

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SATUAN PENDIDIKAN : TAMAN KANAK-KANAK
KELOMPOK : B
SEMESTER : I (SATU)
TEMA/SUB TEMA : TANAMAN/TANAMAN POHON/POHON JAMBU
NAMA CALAON FASILITATOR : Dra. DEDE SUWANGSIH, M.P
SUREL : 201511225309@guruku.id

**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SUMEDANG
2021**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TAHUN PEMBELAJARAN 2020-2021

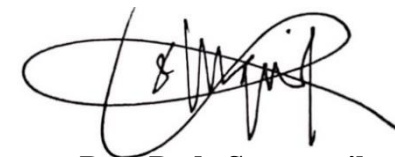
Semester/ Minggu : 1/16
 Hari/tanggal. : Rabu, 23 Juni 2021
 Kelompok/usia. : B (5-6 tahun)
 Tema/sub tema. : Tanaman /Tanaman Pohon /Pohon Jambu
 KD : 1.1-2,2 -3.3-4.3,3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9-2.12, 3.11-4.11-3.12-4.12
Tujuan Pembelajaran :- Dapat menyebutkan nama-nama buah Jambu
 Dapat menyebutkan manfaat buah manga bagi tubuh
 Dapat menjelaskan cara menanam pohon Jambu
Materi pembelajaran : Pohon Jambu (Apa, mengapa, dimana, bagaimana)
Metode/Strategi : Bercakap, eksperimen, Pemberian Tugas

WAKTU			MEDIA & SUMBER BELAJAR
	GURU	ANAK	
5 menit	PENATAAN LINGKUNGAN MAIN Menyediakan media untuk kegiatan belajar	Mempersiapkan diri untuk belajar	Biji manga, polybag, tanah, batang pohon manga, buah manga ,guntingan bentuk buah manga, benang kasur,
5 menit	Mengajak anak untuk menemukan, mengumpulkan informasi tentang tanaman pohon Jambu, (Kognitif)	Mendengarkan dan menyimak penjelasan Kegiatan Inti Memberikan pertanyaan dan tanggapan/respon terhadap penjelasan guru (HOTS/critical) Mengusulkan ide baru untuk pengembangan kegiatan (HOTS/kreatif)	Biji manga, polybag, tanah, ranting pohon Jambu, buah Jambu, bentuk buah manga.

	Mengajak anak menonton Vidio : Siklus Hidup Pohon Membimbing anak dalam kagiatan Gerak dan Lagu “Pohon Jambu”	Mengamati video Siklus Hidup Pohon (IT) Melakukan gerak dan lagu “Pohon Jambu” (STEAM)	Video tentang pertumbuhan pohon Jambu
20 menit	PELAKSANAAN KEGIATAN INTI (LURING)) Mengajak anak membuat pohon nama - Menggantung - Memberi nama dan angka - Mengikat Mengajak anak melakukan Percobaan Menanam Jambu	PELAKSANAAN KEGIATAN INTI(LURING)) Melaksanakan aktivitas mengamati alat dan bahan pohon nama (Literasi, STEAM) Melaksanakan percobaan menanam (STEAM)	Bentuk buah Jambu warna kuning dan hijau, benang kasur, gunting Biji manga, polybag, tanah, air
5 menit	PENUTUP (DARING) Melaksanakan recalling, menanyakan kegiatan yang telah dilakukan anak serta menanyakan perasaannya hari ini Memberikan reward, motivasi pada peserta didik	PENUTUP Menyampaikan berbagai aktivitas yang telah dilakukan serta menyampaikan perasaannya.(komunikasi/HOTS)	

Penilaian :Proses penilaian dilakukan dengan menggunakan daftar checklist pelaksanaan kegiatan, dokumen photo, video dan atau catatan penting terkait kegiatan anak (*learning story*)

Guru Kelas



Dra. Dede Suwangsih.

DESKRIPSI BAHAN AJAR

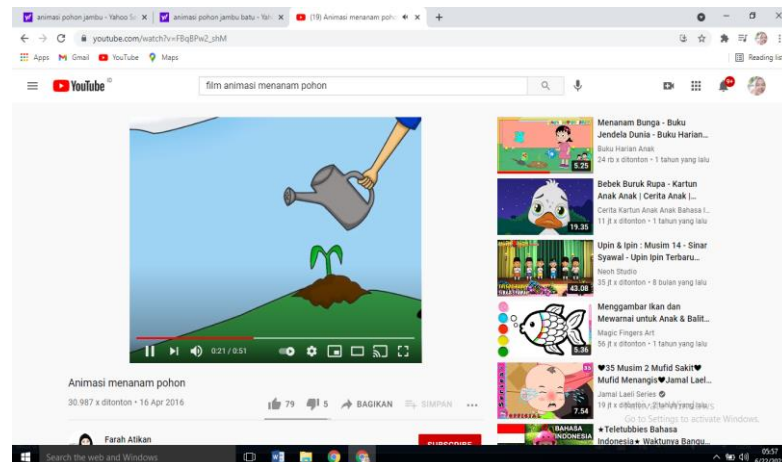
Tema Tanaman sub tema Tanaman Pohon sub-sub tema Pohon Jambu

