

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan pendidikan : TK BACHRUL ULUM  
Hari / Tanggal : Selasa / 05 Oktober 2020  
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun  
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayur (singkong)  
Pembelajaran ke : 12  
Alokasi waktu : 07.00 – 09.30 WIB  
Sentra : Seni  
Judul Kegiatan : Sayuran Kesukaanku

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui pengenalan tanaman sayur singkong, anak dapat mensyukuri ciptaan Tuhan dengan memahami perkembangan tanaman dan mengenal manfaat dari bagian bagian tanaman sayur singkong.
- Melalui fisik motorik kasar, anak mampu melakukan gerakan berjalan berjinjit untuk melatih keseimbangan badan serta menirukan tanaman yang tertiuip angin.
- Melalui kegiatan mengamati bagian bagian tanaman sayur singkong, anak dapat memahami bentuk, tekstur, warna, jenis untuk meningkatkan pengetahuan kognitif anak.
- Melalui pemutaran vidio, anak mampu menceritakan kembali perkembang biakan tanaman, bagian bagaian tanaman sayur singkong serta manfaat dari bagian bagian tanaman sayur singkong untuk meningkatkan bahasa anak atau kosa kata yang lebih banyak.
- Dengan mendekati kegiatan saintifik pada bagian bagian tanaman sayur singkong, anak dapat mengamati dan mengetahui secara langsung (5M : mengkomunikasikan, mengamati, menanya, mencoba, menalar)
- Melalui tanaman sayur singkong pada daun singkongnya, anak mampu buat karya seni menggambar dengan teknik sablon atau percikan pewarna makanan.

Materi pembelajaran dan pengembangan karakter :

- Nilai, Agama dan Moral 1.1 : Memanfaatkan ciptaan Tuhan (religius)
- Fisik Motorik 3.3 - 4.3 : Berjalan berjinjit dan menirukan gerakan tanaman tertiuip angin (disiplin)
- Bahasa 3.11 - 4.11 : Menceritakan cerita sederhana (komunikatif)
- Kognitif 3.6 – 4.6 : Konsep warna, bentuk, ukuran, jenis (rasa ingin tahu)
- Sosial Emosional 2.12 : Bangga menunjukkan hasil karya (percaya diri)
- Seni 3.15 – 4.15 : Berkreasi membuat gambar daun singkong dengan teknik sablon, berkreasi membuat gambar singkong, berkreasi menghias gambar singkong dengan teknik kolase kulit singkong (kreatifitas, mandiri)

Pendekatan, model, metode pembelajaran :

- ✓ Pendekatan pembelajaran : Saintifik (5M : mengkomunikasikan, mengamati, menanya, mencoba, menalar)
- ✓ Model pembelajaran : Kalaborasi guru dan anak didik
- ✓ Kegiatan pembelajaran : Luring (tatap muka)

- ✓ Metode pembelajaran : Bercerita, tanya jawab, bercakap-cakap, praktek langsung dan demonstrasi
- ✓ Alat penilaian : Observasi, percakapan, Unjuk kerja, hasil karya

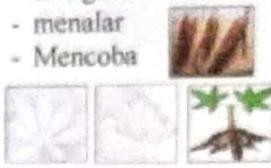
Media, bahan dan sumber belajar :

- Media : Vidio (laptop dan sound)
- Bahan : Tanaman sayur singkong (daun, batang, singkong), pewarna makanan, Sisir, sikat gigi, alat tulis, lem, lembar kegiatan
- Sumber belajar : Internet dan lingkungan (alam)

## B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah langkah pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
<b>A. Kegiatan pendahuluan ± 30 menit (07.00-07.30 WIB)</b>		
Pendahuluan (persiapan)	SOP Penyambutan - Mengucapkan salam dan bersalaman - Menanyakan kabar masing-masing anak didik hari ini - Bermain bebas	Media, bahan dan sumber belajar : - guru - anak didik - mainan Metode pembelajaran : - bercerita
Pembukaan	SOP Pembukaan - Senam pagi - Berdoa sebelum belajar salah satu anak didik yang memimpin - Mengucap salam dan presensi - Up Persepsi : mengingat kembali pembelajaran yang kemarin dan menghubungkan kegiatan hari ini - Anak didik mengamati tanaman sayur singkong	Media, bahan dan sumber belajar : - musik recorder - guru - anak didik Metode pembelajaran : - bercakap-cakap - tanya jawab Pendekatan pembelajaran : - mengamati 
Pijakan lingkungan main	- Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain tanaman sayur singkong - Pembiasaan minum air putih - Membuat kesepakatan aturan main	Media, bahan dan sumber belajar : - tanaman - daun singkong - singkong - pewarna makanan - sikat gigi dan sisir - lembar kerja - alat tulis - lem
<b>B. Kegiatan inti ± 60 menit (07.30-08.30 WIB)</b>		
Pijakan sebelum bermain	- Tanya jawab tentang daun singkong - Menyanyikan lagu bagian bagian tanaman sayur singkong - Menyimak vidio bagian bagian tanaman dan manfaatnya	Pendekatan pembelajaran : - menanya - mengamati Metode pembelajaran : - tanya jawab - praktek langsung

