

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**KB ISLAM TERPADU RAUDHATUN NAQIYAH**  
**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Nama Satuan Pendidikan	: KB Islam Terpadu Raudhatun Naqiyah
Semester/Bulan/Minggu	: 1/November/2
Tema/Sub Tema/Sub-sub tema	: Kebutuhanku/Makanan/Makanan 4 Sehat 5 Sempurna
Kelas/Kelompok Usia	: B/ 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	: Sabtu / 13 November 2021
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.1, 2.12, 3.1, 4.1, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.15.4.15
Pendekatan	: Saintifik – STEAM
Metode Pembelajaran	: Observasi, Tanya Jawab, Pemberian Tugas, Hasil Karya
Media Pembelajaran	: Gambar Makanan 4 Sehat 5 Sempurna
Alat dan Bahan	:
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Buah – buahan Lokal (Pepaya, Semangka, Pisang), Mayones, Susu, Piring, Sendok, Tusuk Sate</li><li>- Daun Pisang, Kertas Koran, Karet Gelang, Potongan Pelepah Pisang, Daun singkong, Daun Kering, Kerikil, Tanah, Pasir</li><li>- Bungkus kemasan susu, kotak susu, botol bekas, cangkir, sendok, tanah, pasir, pewarna makanan, air</li><li>- Kertas HVS, Biji Jagung, Biji Kacang Hijau, Potongan daun kering, kerikil, tanah, pewarna makanan, kuas, lem kertas</li></ul>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Mensyukuri Sumber Makanan Sehat Ciptaan Alloh (NAM 1.1)
2. Mengenal Makanan 4 Sehat 5 Sempurna (FM 2.1)
3. Merapihkan peralatan main pada tempatnya (SOSESM 2.12)
4. Membaca Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM 3.1 – 4.1)
5. Terampil Menggunakan tangan kanan dan kiri dalam melakukan berbagai aktivitas bermain (3.3 – 4.3)
6. Menyebutkan makanan 4 sehat 5 sempurna (Kognitif 3.6, 4.6)
7. Menggunakan peralatan bermain dengan benar (Kognitif 3.9 – 4.9)
8. Menceritakan kembali tentang macam – macam makanan 4 sehat 5 sempurna (Bahasa 3.11, 4.11)
9. Membuat Hasil Karya Seni (Seni 3.15, 4.15)

## **B. Kegiatan Pembelajaran**

### **Kegiatan Pembukaan**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Menyanyikan Lagu Makanan 4 Sehat 5 Sempurna
3. Berdiskusi tentang Sumber Makanan Ciptaan Allah
4. Berdiskusi tentang macam makanan 4 sehat 5 sempurna
5. Berdiskusi tentang kegiatan main dan aturan yang digunakan saat bermain

### **Kegiatan Inti**

1. Anak membuat makanan Sehat (Saintifik, Teknologi, Engineering, Mathematics, Art – STEAM)
2. Anak membuat bungkus makanan / wadah makanan (Saintifik, Teknologi, Engineering, Mathematics, Art – STEAM)
3. Anak membuat minuman sehat (Saintifik, Teknologi, Engineering, Mathematics, Art – STEAM)
4. Anak membuat huruf – huruf dari Kata SUSU (Art – STEAM)

### **Recalling**

1. Merapihkan alat – alat yang sudah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### **Penutup**

1. Menanyakan perasaannya selama kegiatan belajar hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya pada hari ni, permainan mana yang paling disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan – pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP dalam Penutupan

## **C. Penilaian Pembelajaran**

1. Sikap
  - a. Mensyukuri bahwa sumber makanan ciptaan Allah
  - b. Terbiasa memiliki sikap tanggung jawab
2. Pengetahuan dan Keterampilan
  - a. Dapat mengenal dan menyebutkan makanan 4 sehat 5 sempurna
  - b. Dapat membuat makanan 4 sehat 5 sempurna
  - c. Terampil membuat bungkus makanan
  - d. Dapat membuat minumam sehat
  - e. Dapat membentuk / membuat huruf dengan media loose parts

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Heri Sumardi, S.Pd

Guru Kelas B

Heri Sumardi, S.Pd