

RPPH SIMULASI MENGAJAR
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK
ANGKATAN 2

TEMA : TANAH AIRKU
SUB TEMA : BUDAYA KHAS DAERAH KU
SUB-SUB TEMA : MEMBUAT LOPI SANDEQ

OLEH:
MUNAWARAH, S.Pd
e-mail : munawarhsaleh@gmail.com

TK PGRI POLEWALI
JI : WAI MANURUNG NO. 30 LANTORA
KECAMATAN POLEWALI
KABUPATEN POLEWALI MANDAR

TAHUN 2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	:	TK PGRI Polewali	
Kelompok/Semester	:	B (Usia 5-6 Tahun)/Genap	
Tema	:	Tanah Airku	
Sub Tema	:	Budaya Khas Daerahku	
Sub-sub Tema	:	Melestarikan Budaya Mandar (Membuat Lopi Sandeq)	
Alokasi Waktu	:	10 MENIT	
Hari/ Tgl	:	Rabu, 17 Nov 2021	
Kompetensi Dasar (KD)	:	NAM	1.1, 3.2-4.2
		FM	3.3-4.3
		KOG	3.5-4.5
		BHS	3.12-4.12
		SE	2.8
		SENI	3.15 - 4.15
Tujuan Pembelajaran	:	1.	Mengenalkan Lopi Sandeq, permainan Jekka, dan Lipa Sabbe pada anak sebagai warisan Budaya Mandar
		2.	Menumbuhkan rasa keingin tahuan anak tentang Lopi Sandek
		3.	Membiasakan anak menyampaikan terima kasih setelah dibantu teman
		4.	Menumbuhkan sikap kreatif pada anak
		5.	Mengenalkan anak kegiatan pra membaca/ keaksaraan awal
		6.	Menumbuhkan sikap kemandirian pada anak
Materi Pembelajaran	:	1.	Pembiasaan mengucapkan kalimat Toyyibah setiap melihat ciptaan Tuhan
		2.	Mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan
		3.	Membuat Lopi Sandek
		4.	Membuat Jekka
		5.	Membuat Kolase
		6.	Membentuk huruf
		7.	Menolong teman
KEGIATAN MAIN DI		KEGIATAN MAIN	ALAT DAN BAHAN

KEGIATAN INTI , ALAT DAN BAHAN	1	Bermain membuat Lopi Sandeq menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan. Kalimat invitasinya: “Lopi Sandeq seperti apa yang ingin kamu buat”	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Lopi Sandeq • Pelepah Pisang • Kulit Jeruk Bali • Sabut Kelapa • Stereofom • Pisau • Gunting • Lem • Benang Godam • Bambu-bambu kecil
	2	Bermain membuat Jekka dari tempurung kelapa yang sudah dikeluarkan sabutnya. Kalimat invitasinya: “Yuk kita Belajar membuat Jekka”	<ul style="list-style-type: none"> • Tempurung Kelapa • Gunting kertas • Tali rapia • Pisau
	3	Bermain “Membuat Pakaian Sutra Khas Mandar menggunakan pola yang ada.” Kalimat invitasi: “Yuk berkreasi membuat Pakaian sutra”	<ul style="list-style-type: none"> • Kain Sutra Mandar • Gunting • Pola Baju anak • Jarum • Benang
	4	Bermain membuat kolase Lopi Sandeq Kalimat invitasinya: “Hore...Aku bisa membuat kolase Lopi Sandeq yang menarik”	<ul style="list-style-type: none"> • Daun kering yang sudah digunting kecil-kecil • Kertas warna-warni • Biji Kacang Hijau • Lem • Kertas
KEGIATAN PENYAMBUTAN ANAK	1.	Memberikan contoh menyapa anak dengan senyum, salam, sapa, sopan,santun.	
	2.	Pembiasaan anak untuk menjawab dan memberi salam.	
	3.	Pembiasaan menjawab dan merespon sapaan.	
	4	Mengabsen anak melalui lagu	
KEGIATAN MOTORIK KASAR	1.	Berbaris di halaman	
	2.	Melakukan aktifitas fisik melalui kelanturan tangan dan kaki	
KEGIATAN PEMBUKAAN	1.	Membiasakan anak berdoa dan mengucapkan kalimat toyyibah	
	2.	Mensyukuri macam-macam ciptaan Allah SWT	
	3.	Apersepsi pe;ajaran sebelumnya	
	4.	Menyampaikan Tema pembelajaran, sub tema dan sus-sub tema	

	5.	Menyepakati aturan main bersama
	6.	Bercerita bersama anak tentang sejarah Lopi Sandeq dari Mandar
	7.	Tanya jawab cara membuat Lopi Sandeq, cara membuat jekka, dan cara membuat pakaian khas mandar
	8.	Menginformasikan dan mempromosikan kegiatan main hari ini dengan menggunakan kalimat invitasi: <ul style="list-style-type: none"> • “Lopi Sandeq seperti apa yang ingin kamu buat” • “Yuk kita Belajar membuat Jekka” • “Yuk berkreasi membuat Pakaian sutra • “Hore...Aku bisa membuat kolase Lopi Sandeq yang menarik”
		Membagi kelompok dan membagi kegiatan main.
		Mengucapkan selamat bermain
		Catatan Penting: Kegiatan ini tujuannya untuk mengenali masalah atau untuk memperkenalkan tantangan kepada anak, sebagai dasar penerapan saintifik yang bermuatan STEAM, sehingga aktifitasnya mendorong tercapainya kemampuan HOTS pada setiap anak.
		Memastikan anak bermain sesuai kelompoknya
		Fasilitasi perpindahan kegiatan main anak
		Melakukan pengamatan untuk menilai perkembangan
		Catatan Penting: <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menaladani dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main. • Penerapan pendekatan tersebut bermuatan STEAM, sehingga aktifitasnya mendorong tercapainya HOTS pada setiap anak.
Istrahat (makan snack dan bermain bebas)	1.	Makan snack bersama, Kegiatan Toilet, Bermain bebas
Kegiatan Penutup	1.	Menanyakan perasaan selama hari ini Berdiskusi tentang apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dan lain-lain. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan Menginformasikan dan mempromosikan kegiatan untuk esok hari Berdoa setelah belajar

Rencana Penilaian	
-------------------	--

PP	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK				
			Afif	Anjar	Hana	Nayla	Mayumi
NAM	1.1	Terbiasa mengucapkan kalimat toyyibah(Subhanallah)					
	3.2- 4.2	-Mengenal Perilaku baik sebagai cerminan akhlaq mulia -Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlaq mulia					
F.M	3.3- 4.3	-Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus					
KOG	3.5	-Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif					
	4.5	-Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif					
BHS	3.12	-Menceritakan kembali cara membuat Lopi Sandeq					
	4.12	-“ Membentuk kata dari huruf “lopi sandeq					
SE	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian					
SENI	3.15- 4.15	Eksplorasi seni kriya					

Polewali,. 17 November 2021

Peserta Seleksi PSP

MUNAWARAH, S.Pd