

**Tugas  
Ruang Kolaborasi**

**Tugas 2.1.a.5.  
Ruang Kolaborasi  
(Unggah Tugas dan Penilaian)**



**OLEH :**

**ATRAFIAH JARIR**

**FAUZIAH RAZAK**

**Studi kasus : TK**

**CALON GURU PENGGERAK  
KECAMATAN TANETE RIATTANG BARAT  
KABUPATEN BONE**

**2021**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Semester / bulan / Minggu	: II/ Februari/ 1
Hari / Tanggal	: Jumat/ 5 Februari 2021
Kelompok / Usia	: A/4-5Tahun
Tema / Sub Tema	: Tumbuhan/ Buah-buahan
Alokasi Waktu	: 300 menit
KD	: 3.1-4.1, 2.5, 3.6-4.6, 2.2, 3.10-4.10,,3-4.3, 3.15-4.15

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

Melalui kegiatan yang disesuaikan dengan profil belajar murid, murid dapat mengenal konsep perbedaan berdasarkan ukuran dengan baik

**B. MATERI DALAM KEGIATAN :**

- Mengurutkan gambar buah paling besar, sedang, dan kecil dengan memberi angka (untuk anak yang bergaya belajar visual)
- Mengelompokkan dan membandingkan ukuran buah melalui kegiatan melompat (untuk anak bergaya belajar kinestetik)
- Membuat kreasi bentuk buah dari playdough (untuk anak yang lebih berminat membuat kreasian)
- Mendengar dan Menceritakan gambar terkait bentuk buah yang telah disediakan (untuk anak yang bertipe audiotori)

**C. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN :**

1. Jurnal pagi/ Main bebas
2. Berbaris/ Senam
3. Kegiatan Wudhu
4. Sholat Dhuha setiap hari Jumat
5. Murojaah hafalan, doa dan hadis
6. Mengaji metode wafa
7. Siroh (nabi Nuh)
8. Pendidikan aqidah

**D. MEDIA (ALAT DAN BAHAN)**

1. Gambar buah-buahan ukuran besar, kecil dan sedang
2. Playdough
3. Buah-buahan berbeda ukuran
4. Gambar kaki (pijakan melompat)
5. Baskom kecil

**E. KEGIATAN**

**A. PIJAKAN SEBELUM MAIN (10 MENIT)**

(diferensiasi konten)

1. Anak Mengamati gambar buah-buahan yang diperlihatkan guru (untuk anak bertipe visual)
2. Guru menceritakan jenis-jenis buah-buahan beserta manfaatnya (untuk anak yang bertipe audiotori)
3. Anak mengumpulkan informasi melalui cerita yang disampaikan
4. Bernyanyi bersama dan menirukan gerakan buah-buahan (untuk anak bertipe kinestetik)

**B. PIJAKAN SAAT MAIN (60 MENIT)**

1. Guru menyiapkan pijakan main yang mengakomodasi profil belajar murid (visual, audio dan kinestetik)
2. Anak dapat memilih jenis kegiatan yang telah disiapkan guru sesuai keinginannya (diferensiasi proses)
  - a. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar visual, maka dapat memilih kegiatan mengurutkan gambar buah paling besar, sedang, dan kecil dengan memberi angka
  - b. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar kinestetik dapat memilih kegiatan mengelompokkan dan membandingkan ukuran buah melalui kegiatan melompat
  - c. Untuk anak yang senang berkreasi dapat memilih kegiatan membuat kreasi bentuk buah dari playdough
  - d. Untuk anak yang bergaya belajar audiotori dapat memilih Mendengar dan Menceritakan gambar terkait bentuk buah yang telah disediakan
3. Anak bermain sambil mengenal konsep ukuran berdasarkan kegiatan yang sudah disiapkan
4. Sebagai produk pembelajaran (diferensiasi produk), adalah sebagai berikut:
  - a. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar visual, produk yang dihasilkan berupa penyelesaian lembar kerja
  - b. Untuk anak yang cenderung bergaya belajar kinestetik, produk yang dihasilkan berupa penyelesaian kegiatan motorik kasar
  - c. Untuk anak yang senang berkreasi, produk yang dihasilkan berupa karya
  - d. Untuk anak yang cenderung audiotori, produknya dapat menceritakan kegiatan sesuai tujuan pembelajaran

**C. PIJAKAN SETELAH MAIN (10 MENIT)**

1. Beres-beres
2. Menceritakan kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep perbedaan ukuran buah

**F. ISTIRAHAT (30 MENIT)**

1. Cuci tangan
2. Mengambil peralatan Makan
3. Berdoa
4. Makan
5. Menyimpan Peralatan Makan

**G. PENUTUP (15 MENIT)**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini/ evaluasi kegiatan satu hari
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini dan mainan apa saja yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan pada esok hari
5. Doa penutup majlis dan doa keluar rumah
6. Menyanyikan lagu pulang
7. Ikrar pulang

**H. Strategi/Teknik Penilaian**

1. Observasi dengan ceklis, memuat skala penilaian berdasarkan indikator perkembangan
2. Anekdote, memuat catatan atau peristiwa penting yang berhubungan dengan tingkah laku
3. Hasil Karya, memuat analisis produk atau karya yang telah dibuat

**I. RENCANA PENILAIAN**

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	3.1-4.1	- Terbiasa mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya. (C)
SOSEM	2.5 a	- Terbiasa memberi salam pada guru atau teman (C)

KOGNITIF	2.2 3.6-4.6 c	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu/ bertanya (C)</li> <li>- Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran</li> </ul>
BAHASA	3.10-4.10 a	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas (C)</li> </ul>
FISIKMOTORIK	3.3-4.3(a,i)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah (C)</li> <li>- Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: meronce) (HK)</li> </ul>
SENI	3.15- 4.15 a, b	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghargai Penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan (mis Dengan bertepuk tangan dan memuji (C)</li> <li>- Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain (HK)</li> </ul>

Watampone, 5 Februari 2020

Mengetahui,  
Kepala TK IT Asshiddiq

Wali Kelas

Yusni, S.Pd

Fauziah Razak, S.Pd.I

### Lembar Kegiatan

Nama :

Kelas :

Kegiatan : Mengurutkan gambar buah paling besar, sedang dan kecil





**YAYASAN ASSHIDDIQ PEDULI UMAT  
TK ISLAM TERPADU ASSHIDDIQ**



Jl.G.Kinibalu,Kel.Macanang,Kec.Tanete Riattang Barat ,Kab.Bone CP. 0821 8883 6607  
[www.asshiddiq.weebly.com](http://www.asshiddiq.weebly.com)

---

**Lembar Kegiatan**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal:

Kegiatan : Membuat kreasi bentuk buah dari playdough

Buatlah kreasi buah berbagai ukuran dengan menggunakan playdough, lalu letakkan hasil kreasi pada kolom di bawah ini

