



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIM NAHDLATUL ULAMA  
BINA BAKTI WANITA KABUPATEN PEKALONGAN  
TK MUSLIMAT NU MENJANGAN**

Alamat: Gg. Masjid Al-Ula Desa Menjangan Rt 07/ Rw 04, Kec. Bojong-Kab. Pekalongan

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) – LURING**

**GURU PENGGERAK ANGKATAN 5 TAHUN 2022**

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT NU MENJANGAN  
Semester/ Minggu : I/4  
Kelompok/ Usia : A / 4-5 Tahun  
Tema : Diriku  
Sub tema/ Sub-sub tema : Tiga kata ajaib (Maaf, Tolong, Terima Kasih)  
Alokasi Waktu Kegiatan : 10 menit (waktu simulasi)  
Hari,tanggal : Senin, 10 Januari 2022

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak dapat bersikap sopan santun dengan mengenal dan memahami tiga kata ajaib ( tolong, maaf dan terimakasih ) (NAM 3.2, 4.2)
2. Melatih anak terbiasa menggunakan kata ajaib (tolong, maaf dan terimakasih) (BHS 3.11, 4.11)
3. Menumbuhkan kesadaran diri anak, menanamkan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan memiliki sikap perilaku prososial. (Sosem 2.14)
4. Pengenalan literasi melalui kegiatan menenal keaksaraan awal melalui permainan. (BHS 3.12,4.12)
5. Mengenal jumlah huruf penyusun kata-kata ajaib (Kog. 3.6,4.6)
6. Anak dapat berlari secara terarah dan terkontrol untuk memasang huruf pada kata ajaib sesuai contoh (FM 3.3,3.4)
7. Anak dapat menyanyikan lagu “3 Kata Ajaib” (Seni 3.15, 4.15)

**B. Pendekatan, Model, dan Metode**

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model : Kelompok
3. Metode : Pengamatan, Tanya jawab, Bercerita, Praktik langsung, dan Penugasan.

**C. Media**

- Tidak langsung

**D. Alat dan Bahan**

1. Alat :
  - Hand muppet, boneka tangan
  - Papan flannel
  - Perkat /lem
  - Kertas hvs
2. Bahan :
  - Kartu huruf
  - Poster/gambar tentang 3 kata ajaib

- Alat-alat bermain loosepart :
  - ✓ Batu coral
  - ✓ Batu warna warni
  - ✓ Potongan sedotan
  - ✓ Stik eskrim
  - ✓ Tutup botol
  - ✓ Pasir pantai
  - ✓ Biji jagung dan kacang hijau

### E. Langkah- Langkah Pembelajaran

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu/ Media
<b>Pembukaan</b>	<b>2 menit (waktu simulasi)</b>
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Absensi 3. Melakukan Apersepsi ✓ Siapa yang tadi pagi sekolahnya diantar? Sudahkah berterima kasih? ✓ Adakah yang pernah berbuat salah dengan teman? Sudah minta maaf belum ya?  4. Bernyanyi bersama lagu "3 Kata Ajaib" Lagu 3 kata ajaib Nada : kalau kau suka hati Kalau ingin dibantu bilang apa? Tolong Kalau dapat hadiah bilang apa? Terima kasih Kalau berbuat salah bilang apa ? Maaf Kalau Kau berbuat salah dan temanmu jadi sedih, kalau kau berbuat salah bilang apa? Maaf	
<b>Inti</b>	<b>7 menit (waktu simulasi)</b>
1. Guru menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilakukan oleh anak. 2. Guru mengajak anak <b>mengamati</b> alat dan bahan permainan yang telah disediakan. 3. Guru mendorong anak <b>menanya</b> terkait cerita dan informasi yang di dengar dari guru. 4. Guru <b>memberi kesempatan</b> pada anak untuk mengumpulkan informasi dan menalar tentang apa yang akan dilakukan. 5. Guru Bersama anak mendiskusikan aturan main. 6. Anak <b>melakukan kegiatan main</b> sesuai dengan aturan yang telah disepakati. <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kegiatan 1               <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bercerita tentang kata ajaib yang berjudul "Jojo Berani Minta Maaf" menggunakan media boneka tangan.</li> <li>Tanya Jawab tentang isi cerita.</li> </ul> </li> </ul>	<b>Alat &amp; Bahan</b>  Hand Muppet/ Boneka Tangan.

