



YAYASAN PENDIDIKAN SAILA KOTA PROBOLINGGO  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

## TK SAILA SMART SCHOOL

Jalan Suyoso No. 56, Probolinggo Kode pos 67219  
KELURAHAN SUKABUMI - KECAMATAN MAYANGAN  
KOTA PROBOLINGGO

E-mail [tk.sailasmartschool@gmail.com](mailto:tk.sailasmartschool@gmail.com)

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Model Pembelajaran	: Kelompok Dengan Kegiatan Pengaman
Semester / Bulan / Minggu ke	: I/Oktober/16
Hari / Tanggal	: Jumat, 14 Oktober 2021
Kelompok / Usia	: Kelompok B ( usia 5-6 tahun)
Tema / sub tema / sub sub tema	: Tanaman / Buah/ Anggur
Topik	: Aku Gemar Makan Buah Anggur
Waktu	: 10 menit

KI : Spritual (KI-1), Sosial (KI-2), Pengetahuan (KI-3), Ketrampilan (KI-4)

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
<b>NAM</b>	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1. Membentuk pendapat tentang cara merawat pohon Anggur sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan (1.2)
<b>FISIK MOTORIK</b>	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	2. Melatih koordinasi motorik halus dengan bermain plastisin membuat bentuk Anggur (4.3)
<b>KOGNITIF</b>	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.)	3. Menganalisis bagian buah Anggur melalui kegiatan pengamatan langsung (3.8)
<b>SOSEM</b>	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung-jawab	4. Menunjukkan rasa tanggung jawab dengan menyelesaikan kegiatan hingga tuntas(2.12)
<b>BAHASA</b>	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	5. Menyusun huruf membentuk kata a-n-g-g-u-r(3.12-4.12)
<b>SENI</b>	4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	6. Mengkreasikan warna dengan menirukan warna buah Anggur (4.15)

#### Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan bercakap cakap anak mampu **membentuk-pendapat** tentang cara merawat pohon Anggur dengan baik sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan (**A4**)
2. Anak mampu **membuat** bentuk buah Anggur melalui kegiatan bermain plastisin dengan baik (**C6**)
3. Anak mampu **menganalisis** bagian buah Anggur melalui kegiatan pengamatan langsung dengan baik (**C4**)
4. Anak mampu **menunjukkan** rasa tanggung jawab dengan baik, melalui sikap mau menyelesaikan kegiatan yang dipilih hingga tuntas (**P3**)
5. Anak mampu **menyusun** huruf membentuk kata 'Anggur' dengan benar melalui kegiatan bermain kartu huruf (**C6**)

## Materi Pembelajaran

1. Membentuk-pendapat cara merawat pohon Anggur dengan cara bercakap cakap
2. Membuat bentuk buah Anggur dari plastisin
3. Pengamatan buah Anggur
4. menyelesaikan kegiatan hingga tuntas
5. Menyusun huruf a-n-g-g-u-r dengan kartu huruf

## Alat Bahan

Kegiatan 1 : Plastisin, tusuk gigi

Kegiatan 2 : Kartu huruf

**Metode / Model Pembelajaran** : Project based Learning, Story Tealling, demonstrasi, bercakap cakap, Tanya jawab

**Pendekatan** : Saintifik, STEAM

## Kegiatan Awal (1 Menit)

Kegiatan pembukaan meliputi:

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Benyanyi buah Anggur
3. Absensi (berhitung siapa yang masuk dan tidak masuk) (STEAM –Mathematic)

## Kegiatan Inti ( 6 Menit)

Kegiatan Inti memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni

1. Mengamati : Guru mengajak anak untuk mengamati buah Anggur, mengamati warna kulit dan daging buahnya, dan rasa buah Anggur  
Menanya : Guru menstimulus anak untuk mengajukan pertanyaan terkait apa yang ingin diketahui anak dan berdiskusi siapa yang menciptakan pohon Anggur (4C-Communication)
2. Mengumpulkan informasi : Guru mengajak anak untuk menonton video “Menyiram Pohon Anggur” <https://youtu.be/FNfaZleQk-E> dan mempraktekkan cara menyiram pohon Anggur. (STEAM -Sains)  
Menalar : anak menggabungkan konsep awal dan pengumpulan informasi untuk mendapatkan pemahaman baru terkait buah Anggur
3. Kegiatan :  
**Membuat** Bentuk buah Anggur dari plastisin
  - Anak membentuk plastisin sesuai dengan kreatifitasnya membuat bentuk buah Anggur dengan cara melihat prosesnya yang ditunjukkan ibu guru dan melihat hasil milik ibu guru.
4. Kegiatan  
**Menyusun** huruf a-n-g-g-u-r dengan kartu huruf
  - Kartu huruf dari kertas stiker telah disediakan pada tempat, anak diminta untuk mencari huruf yang menyusun kata Anggur dan menempelkan pada tempat yang disediakan.
5. Kegiatan  
**Mengkreasikan** warna dengan kegiatan mewarnai (STEAM – Art - Engineering)
  - Anak diminta untuk mewarnai gambar sesuai dengan kreasinya menggunakan krayon

## Kegiatan pengaman

Bermain Lego

### Mengkomunikasikan

: Guru meminta anak untuk berani menceritakan tentang hal yang didapat dari kegiatan hari ini melalui hasil karya yang dibuat

### Kegiatan Penutupan (2 Menit)

1. Recalling
2. Membacakan Cerita
3. Melakukan kegiatan berdo'a setelah belajar
4. Mengucap salam
5. Persiapan pulang

### Rencana Penilaian

Teknik Penilaian yang akan digunakan :

1. Penilaian Checklist

Program Pengembangan	KD	Uraian
Nilai Agama dan moral	1.2	Membentuk pendapat tentang cara merawat pohon Anggur sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan
Fisik Motorik	4.3	Melatih koordinasi motorik halus dengan bermain plastisin membuat bentuk buah Anggur
Kognitif	3.8	Menganalisis bagian buah Anggur
Sosio Emosional	2.12	Menunjukkan rasa tanggung jawab dengan menyelesaikan kegiatan hingga tuntas
Bahasa	4.12	Menyusun huruf membentuk kata m-a-n-g-g-a
Seni	4.15	Mengkresikan warna dengan menirukan warna buah Anggur

2. Catatan anekdot

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku

3. Penilaian hasil karya

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD dan Indikator

Kepala TK Sails Smart School



Novita Aryati, S.Pd.

Probolinggo, 14 Oktober 2021  
Guru Kelas Kelompok B



Novita Aryati, S.Pd.