

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 ASEMBAGUS  
TAHUN PELAJARAN 2021 – 2022**

Semester / Bln/Minggu ke : I/November/16

Hari/Tanggal : Selasa, 9 November 2021

Tema/Sub Tema : Tanaman/Tanaman Buah

Topik simulasi : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain

Alokasi Waktu : 07.00 – 10.00

Kelompok Usia : 4-5 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.12-4.12, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 2.4, 3.1-4.1

**Materi (Muatan Pembelajaran) :**

- Buah ciptaan Allah
- Koordinasi tubuh
- Pemecahan masalah
- Mengenal bilangan
- Komunikatif
- Mengenal huruf
- Perilaku taat terhadap aturan
- Perilaku sabar
- Dapat bekerjasama dalam kelompok
- Perilaku tanggung jawab
- Sikap estetis
- Do'a sehari-hari

**Metode Pembelajaran :**

- Bercakap-cakap
- Demonstrasi
- Bermain

**Strategi Pembelajaran :**

- Guru menjelaskan, anak mendengarkan
- Guru memberi contoh cara bermain tikar aksara, anak memperhatikan dan mempraktekannya

**Alat dan Sumber belajar :**

- Guru
- Tikar aksara
- Kartu angka
- Kartu huruf
- Buah-buahan
- Gambar buah

**Tujuan Pembelajaran, Anak Mampu :**

- Mengenal ciptaan Allah
- Melakukan gerakan berlari
- Memecahkan masalah sederhana
- Mengenal bilangan
- Membilang sesuai gambar
- Menjawab pertanyaan
- Mengikuti aturan main
- Mendengarkan penjelasan guru
- Bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok
- Bersikap sportif
- Memiliki perilaku tanggung jawab
- Menyanyikan slagu dalam permainan tersebut
- Terbiasa membaca do'a sebelum belajar

Penerapan SOP Penyambutan (sholat dhuha)

Penerapan SOP Ikrar dan senam bersama

**KEGIATAN PEMBUKAAN (30 Menit)**

Penerapan SOP Pembukaan

- Bercakap-cakap tentang buah ciptaan Allah
- Memberi informasi kegiatan/permainan yang akan dilaksanakan pada hari ini
- Membuat kesepakatan/aturan main bersama anak, antara lain:
  - ✚ Anak dibagi menjadi 3 kelompok
  - ✚ Satu kelompok terdiri dari 3 anak
  - ✚ Anak menghitung gambar buah yang ada pada tikar aksara
  - ✚ Anak berlari sambil bernyanyi mengelilingi tikar aksara sesuai dengan kelompoknya
  - ✚ Setelah selesai bernyanyi anak langsung berlari menuju kotak angka dan huruf yang sudah disediakan
  - ✚ Anak bekerjasama mencari angka dan huruf yang sesuai dengan gambar pada tikar aksara
  - ✚ Setelah menemukan apa yang mereka cari, anak-anak kembali berlari menuju ke tikar aksara dan mencocokkan angka dan huruf pada tikar aksara
  - ✚ Guru memilih kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan permainan
  - ✚ Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam permainan berarti menjadi pemenang

**KEGIATAN INTI (60 Menit)**

- Bermain angka menggunakan tikar hitung
- Kesimpulan dari permainan tikar hitung, antara lain:
  - ✚

**ISTIRAHAT & BERMAIN BEBAS (30 Menit)**

Penerapan SOP istirahat, makan dan bermain bebas

**PENUTUP (30 Menit)**

- Penerapan SOP Penutup (Recalling)

**RENCANA PENILAIAN**

<b>PROGRAM PENGEMBANGAN</b>	<b>KD</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>TEKNIK PENILAIAN</b>
NAM	1.1	Mengenal dan menyebut ciptaan-ciptaan Allah	Observasi
FM	3.3-4.3	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	Observasi & unjuk kerja
KOGNITIF	3.5-4.5 3.6-4.6	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi Menggunakan lambang bilangan utk menghitung	Observasi
BAHASA	3.11-4.11 3.12-4.12	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Mengenal huruf awal dari nama benda disekitarnya	Observasi
SE	2.6 2.7 2.10 2.12	Mengikuti aturan permainan Mau mendengarkan penjelasan guru Mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan Sportif dalam melakukan permainan Mengembalikan mainan pada tempatnya	Observasi
SENI	2.4	Bertindak/berbuat yg mencerminkan sikap estetis	Observasi
AIK	3.1-4.1	Do'a sebelum belajar	Observasi

Mengetahui,  
Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 2

Asembagus, 7 November 2021  
Wali Kelas

**FAZAINAH, S. Pd**

**SUYANI, S. Pd.**