

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: lindasarinovital@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 HARIAN (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	: 07.30-10.00 WIB
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 memasang 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 sekitarnya 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 berbagai media melalui kegiatan bermain memasang kancing baju (SENI, 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. PEMBUKAAN (30 menit)

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

II. 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 : Mewarnai Pola Gambar Baju

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main, yaitu pola gambar baju yang belum diwarnai dan 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) Memilih pola gambar baju yang akan diwarnai
 - b) Mewarnai pola gambar baju sesuai dengan minat anak
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

Kegiatan II : Bermain Memasangkan Kancing Baju Sesuai Angka

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main, yaitu pola gambar baju yang sudah diwarnai, gambar baju bertuliskan angka 1-5 pada gambar tali jemuran, lem, kancing baju
- 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) Mengolesi bagian belakang gambar baju yang sudah diwarnai dengan lem
 - b) Menempel gambar baju yang sudah diwarnai pada gambar baju yang bertuliskan angka 1-5
 - c) Menghitung kancing baju yang akan ditempel sesuai angka
 - d) Mengolesi kancing baju dengan lem
 - e) Menempel kancing baju sesuai dengan angka yang tertulis pada gambar baju
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

Kegiatan III: Menyusun kata baju menggunakan kartu huruf

- Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan main, yaitu hasil dari kegiatan bermain memasang kancing baju sesuai angka, 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 “ b a j u”
- Anak mengkomunikasikan tentang hasil dan kegiatan bermain tersebut

III. ISTIRAHAT (30 menit)

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

IV. PENUTUP (30 Menit)

- Diskusi tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa 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 / 11
 Hari / Tanggal :
 Nama Anak :

Aspek perkembangan	KD	Indikator	Capaian perkembangan			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	NAM 1.1	Terbiasa mengucapkan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan				
Fisik Motorik	FM 3.3-4.3	Mengembangkan motorik halus melalui bermain memasang kancing baju				
Kognitif	KOG 3.6-4.6	Menghitung jumlah kancing baju yang akan ditempel pada gambar baju sesuai angka				
Bahasa	BHS 3.11-4.11	Menyebutkan tentang macam-macam pakaian				
	BHS 3.12-4.12	Menyusun huruf membentuk kata “b a j u”				
Sosial Emosional	SOSEM 2.8	Mencerminkan sikap kemandirian melalui kegiatan bermain memasang kancing baju				
Seni	SENI 3.15-4.15	Mewarnai pola gambar baju pada kegiatan bermain memasang kancing baju				
		Menempel gambar baju pada kegiatan bermain memasang kancing baju				

2) Penilaian Hasil Karya

LEMBAR PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

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

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil Karya Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Mewarnai Gambar Baju(FM, 3.15-4.15)	-Cara mewarnai -Keberanian -Kreatifitas -Kerapian				
2	Menempel gambar baju yang sudah diwarnai pada gambar baju yang bertuliskan angka 1-5 FM 3.15-4.15	-Cara menempel -Kerapian -Kreatifitas				

3) Penilaian Unjuk Kerja

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA ANAK

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

NO	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai	Hasil Unjuk Kerja Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Bermain memasang kancing baju KOG 3.3-4.3, SOSEM 2.6	-Ketepatan memasang kancing baju sesuai anangka -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 pakaian BHS 3.11-4.11	-Mampu merespon tentang macam-macam pakaian				

5) Penilaian Penugasan

LEMBAR PENILAIAN PEENUGASAN ANAK

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

NO	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Penugasan	Hasil Penugasan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Menghitung jumlah kancing baju yang akan ditempel pada gambar baju KOG 3.6-4.6	-Ketepatan dalam menghitung kancing baju -Kemandirian -Pengenalan angka melalui kegiatan bermain				
2	Menyusun huruf membentuk kata baju BHS 3.12-4.12	-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
 NIP.197201091992032002

NOVITA LINDASARI,S.Pd
 NIP.198512232009022003