Pijakan saat bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan kembali bagian bagian tanaman sayur singkong serta manfaatnya</li> <li>- Mengurutkan singkong dari bentuk yang besar sampai kecil</li> <li>- Membuat hasil karya menggambar daun singkong dengan teknik sablon</li> <li>- Membuat hasil karya menggambar singkong</li> <li>- Membuat hasil karya menghias gambar singkong dengan teknik kolase kulit singkong</li> <li>- Menunjukkan hasil karyanya</li> </ul>	Pendekatan pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengkomunikasikan</li> <li>- menalar</li> <li>- Mencoba</li> </ul>  Metode pembelajaran : <ul style="list-style-type: none"> <li>- tanya jawab</li> <li>- demonstrasi</li> </ul>
Pijakan setelah bermain	Membereskan alat bermain dan menceritakan pengalaman serta perasaan saat bermain	Media, bahan dan sumber belajar : <ul style="list-style-type: none"> <li>- mainan</li> <li>- guru</li> <li>- anak didik</li> </ul>
<b>C. Istirahat ± 30 menit (08.30-09.00 WIB)</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>- Cuci tangan</li> <li>- Makan bersama</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>	Media, bahan dan sumber belajar : <ul style="list-style-type: none"> <li>- sabun cuci tangan</li> <li>- air</li> <li>- makanan</li> </ul>
<b>D. Kegiatan penutup ± 30 menit (09.00-09.30 WIB)</b>		
	SOP Penutupan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diskusi tentang kegiatan hari ini</li> <li>- Informasi kegiatan esok hari</li> <li>- Berdoa setelah belajar</li> </ul>	Metode pembelajaran : <ul style="list-style-type: none"> <li>- bercakap-cakap</li> <li>- tanya jawab</li> </ul>

Mengetahui

Kepala TK Bachrul Ulum



Siti Mubainah, S.pd

Guru kelompok B

Karin indah pratiwi, S.pd

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan : TK BACHRUL ULUM

Hari / Tanggal : Selasa / 05 Oktober 2020

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun

Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayur (singkong)

Pembelajaran ke : 12

Sentra : Seni

Aspek	KD	Indikator	Nama Anak														
			Akmal	Mirza	Raka	Alif	Gilang	Duva	Billal	Nabilla	Shisil	Aira	Istian	Cantika	Keila	Fany	Aylin
Nilai, Agama dan Moral	1.1	Memanfaatkan ciptaan Tuhan (religius)	BSH														
Fisik Motorik	3.3 – 4.4	Berjalan berjinjit dan menirukan gerakan tanaman	BSH														
Bahasa	3.11 – 4.11	Menceritakan cerita sederhana (komunikatif)	MB														
Kognitif	3.6 – 4.6	Konsep warna, bentuk, ukuran, jenis (rasa ingin tahu)	MB														

Sosial Emosional	2.12	Bangga menunjukkan hasil karya (percaya diri)	BSH																
Seni	3.15 – 4.15	Berkreasi membuat gambar dengan teknik sablon (kreatifitas, mandiri)	MB																
	3.15 – 4.15	Berkreasi membuat gambar singkong (kreatifitas, mandiri)																	
	3.15 – 4.15	Berkreasi menghias gambar singkong dengan teknik kolase kulit singkong (kreatifitas, mandiri)																	

Penilaian ditulis sesuai hasil seperti dibawah ini :

- Keterangan :
- BB : Belum berkembang, bila anak melakukannya dengan bimbingan atau di contohkan oleh guru atau orang tua
  - MB : Mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau di bantun oleh guru / orang tua
  - BSH : Berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan atau di contohkan olehn guru/ orang tua
  - BSB : Berkembang sangat baik , bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapka

FORMAT CATATAN ANEKDOT

Hari / Tanggal : Selasa / 05 Oktober 2020  
 Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Sayur (singkong)  
 Nama guru : Karin indah pratiwi, S.pd

Nama anak	Tempat	Waktu	Peristiwa / Perilaku	Solusi Permasalahan
Akmal latief	Teras sentra seni	08.40	Berebut mainan	Menggambil akar permasalahan (mainan) kemudian membuat kesepakatan boleh memainkan mainan tersebut dengan bersama-sama dan saling maaf memaafkan

Keterangan : catatan Anekdot untuk mencatat seluruh fakta, mencatat perilaku, interaksi atau prestasi anak berdasarkan tujuan. Tanpa diberi komentar oleh guru

Mengetahui

Kepala BK Bachrul Ulum  
  
 Sitti Nurrahmah, S.pd



Guru kelompok B

Karin indah pratiwi, S.pd