PAUD TERPADU ISLAN SITIKhodijah TKIT-KBIT-TPAIT

KELOMPOK BERMAIN KHODIJAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

(BERBASIS STEAM, PROJECT APPROACH DAN CODING)

TAHUN AJARAN 2020 / 2021

Kelompok : Matahari Usia : 5 – 6 Tahun

Semester / Minggu : 2 / 22 Hari / Tanggal : Senin, 12 April 2021 Tema : Jika Aku Besar Nanti Sub Tema : Aku Ilmuwan Cilik

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat menjaga kebersihan diri dan lingkungan (NAM)

2. Anak terampil menggunakan tangan kanan kiri (FM)

- 3. Anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media loosepart dan kegiatan (FM)
- 4. Anak dapat embersihkan dan membereskan tempat bermain (FM)
- 5. Anak dapat mennjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (Kog)
- 6. Anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (Bahasa)
- 7. Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman (Sosem)
- 8. Anak dapat membuat karya dengan berbagai media (Seni)

B. Konsep yang Dikembangkan

: Pengertian Ilmuwan, tugas Ilmuwan, mengenal berbagai macam

: percobaan sains dan proses terjadinya, bahan bahan yang digunakan untuk membuat percobaan sains, cara melakukan percobaan, mendisplay

hasil percobaan

1. SCIENCE

- Cuka dan Soda Kue bisa Menghasilkan gas
- Sifat udara mengisi ruang sesuai dengan tempatnya
- Udara mempunyai tekanan sehingga balon bisa terbang
- Air bisa menyerap panas
- Udara apabila dipanaskan akan memuai
- Percobaan pencampuran warna melalui media tisu
- Mengetahui pertumbuhan tanaman

2. TECHNOLOGI

- Botol
- Air
- Soda Kue
- Cuka
- Balon
- Sendok
- Corong
- Biji kacang hijau, kacang tanah
- Pasir Hitam, Pasir Putih
- Gelas
- Kapas
- Tisu Gulung
- Pewarna Makanan
- Korek Api

3. ENGINEERING

- Cara menggunakan corong untuk memasukkan air
- Cara memasukkan soda
- Cara menebar benih biji kacang hijau dan kacang tanah
- Cara menyalakan korek
- Cara menggelumbungkan balon
- Cara mencampur warna

4. ART

- Mendisplay balon sesuai dengan warna dan ukuran
- Menghias gelas atau media tanam
- Membuat pola warna dari percobaan pencampuran warna
- Mendisplay hasil percobaan warna

5. MATHEMATIC

- Membandingkan ukuran balon
- Mengukur ukuran air dala botol
- Membandingkan panas dingin
- Menakar media tanam
- Menghitung warna baru

C. CODING

Pattern : Pola warna dan ukuran

D. ALAT DAN BAHAN: balon, lilin, tisu gulung, kacang hijau, pewarna makanan, soda kue, kapas, botol, korek api, dan Loosepart pendukung lainnya

E. KEGIATAN BERMAIN

WAKTU		KEGIATAN	
07.00 - 07.15	15'	Main Bebas	(SOP Main Bebas)
07.15 – 07.30	15'	Upacara Bendera	
07.30 - 07.40	10'	Wudlu dan Toilet Training	(SOP Wudlu dan Toilet Training)
07.40 - 08.00	20'	Sholat Dhuha	(SOP Sholat Dhuha)



KELOMPOK BERMAIN KHODIJAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

(BERBASIS STEAM, PROJECT APPROACH DAN CODING)

TAHUN AJARAN 2020 / 2021

08.00 - 08.30	30'	Aswaja:	
06.00 - 06.30	30	1. Asmaul Khusna (Yaa Rohman s.d Yaa Halim)	
		2. Surat Pendek (Al Fatihah s.d Al 'Adiat)	
		3. Hadist: Kasih sayang , Larangan marah, menutup aurot,	
		sesama muslim, kebersihan	
		4. Doa Harian : Doa ketika turun hujan	
		5. Kalimah Thoyyibah : Basmallah, tahmid, syahadad, sholawat, tasbih,	
		takbir, khauqollah, tarji', masyiah,	
		6. Bacaan Sholat : Niat sampai sujud	
		7. Karakter : Pantang Menyerah, Mandiri, Bertanggung Jawab	
		Senang berbagi	
08.30 - 09.00	30'	Pijakan Sebelum Main :	
		1. Lagu : Ilmuan cilik	
		2. Tepuk : ilmuwan cilik	
		3. Cerita: Sukiyo dan Balon Udara	
		(SOP Pijakan Sebelum Main)	
09.00 – 10.00	60'	Pijakan Saat Main :	
		Menggelembungkan balon media cuka dan soda	
		Percobaan balon tahan panas	
		Percobaan pertumbuhan biji	
		Percobaan perambatan warna	
		5. Bermain peran makro	
10.00 – 10.30	30'	Pijakan Setelah Main :	
		Membahas apa saja yang sudah dilakukan hari ini	
		Menuliskan kosakata main hari ini	
		3. Mengingatkan besok untuk membawa loosepart dan bahan percobaan	
		4. Besok kita akan melanjutkan bermain tentang ilmuwan cilik	
		5. Pesan- Pesan : Baca cerita tentang ilmuwan dengan ibu, membawa	
		bekaminum air putih	
10.00 11.00	4.5.	(SOP Pijakan Setelah Main	
10.30 – 11.00	15'	Istirahat, Makan (SOP Makan)	
11.00		Pulang (SOP Pulang)	

F. PERTANYAAN PROVOKASI

- 1. Selidiki apa yang terjadi saat soda dan cuka dicampur
- 2. Bandingkan air yang dicampur hanya dengan soda, dengan yang ditambahi soda dan cuka
- 3. Catatlah bahan yang digunakan saat kita menggelembungkan balon tanpa ditiup
- 4. Urutkan balon yang kamu gelembungkan sesuai ukuran dari mulai kecil ke yang besar
- 5. Diskusikan dengan temanmu, penyebab balon yang tidak terisi air akan pecah saat terisi api
- 6. Temukan warna warna baru yang didapat saat pencampuran warna
- 7. Bandingkan pertumbuhan kacang tanah dan kacang hijau

G. EVALUASI PEMBELAJARAN

- 1. Anak masih tertarik dengan bermain dan percobaan di laboratorium
- 2. Anak tertarik mencampur warna
- 3. Anak masih tertarik bermain dengan biji-bijian
- 4. Anak tertarik menyelidiki tentang suhu
- 5. Anak tertarik dengan invitasi baru tentang ilmuwan cilik

Mengetahui, Kepala Sekolah Wali Kelompok

Siti Khundaifah, S.Pd

Siti Khundaifah, S.Pd