1. Jenis Jenis Jambu
 - Jambu Batu/ Biji
 - Jambu Air
 - Jambu Monyet
 -
2. Manfaat Jambu
 - Mengandung vitamin c
 - Menambah stamina
 - Daunnya untuk Obat
3. Tempat tumbuh pohon Jambu
 - Di kebun.
 - Di halaman
 -
4. Siklus Hidup Pohon Jambu
 - Biji di tanam/ batang
 - Perlu disiram dan sinar matahari
 - Tambah daun tambah tinggi
 - Berbuah

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LURING

A. Nama Media	:	Video Pembelajaran Siklus Pohon Jambu
B. Sasaran	:	Anak usia 5-6 tahun (Kelompok B)
C. Manfaat/Kegunaan	:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami siklus pertumbuhan pohon Jambu ▪ Dapat menulis nama sendiri
D. Spesifikasi/alat dan Bahan	:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ HP android/ laptop ❖ Vidio/ youtube dari internet ❖ Ranting pohon ❖ Bentuk buah Jambu
E. Cara membuat	:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mencari content youtube yang sudah ada (<i>by utilization</i>) ▪ Guru menyediakan ranting pohon dan bentuk buah bertali
F. Cara menggunakan	:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan video kepada peserta didik melalui aplikasi berbasis android ▪ Guru menyimpan video pembelajaran secara mandiri di cannel youtube atau aplikasi lain yang dapat diakses oleh orang tua/wali ▪ Anak memperhatikan content video pembelajaran ▪ Anak-anak menulis namanya pada bentuk buah, kemudian digantung di ranting
G. Sumber Media luring	:	Bisa mengambil dari content youtube atau aplikasi lainnya yang sudah jadi (<i>utilization</i>).
H. Lampiran Media LURING	:	Alamat surel, bahan tayang mandiri, dsb. Cantumkan https://www.youtube.com/watch?v=FBqBPw2_shM
1. Desain Gambar	:	Potongan-potongan scene vidio siklus hidup pohon




Scene Vidio siklus Pohon Jambu



LKPD TEMA TANAMAN/ SUB TEMA TANAMAN POHON/ SUB-SUB TEMA POHON JAMBU

Petunjuk pengisian LKPD

1. Siapkan bentuk buah
2. Sediakan tali/ benang kasur
3. Guntinglah bentuk buah Jambu
4. Tulislah nama pada bentuk buah
5. Berilah tali untuk menggantungkan ke ranting
6. gantungkan/ talikan di ranting pohon.

Nama Kelompok : Hari /tanggal : Minggu/semester : Tema	
	<div style="text-align: center;">  <p>Gantungkan di sini ya</p> <p>SANWOOD</p>  </div>
TTD Orang tua	
Hasil observasi, Hasil Karya	
Penilai	
KD	INDIKATOR PENCAPAIAN KD
1.1	Dapat mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
2.2	Memiliki perilaku sikap ingin tahu
3.3-4.3	Dapat menirukan gerakan tarian Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
3.8/4.8	Dapat menyebutkan nama –nama buah Jambu, cara pertumbuhan
3.9-4.9	Dapat Menggunakan alat teknologi sederhana
3.11-4.11	Dapat menyampaikan pendapat
2.12	Dapat bertanggungjawab menyelesaikan tugas
3.12-4.12	Dapat menulis namanya sendiri

FORMAT PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

KELOMPOK :

HARI TANGGAL	KEGIATAN	PENGAMATAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KD	CAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK
1	Kiriman vidio			
Rabu, 23 Juni 2021	Mengamati video siklus Pohon Jambu	Menyebutkan bibit dari pohon Jambu	Mengenal lingkungan tumbuh-tumbuhan, ,(3.8-4.8)	
		Menyebutkan benda-benda yang membantu pertumbuhan	Memahami bahasa ekspresif (3.11-4.11)	
		Mau bertanya	Memiliki perilaku sikap ingin tahu (2.2)	
		Menceritakan siklus/ pertumbuhan pohon Jambu	Bahasa ekspresif (3.11-4.11)	
2	3M (Menggunting, menulis, Menggantungkan)			
		Melakukan aktivitas membuat Pohon Nama dan angka	Dapat menulis nama sendiri dan angka (3.12-4.12)	
			Dapat menggunakan alat teknologi sederna (3.9-4.9)	
			Tanggungjawab menyelesaikan tugas (2.12)	

