

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KONSULTASI TERPROGRAM (LURING)

Satuan Pendidikan : TK Sрни
Kelas / Semester : B / I
Tema : Tanah Airku
Sub Tema : Permainan Tradisional
Sub-sub Tema : Dakon dan Lompat Tali
Pembelajaran Ke :
Alokasi Waktu : 08.00 s.d 09.00 WIB

A. KOMPETENSI DASAR

Nam 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur

Nam 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa

FM 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus

Kog 3.5-4.5 Mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah secara kreatif

Kog 3.9-4.9 Mengenal dan mampu menggunakan teknologi sederhana (alat bermain) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya

Bhs 3.11-4.11 Memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif

Sosem 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

Sosem 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Murid mengetahui dan dapat bermain macam-macam Permainan Tradisional dari daerah Purworejo Dakon, Lompat Tali)
- Murid mau bermain bersama teman yang lain
- Murid mau melaksanakan budaya positif seperti membantu teman yang lain yang belum bisa bermain, bersikap jujur serta kemandirian anak

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan |
|---|---|
| Pembukaan/ Kegiatan Awal ± 10 menit | <ul style="list-style-type: none">• Memberi salam, Berdoa, menyanyi lagu sesuai tema, misal lagu “Gundhul-gundhul Pacul”• Guru dan murid membuat kesepakatan awal tentang sikap saling menghormati, saling menyayangi dan tanggung jawab• Guru menyampaikan tentang kegiatan belajar dan tujuan |

| | pembelajaran yang ingin dicapai |
|-----------------------------|--|
| Kegiatan Inti ± 40 menit | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan dakon dan tali karet 2. Guru memberikan pertanyaan terbuka tentang alat dakon dan tali karet tersebut untuk menggali informasi yang diketahui oleh anak, sekaligus untuk menarik minat anak. 3. Guru memberikan penjelasan mengenai permainan dakon dan lompat tali serta bagaimana memainkannya. 4. Guru meminta anak untuk mencoba bermain bersama dengan guru 5. Untuk melakukan Pemetaan kebutuhan anak berdasarkan kesiapan anak (readiness) : <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok 1, terdiri dari 3 anak yang dapat bermain Dakon dan Lompat Tali secara mandiri - Kelompok 2, terdiri dari 3 anak yang masih memerlukan bantuan dalam bermain Dakon dan Lompat Tali. <p>Setelah dibagi menjadi 2 kelompok guru mempersilakan anak-anak untuk memilih mau bermain Dakon atau Lompat Tali (Diferensiasi Konten berdasarkan Minat anak).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagi anak yang sudah bisa bermain secara mandiri, dapat bermain dengan temannya. - Guru meminta kepada anak yang telah bisa bermain Dakon maupun Lompat Tali untuk bisa membantu temannya yang belum bisa bermain. (Diferensiasi Proses) - Guru tetap mengawasi, membimbing dan memberikan motivasi kepada semua anak. - Setelah melakukan kegiatan bermain guru meminta anak-anak untuk menjelaskan tentang Permainan Dakon dan Lompat Tali, bisa secara lisan dengan bercerita maupun menceritakan lewat gambar (Diferensiasi Produk berdasarkan Profil Belajar Anak) |
| Kegiatan Penutup ± 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik kepada murid • Guru memberikan apresiasi kepada murid semua murid yang telah melakukan kegiatan • Guru menyampaikan pesan-pesan pembiasaan |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran esok hari• Berdoa setelah belajar, memberi salam |
|--|--|

MATERI

1. Dakon

Permainan Dakon bisa dimainkan 2 orang anak atau bisa juga secara berkelompok. Adapun langkah-langkah bermain Dakon adalah :

- a. Persiapkan alat Dakon beserta bijinya.
- b. Pemain mengisi seluruh lubang pada Dakon dengan 7 butir biji, kecuali gunung tidak diisi
- c. Untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu dapat ditentukan dengan suit jari, yang menang nanti bermain lebih dahulu
- d. Setelah suit, masing-masing pemain menentukan letak gunung sendiri-sendiri yang ditentukan dengan kesepakatan kedua pemain, apabila letak gunung disebelah kanan pemain maka nanti langkah bermain Dakon yaitu ke kanan, apabila gunung disebelah kiri maka nanti cara bermainnya yaitu kekiri.
- e. Pemain bebas menentukan lubang mana yang mau dibagi pertama kali selama lubang tersebut berada pada barisan milik sendiri.
- f. Masing-masing lubang mendapatkan 1 butir biji, dengan jalan kekanan atau kekiri sesuai kesepakatan, untuk gunung yang diisi adalah gunung milik sendiri, untuk gunung lawan tidak diisi
- g. Pemain akan berhenti bermain ketika berhenti terakhir pada gunung atau pada lubang yang kosong
- h. Demikian terus sampai biji-biji Dakon pada tiap lubang habis.
- i. Setelah semua lubang habis, kemudian perolehan biji pada gunung dihitung, pemain yang menang adalah yang mendapatkan biji Dakon terbanyak.

