten Lampung
Tengah,Provinsi Lampung

Email: tknpebinatrimurjo@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: Tk Negeri Pembina Trimurjo Kab.Lampung Tengah
Kelompok Usia	: B (Usia 5-6 Tahun)
Tema	: Tanaman
Sub Tema	: Tanaman sayuran
Sub-sub Tema	: Tanaman Kangkung
Semester/ minggu	: I / 14
Alokasi Waktu	: 10 menit
Alat dan Bahan	: Kertas HVS, Pewarna (merah, kuning dan hijau), kartu huruf, kartu angka, gambar macam-macam sayuran.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat membiasakan diri untuk mempercayai adanya Tuhan yang maha Esa melalui Ciptaan-Nya Melalui kegiatan Tanya jawab tentang macam-macam tanaman sayur (NAM)
- Anak dapat membiasakan diri bersikap kreatif dalam menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media dengan rapi, melalui kegiatan membuat gambar dengan mengecap menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar anak (SOSEM, Fisik Motorik, Seni)
- Anak dapat mengenal huruf konsonan melalui kegiatan bermain hujan huruf pada "k a n g k u n g" (Bahasa)
- Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya melalui kegiatan menghitung jumlah batang kangkung (Kognitif)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ PEMBUKAAN

- Salam
- Berdoa sebelum belajar
- Bernyanyi lagu "sayuran kangkung"
- Tanya jawab tentang macam-macam tanaman sayur setelah melihat gambar macam-macam tanaman sayur
- Menyampaikan tentang kegiatan dan tata tertib kegiatan bermain hari ini

➤ INTI

Kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, menciptakan pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan saintifik, yaitu dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain

KegiatanI :Mengecap dengan batang kangkung

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main,yaitu batang kangkung, pewarna (merah,kuning dan hijau) dan kertas HVS
- Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada
- Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru,yaitu sebagai berikut :
 - a) Anak mengambil kertas HVS
 - b) Anak memilih media yang akan digunakan untuk mengecap sesuai minat anak
 - c) Mencelupkan/menempelkan batang kangkung ke pewarna sesuai dengan minat anak dalam kertas HVS
 - d) Mengecap batang kangkung pada kertas membuat bentuk gamabar pohon
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

KegiatanII :Menghitung jumlah batang kangkung

Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main,yaitu batang kangkung menunjukkan kartu angka

Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada

- Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru,yaitu sebagai berikut :
 - a) Anak mengamati batang kangkung yang di gunakan untuk mengecap
 - b) Anak menghitung batang kangkung yang di gunakan untuk mengecap
 - c) Anak memilih kartu angka sesuai jumlah batang kangkung
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

Kegiatan III: Bermain hujan huruf

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main,yaitu gambar kangkung,kartu huruf dan lem
- Guru menstimulasi anak untuk menanya tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan alat dan bahan yang ada

- Anak mengumpulkan informasi dan menalar tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan dengan menggunakan alat dan bahan yang ada melalui kegiatan bermain yang dicontohkan oleh guru, yaitu sebagai berikut :
 - a) Anak mengamati huruf yang ada pada kata kangkung
 - b) Guru menaburkan kartu huruf
 - c) Anak memilih kartu huruf yang sesuai dengan kata kangkung
 - d) Mengolesi kartu huruf dengan lem
 - e) Menyusun kartu huruf dengan menempelkannya pada kertas membentuk kata “ kangkung”
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

➤ RECALING

- Bercerita dengan menggunakan hasil karyanya
- Anak merapikan kembali alat-alat yang digunakan untuk kegiatan hari ini
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Tanya jawab tentang perasaan diri saat kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang tidak tepat harus didiskusikan bersama

➤ ISTIRAHAT

- Mencuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain bebas

➤ PENUTUP

- Evaluasi
- Tanya jawab tentang kegiatan main yang sudah dilakukan hari ini
- Menanyakan perasaan anak selama main hari ini
- Guru memberikan reward kepada anak
- Guru memberikan pesan pesan
- Menyampaikan kegiatan untuk esok hari
- Berdo'a sesudah belajar,
- Salam
- pulang

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1) Penilaian bentuk cek list

PENILAIAN SEKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Semester/ Minggu : I / 14
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

Aspek perkembangan	KD	Indikator	Capaian perkembangan			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Terbiasa mempercayai adanya Tuhan Melalui CiptaanNya				
Sosem, FisikMotorik Seni	2.3	Terbiasa bersikap kreatif dalam menciptakan suatu karya dengan menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekitar anak				
Kognitif	3.6	Menganalisis benda berdasarkan jumlah				
	4.6	Menghitung jumlah benda				
		Menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekitar anak				
Bahasa Kognitif	3.12	Menemukan dan menyimpulkan simbol huruf yang adapada kata “ k a n g k u n g ”				
	4.12	Menyusun simbol huruf yang adapada kata “k a n g k u n g ”				

2) Penilaian Hasil Karya

LEMBAR PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Semester/ Minggu : I / 14
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil Karya Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekitar anak	-Cara mengecap -Keberanian -Kreatifitas -Kerapian				

3) Penilaian Unjuk Kerja

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Semester/ Minggu : I / 14
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil	
			BB	M
1	Menghitung benda berdasarkan jumlah	-Ketepatan menghitung benda -Kemandirian		
2	Menganalisis benda berdasarkan jumlah	-ketepatan dalam menganalisis		
3	Menemukan dan menyimpulkan simbol huruf yang adapada kata “ k a n g k u n g “	Ketepatan menemukan dan menyimpulkan cirisuatubenda -Kemandirian		

4) Penilaian Percakapan

LEMBAR PENILAIAN PERCAKAPAN ANAK

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Semester/ Minggu : I / 14
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Ditanya	Hasil Percakapan Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Tanya jawab tentang macam-macam tanaman sayuran	- Mampu merespon tentang macam-macam				

5) Penilaian Penugasan

LEMBAR PENILAIAN PEENUGASAN ANAK

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Semester/ Minggu : I / 14
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

NO	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Penugasan	Hasil Penugasan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menghitung benda sesuai jumlahnya	-Ketepatan dalam menghitung batang kangkung -Kemandirian - Pengenalan kangkamelalui kegiatan bermain				
2	Menyusun simbol huruf yang adapada kata “k a n g k u n g ”	-Ketepatan dalam menyusun huruf -Kemandirian - Pengenalan huruf melalui kegiatan bermain				

6) Penilaian Anekdote

LEMBAR CATATAN ANEKDOT

Nama :
 Kelompok :
 Usia :

Waktu	Kegiatan	Peristiwa	Tanggapan Guru	KD

Mengetahui,
Kepala Tk Negeri Pembina Trimurjo
Kab.Lampung Tengah

Lampung Tengah,.....
Guru Kelompok

SUMARNI,S.Pd.M,M
NIP.197201091992032002

MARYANTI, S. Pd. AUD
NUPTK.0650 7606 6230 0022