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kapan kita harus mengucapkan kata maaf?</li> <li>✓ Kapan kita harus mengucapkan kata tolong?</li> <li>✓ Kapan kita harus mengucapkan kata terima kasih?</li> </ul> <p>b. Berlari dan menempel huruf sesuai dengan kata ajaib yang ada dibawah gambar pada papan flannel.</p> <p>c. Bermain Loosepart “Aku bisa membentuk angka” Anak menghitung jumlah huruf yang ada pada kata MAAF, TOLONG, TERIMA KASIH. Kemudian anak memilih angka yang sesuai dan membentuk angka dengan bahan-bahan loosepart yang sudah disediakan oleh guru.</p> <p>7. Anak <b>bercerita</b> pengalaman terkait kegiatan main yang telah dilaksanakan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kartu huruf</li> <li>✓ 3 kata ajaib</li> <li>✓ Papan Flannel + Poster</li>   <li>✓ Batu coral</li> <li>✓ Batu warna warni</li> <li>✓ Potongan sedotan</li> <li>✓ Stik eskrim</li> <li>✓ Kancing besar</li> <li>✓ Pasir pantai</li> <li>✓ Biji jagung dan kacang hijau</li> </ul>
--	---

<b>Penutup</b>	<b>1 menit (waktu simulasi)</b>
----------------	---------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recalling</li> <li>2. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain.</li> <li>3. Guru memberikan Apresiasi pada anak.</li> <li>4. Guru menyampaikan pesan moral.</li> <li>5. Berdoa sesudah kegiatan</li> <li>6. Salam.</li> </ol>	
---	--

## F. RENCANA PENILAIAN

### 1. Indikator Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	KETERANGAN
Nilai Agama dan Moral	3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan- nya dengan bimbingan (misal: mengucap- kan maaf, tolong, permisi, terima kasih)</li> </ul>	Ceklist
Fisik Motorik	3.3, 3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</li> </ul>	Ceklist
Kognitif	3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memecah-kan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa</li> </ul>	Catatan Anekdote
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat menggunakan kata ajaib (Tolong, Maaf dan Terimakasih) dengan baik dan benar</li> </ul>	Ceklist

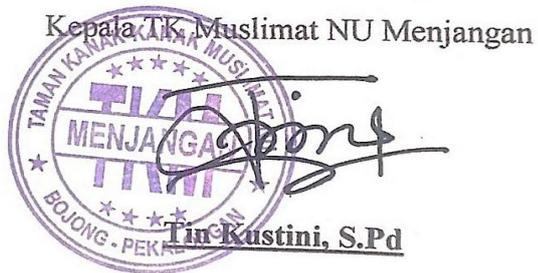
	3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</li> </ul>	Hasil Karya
Sosial Emosional	2.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, santun kepada orang tua guru dan teman</li> </ul>	Ceklist
Seni	3.15,4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya</li> </ul>	Ceklist

2. Teknik Penilaian

- a) Ceklist
- b) Catatan Anekdote
- c) Hasil Karya

Bojong, ..... 2022

Guru Kelompok A



Supiyah, S.Pd



Petunjuk Penilaian : Beri angka 1-4 pada kolom nama anak sesuai dengan perkembangan yang dicapai.

Keterangan angka pada penilaian anak :

1. = BB (Belum Berkembang)
2. = MB (Mulai Berkembang)
3. = BSH ( Berkembang Sesuai Harapan)
4. = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Mengetahui  
Kepala TK Muslimat NU Menjangan

**Tin Kustini, S.Pd**

Bojong ,..... 2022  
Guru Kelas A1

**Supiyah, S.Pd**  
**NUPTK : 5135771672130083**

**PENILAIAN CATATAN ANEKDOT**

**TK MUSLIMAT NU MENJANGAN**

USIA/ KELAS : **4-5 tahun/ A1**

NAMA GURU : Supiyah, S.Pd

HARI/TANGGAL : .....

<b>NAMA</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>WAKTU</b>	<b>PERISTIWA</b>	<b>EVALUASI/ CAPAIAN PERKEMBANGAN</b>

Mengetahui  
Kepala TK Muslimat NU Menjangan

**Tin Kustini, S.Pd**

Bojong , ..... 2022

Guru Kelas A1

**Supiyah, S.Pd**

**NUPTK : 5135771672130083**

**PENILAIAN HASIL KARYA ANAK DIDIK  
TK MUSLIMAT NU MENJANGAN**

Hari/Tanggal :  
Kelompok : A (4-5 Tahun)  
Nama Anak :  
Guru Kelompok : Supiyah, S.Pd

<b>HASIL KARYA ATAU FOTO KEGIATAN ANAK</b>	<b>PENGAMATAN</b>	<b>CAPAIAN INDIKATOR PERKEMBANGAN</b>

Mengetahui  
Kepala TK Muslimat NU Menjangan

**Tin Kustini, S.Pd**

Bojong , ..... 2022  
Guru Kelas A1

**Supiyah, S.Pd**

**NUPTK : 5135771672130083**

**MEDIA PEMBELAJARAN**



Papan Flanel , Poster dan kartu Huruf



Hand Muppet Untuk mendongeng



Rencana Penataan Invitasi Loosepart Aku Pandai menulis/membentuk angka