

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) LURING TK KASIH BUNDA DESA TANJUNG PUTRA

Semester/Bulan/Minggu : I/November/XVI  
 Hari / Tanggal : 11 November 2021  
 Tema / Sub Tema : Budaya Jambi/ Rumah Adat Jambi  
 Kelompok : Matahari / 5-6 Tahun  
 Alokasi Waktu : 120 Menit.  
 Topik Simulasi : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain.

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Anak terbiasa berkata jujur (NAM 2.13)
- ✓ Anak mampu melapadkan doa untuk kedua orang tua (NAM 3.1-4.1)
- ✓ Anak mampu mengembangkan motorik halus melalui kegiatan bermain (FM 3.3-4-3)
- ✓ Anak mampu mengkoordinasikan seluruh tubuh saat melakukan gerakan (FM 3.3-4-3)
- ✓ Anak terbiasa berpikir kritis (KOG 2.2)
- ✓ Anak terbiasa membangun sikap kreatif (KOG 2.3)
- ✓ Anak mampu mengenal budaya jambi/rumah adat jambi (KOG 3.7-4.7)
- ✓ Anak terbiasa menunjukkan sikap percaya diri (SOSEM 2.5)
- ✓ Anak terbiasa menaati aturan (SOSEM 2.6)
- ✓ Anak terbiasa menunjukkan sikap bertanggung jawab (SOSEM 2.12)
- ✓ Anak mampu menggunakan gambar sebagai sumber informasi (BHS 3.10-4.10)
- ✓ Anak mampu menyebutkan kosa kata baru (BHS 3.11-4.11)
- ✓ Anak mampu mengenal dan merangkai kata “kajang lako” (BHS 3.12-4.12)
- ✓ Anak terbiasa menjaga keutuhan dan kebersihan karyanya (SENI 2.4)
- ✓ Anak mampu membuat karya sederhana (SENI 3.15-4.15)

Media : Video dan gambar

Strategi : Menggunakan model pembelajaran kelompok/Sentra,dengan metode bercerita,penugasan,unjuk kerja dan tanya jawab.

### Pijakan Lingkungan (Persiapan Pembelajaran)

Kegiatan	Alat & Bahan
Meja 1 : Menyusun puzzle rumah adat.	Gambar, kardus, gunting dan lem
Meja 2 : Menjahit angka.	Pola angka,tali kur
Meja 3 : Memasukkan batu sesuai angka.	Piring plastik kecil, kertas, spidol dan batu
Meja 4 : Menyusun kata.	Kertas, spidol, gunting
Pengaman : Bermain Puzzle	

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pijakan Awal Main/Sebelum Main/Sebelum Main Inti (15-30 menit)
  - Pembukaan:Mengucap dan menjawab salam.
  - Bernyanyi,tepuk dan doa sebelum belajar
  - Berdiskusi tentang hari dan tanggal hari ini dan Berdiskusi tentang tema
  - Menggabungkan kosa kata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (Standar Kinerja) anak.
  - Melakukan transisi main dan Memberikan gagasan bagaimana menggunakan alat dan bahan
  - Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main dan Menjelaskan rangkaian waktu main
  - Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial
  - Membaca *basmalah* sebelum bermain dan Guru mengucapkan “**SELAMAT BERMAIN**”

- Kegiatan:
  1. Meja 1 : Menyusun puzzle rumah adat.
  2. Meja 2 : Menjahit angka.
  3. Meja 3 : Memasukkan batu sesuai angka.
  4. Meja 4 : menyusun kata.
  5. Pengaman : Bermain Puzzle

2..Pijakan Saat Main/Main Inti (45-60 menit)

- Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka melalui: **mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.**
- Mencontohkan komunikasi yang tepat saat bermain
- Memperkuat dan memperluas bahasa anak dengan kosa kata
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
- Memberikan dukungan (pijakan) sesuai dengan kebutuhan anak
- Mengamati, mencatat dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak (Foto anak) berdasarkan KD-KD
- Mengingatkan waktu bermain.

2.Pijakan Setelah Main/Penutup (20-30 menit)

- Beres-beres,
- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- Mengulas kegiatan untuk pertemuan berikutnya dan Menyampaikan harapan kepada anak tentang sikap untuk pertemuan berikutnya.
- Menutup kegiatan dengan membaca hamdalah dan salam.

**C. RENCANA PENILAIAN PEMBELAJARAN**

1. Indikator Penilaian (lihat format rencana penilaian)

Teknik Penilaian yang akan digunakan

- Observasi: Berdasarkan materi/tujuan pada RPPH;
- Hasil karya anak/Portofolio;
- Anekdote (tahapan main)

Guru

Mengetahui Kepala

NOVI YASTUTI,S.Pd

NOVI YASTUTI

**RUMAH KAJANG LAKO (RUMAH ADAT JAMBI)**

