

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

TOPIK SIMULASI :  
BERMAIN KELUARGA AYAM

DESKRIPSI :  
MENGENALKAN HURUF DAN ANGKA KEPADA ANAK MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN



Disusun Oleh :  
**LENI ARISTINA,S.Pd.AUD**  
Email: [leniaristina3@gmail.com](mailto:leniaristina3@gmail.com)

**TK NEGERI PEMBINA KEC.TRIMURJO KABUPATEN**  
**LAMPUNG TENGAH**  
**NPSN:69790336**  
**Jl.Duta Kelurahan Simbarwaringin ,Kecamatan Trimurjo,Kabupaten Lampung**  
**Tengah,Provinsi Lampung**

Email: [tknpebinatrimurjo@gmail.com](mailto: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	: Binatang
Sub Tema	: Binatang Peliharaan
Sub-sub Tema	: Ayam
Semester/ minggu	: I / 14
Alokasi Waktu	: 10 menit
Alat dan Bahan	: Kertas hvs,lem, pewarna,spidol,krayon,piring,kartu huruf,kartu angka, Gambar macam-macam binatang peliharaan

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat membiasakan diri untuk mempercayai adanya Tuhan yang maha Esa melalui Ciptaan-Nya Melalui kegiatan Tanya jawab tentang macam-macam binatang peliharaan (NAM)
- Anak dapat membiasakan diri bersikap kreatif dalam menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media dengan rapi ,melalui kegiatan mengecap bentuk ayam menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar anak (SOSEM ,Fisik Motorik,Seni)
- Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain melalui kegiatan menyusun huruf membentuk kata “ a y a m “ (Bahasa)
- Anak dapat mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya melalui kegiatan jumlah gambar ayam(Kognitif )

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

- PEMBUKAAN ( 30 menit )
  - Salam
  - Berdoa sebelum belajar
  - Bernyanyi Bersama “ Anak Ayam ”
  - Tanya jawab tentang macam-macam Binatang peliharaan setelah melihat gambar macam-macam binatang peliharaan
  - Menyampaikan tentang kegiatan dan tata tertib kegiatan bermain hari ini
- INTI ( 60 menit)

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

### Kegiatan I : Mengcap bentuk ayam dengan jari

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main,yaitu kertas hvs, , pewarna, spidol,piring,krayon.
- 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 diajak untuk memilih pewarna sesuai dengan minat anak
  - b) Anak di ajak untuk menuangkan pewarna kedalam piring
  - c) Anak di ajak untuk mencelupkan jari tangan kedalam piring yang sudah dituang pewarna
  - d) Anak mengecapkan jari tanganya di atas kertas hvs yang kosong, membentuk gambar ayam.
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

### Kegiatan II : Bermain Keluarga Ayam

Guru mengajak anak untuk membilang jumlah anak ayam yang sudah dicap  
Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main yaitu hasil mengecap bentuk ayam dan menempelkan kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya.

- 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) Membilang gambar anak ayam yang sudah dicap
  - b) Memilih kartu angka yang sesuai dengan jumlah anak ayam yang dicap
  - c) Menempel kartu angka yang sesuai dengan jumlah anak ayam
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

### Kegiatan III: Menyusun kata “ayam” menggunakan kartu huruf

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main,yaitu hasil dari kegiatan mengecap bentuk ayam yang sesuai dengan jumlahnya,kartu huruf,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) Memilih kartu huruf yang akan disusun
  - b) Mengolesi kartu huruf dengan lem
  - c) Menyusun kartu huruf dengan menempelkannya pada kertas membentuk kata “ a y a m”
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

➤ RECALING ( 30 menit )

- Bercerita dengan menggunakan hasil karyanya
- Anak merapihkan 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 (15 menit )

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

➤ PENUTUP ( 30 Menit )

- 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 SKALA 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, Fisik Motorik Seni	2.3	Terbiasa bersikap kreatif dalam menciptakan suatu karya dengan menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekitar anak				
Kognitif	3.6	Menganalisis gambar berdasarkan jumlahnya				
	4.6	Membilang gambar yang sesuai dengan jumlahnya				
		Menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media yang ada di lingkungan sekitar anak				
Bahasa Kognitif	3.12	Menemukan dan menyimpulkan simbol huruf yang ada pada kata “ a y a m “				
	4.12	Menyusun simbol huruf yang ada pada kata “ a y a m ”				

#### 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 Unjuk Kerja Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang gambar ayam sesuai dengan jumlahnya	-Ketepatan membilang gambar -Kemandirian				
2	Menganalisis gambar berdasarkan jumlahnya	-ketepatan dalam menganalisis				
3	Menemukan dan menyimpulkan simbol huruf yang ada pada kata “ a y a m “	Ketepatan menemukan dan menyimpulkan ciri suatu benda -Kemandirian				

### 4) Penilaian Percakapan

#### LEMBAR PENILAIAN PERCAKAPAN ANAK

Kelompok : B ( 5-6 Tahun)  
 Semester/ Minggu : I / 11  
 Hari / Tanggal : .....  
 Nama Anak : .....

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Ditanya	Hasi Percakapanl Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Tanya jawab tentang macam-macam binatang peliharaan	-Mampu merespon tentang macam-macam bimatang peliharaan				

### 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	Membilang gambar sesuai dengan jumlahnya	-Ketepatan dalam menghitung gambar anak ayam -Kemandirian -Pengenalan angka melalui kegiatan bermain				
2	Menyusun simbol huruf yang ada pada kata “ a y a m ”	-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

LENI ARISTINA,S.Pd.AUD  
NUPTK 7352752654300053