



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

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
NAM	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)
FISIK MOTORIK	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	2. Melatih koordinasi motorik halus dengan bermain plastisin membuat bentuk Anggur (4.3)
KOGNITIF	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.)	3. Menganalisis bagian buah Anggur melalui kegiatan pengamatan langsung (3.8)
SOSEM	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung-jawab	4. Menunjukkan rasa tanggung jawab dengan menyelesaikan kegiatan hingga tuntas(2.12)
BAHASA	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)
SENI	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 utuk 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.