2. Lompat Tali

Permainan Lompat Tali dimainkan minimal 3 orang anak, semakin banyak anak yang ikut bermain akan semakin ramai. Adapun langkah-langkah bermain Lompat Tali adalah :

- a. Persiapkan alat yang digunakan yaitu, tali karet yang dirangkai menjadi panjang seperti rantai.
- b. Permainan lompat tali adalah permainan melompat pada tali dimana ada 2 orang anak yang bertugas memegang tali, sementara pemain yang lain melompat
- c. Untuk menentukan yang bertugas memegang tali dapat dilakukan dengan Hompimpa....barang siapa yang kalah nanti memegang tali.
- d. Pada anak TK ketinggian tali dapat disesuaikan dengan posisi anak berjongkok sehingga tidak terlalu tinggi. Setelah ada 2 anak yang memegang tali kemudian anak yang lain melompat dengan urutan ketinggian yang bertahap mulai dari

tanah....mata

kaki...lutut...perut..dada...dagu..hidung...telinga...kepala...Merdekaa (Anak mengangkat tangan keatas)

- e. Apabila anak tidak dapat melompat maka akan berganti berjaga memegang tali karet.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Pada permainan tradisional anak benar-benar bermain tidak menggunakan lembar tugas anak. Dimana anak bebas bermain tidak terbebani dengan lembar tugas, namun dalam diferensiasi produk yang dihasilkan anak ada yang menghasilkan gambar sehingga menggunakan LKPD berupa buku gambar untuk menggambar tentang permainan yang disukai oleh anak.

INSTRUMEN PENILAIAN

Penilaian yang digunakan adalah :

1. Ceklist

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN PER-KELAS / CEKLIST

Kelompok : B Minggu : I
Semester / Tanggal : I / 05 Agustus 2020 Hari Ke : 1

| No | Kode KD | Nama Anak | Khanza | Bella | Abas | Mutia | Tiara | Evan |
|----|-------------|---|--------|-------|------|-------|-------|------|
| 1 | Nam 2.13 | Indikator Penilaian Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur | | | | | | |
| 2 | Nam 4.1 | Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa | | | | | | |
| 3 | FM 4.3 | Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus | | | | | | |
| 4 | Kog 3.5-4.5 | Mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah secara kreatif | | | | | | |
| 5 | Kog 3.9-4.9 | Mengenal dan mampu menggunakan teknologi sederhana (alat bermain) untuk menyelesaikan tugas dan | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|----------------------|---|--|--|--|--|--|--|
| | | kegiatannya | | | | | | |
| 6 | Bhs 3.11- 4.11 | Memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif | | | | | | |
| 7 | Sosem 2.8 | Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian | | | | | | |
| 8 | Sosem 2.9 | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya | | | | | | |

BB : Apabila anak belum mau melakukan kegiatan

MB : Apabila anak mau melakukan kegiatan namun dengan bantuan guru

BSH : Anak telah mampu melakukan kegiatan secara mandiri

BSB : Apabila anak telah mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan mampu membantu teman yang lain.

2. Catatan Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Usia / Kelas : 5-6 Tahun / B

| Hari, Tanggal | Nama | Waktu | Tempat | Peristiwa / Perilaku | KD dan Indikator | Capaian Perkembangan |
|----------------------------|--------|------------------|--------|--|------------------|----------------------|
| Rabu, 5 Agustus 2020 | Khanza | Kegiatan Inti | Kelas | Ananda Khanza mau bermain bersama teman dan membantu teman yang belum bisa bermain Dakon dan Lompat Tali | Sosem 2.9 | BSB |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

3. Hasil Karya

**HASIL KARYA ANAK DIDIK
TK SRINI
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021**

| No | Tanggal | Nama Anak | Hasil Karya | KD dan Indikator | Capaian Perkembangan |
|----|----------|-----------|---|--|----------------------|
| 1. | 5-8-2021 | Khanza |  | Bhs 3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif | BSB |

Penyusun :

1. CGP Ismanto, SD Semawung
2. CGP Neneng Prasetyoningsih, TK Sрни