

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TK PERTIWI DWP SETDA
BANJARNEGARA**

Kelompok Usia : TK A (4-5 tahun)

Semester/Hari : 2 / Kamis, 20 Januari 2022

Tema : Kebutuhanku

Subtema : Jus Buah

Indikator Pembelajaran

- Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- Anak dapat terbiasa cuci tangan sebelum memasak
- **Anak dapat mengidentifikasi benda berdasarkan fungsi**
- Anak dapat terbiasa santun saat berbicara
- Anak dapat terbiasa bersabar saat bergiliran menggunakan media
- Anak dapat terbiasa mandiri saat kegiatan memasak
- Anak dapat berperilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- Anak dapat menjaga kerapian diri setelah kegiatan.

Materi yang Masuk Pembiasaan (Pilar Karakter Terintegrasi):

1. P1: Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaan-Nya.
2. P2: Mandiri, Disiplin, dan Tanggung Jawab.
3. P3: Jujur, Amanah, dan Berkata Bijak.
4. P4: Hormat, Santun, dan Pendengar yang Baik.
5. P5: Dermawan, Suka Menolong, dan Kerja Sama.
6. P6: Percaya Diri, Kreatif, dan Pantang Menyerah.
7. P7: Pemimpin yang Baik dan Adil.
8. P8: Baik dan Rendah Hati.
9. P9: Toleran, Cinta Damai, dan Bersatu.
10. K4: Kebersihan, Kerapian, Kesehatan, dan Keamanan.



Gerak dan Lagu

08.00-08.15



Pertemuan Pagi

08.15-08.30



Jurnal

08.30-08.50



Pilar Karakter

08.50-09.10

1. Yel-yel Anak Karakter.
2. Bermain estafet memindahkan air:
 - Anak membuat barisan berjarak
 - Anak memindahkan air dari baskom ke dalam botol dengan gelas plastik

Rutinitas Harian

Doa, tema dan pilar karakter, pengenalan jadwal, mengenal hari dan tanggal, bulan dan tahun, mengenal kegiatan dalam sehari di kelas.

Kegiatan Pilihan

Tahapan Kegiatan:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru bahwa kegiatan pilihan hari ini adalah bermain *puzzle*, lego, dan papan geometri
2. Anak diminta untuk memilih salah satu kegiatan (tiap kegiatan diberikan batas geometri untuk 5 anak)
3. Anak melakukan aktivitasnya secara mandiri. Guru membantu jika diperlukan.
4. Anak diajak berkomunikasi oleh guru tentang kegiatan yang dilakukan.

Media: *puzzle*, lego, dan papan geometri

Diskusi Tentang Rutinitas Saat Datang di Pagi Hari

Tahapan Kegiatan:

1. Guru bercerita menggunakan boneka tangan tentang anak yang menangkap kupu-kupu di taman. Kupu-kupu dimasukkan ke dalam plastik yang diikat dengan kuat. Ia memperlihatkan tangkapannya kepada temannya. Lama-lama banyak kupu-kupu yang terdiam lemas. Temannya yang melihat merasa sedih dan mengingatkan dengan bijak, bahwa hewan adalah makhluk ciptaan Tuhan dan juga bisa merasakan sakit. Kupu-kupu tersebut pasti sangat sulit bernafas jika dimasukkan di dalam plastik yang diikat. Kita harus menyayangi hewan karena mereka memiliki manfaat. Kupu-kupu berguna untuk membantu bunga-bunga di taman bermekaran. Akhirnya ia menyesal dan melepaskan kupu-kupu yang ditangkapnya. Ia pun berterima kasih kepada temannya yang telah mengingatkannya.
2. Anak menjawab pertanyaan guru tentang konsep setia:
 - "Mengapa kita harus menyayangi hewan?"
 - "Apa saja manfaat hewan yang kamu ketahui?"
 - "Bagaimana perasaan kita setelah merawat hewan?"
3. Anak bersama guru melakukan tepuk atau yel-yel anak setia.

Media: Boneka tangan.



Makan Bersama
09.10-09.30



Berman Bebas
09.30-10.00



**Kegiatan
Sentra
10.00-11.00**

Sentra Eksplorasi

I. Kegiatan Pembuka

1. Anak menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema "Kebutuhanku".
2. Anak berdiskusi bersama guru tentang:
 - "Buah apa saja yang kalian suka?"
 - "Apa saja makanan dan minuman yang terbuat dari buah?"
 - "Peralatan apa saja yang digunakan untuk membuat jus buah?"

II. Kegiatan Inti

1. Anak mengamati alat/media yang digunakan.
2. Anak **percaya diri** mengomunikasikan hasil pengamatannya dan menunjukkan rasa ingin tahunya dengan bertanya.
3. Anak **mendengarkan** penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan, lalu mengajak anak menelaah kegiatan menyenangkan apa saja yang bisa dilakukan.
4. Anak aktif mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan dalam kegiatan:

MEMBUAT JUS BUAH

- **Indikator Pembelajaran:**

Anak dapat:

- ✓ Mengidentifikasi benda berdasarkan fungsi.

Media dan Sumber Belajar:

- ✓ Blender / alat pembuat jus
- ✓ Gula
- ✓ Susu
- ✓ Pisau plastik
- ✓ Piring plastik
- ✓ Gelas plastik
- ✓ Buah-buahan (d disesuaikan dengan ketersediaan buah di sekolah masing-masing)
- ✓ Sedotan,
- ✓ Air putih
- ✓ Spons, dan
- ✓ Sabun cuci piring.

- Tahapan Kegiatan:

- ✓ Anak duduk di kursi sambil mengamati guru saat memberikan penjelasan dan mencontohkan cara membuat jus buah.

- ✓ Anak dan guru mendiskusikan berbagai fungsi dari alat yang digunakan untuk membuat jus buah, misalnya:
 - Mengapa kita memerlukan pisau untuk membuat jus? Apa fungsi pisau?"
- ✓ Anak duduk berkelompok kemudian menentukan jus yang ingin dibuat bersama kelompoknya.
- ✓ Anak **bekerja sama** dengan teman di kelompoknya untuk membersihkan dan mempersiapkan buah sebelum diblender (misalnya, mencuci buah, memotong buah menjadi ukuran yang lebih kecil dengan pisau plastik, dll). Jika ada buah yang perlu dikupas,
- ✓ Kelompok yang sudah siap, dapat **antre /bergantian** menggunakan blender bersama guru.
- ✓ Anak menalar atau bertanya saat menuangkan buah, gula, susu dan air secukupnya ke dalam blender.
- ✓ Anak memencet tombol *on* pada blender agar mesin menyala.
- ✓ Anak memencet tombol *off* pada blender agar mesin mati.
- ✓ Anak menuang jus buahnya pada gelasnya masing-masing secara bergantian.
- ✓ Anak **bersabar** menunggu kesiapan kelompok lain dan duduk kembali sambil melihat temannya bergantian membuat jus.
- ✓ Anak **berdoa** sebelum minum jus.
- ✓ Anak menceritakan rasa jus buahnya saat meminum hasil buatan mereka.
- ✓ Anak **bertanggung jawab** mencuci gelas yang mereka gunakan.

III. Kegiatan Penutup

1. Apresiasi anak dan diskusikan pengalaman anak hari ini.
2. Menginformasikan kegiatan esok hari.
3. Membacakan buku cerita pendek untuk relaksasi.
4. Berdoa sebelum pulang.

Rencana Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
Fisik Motorik	2.1	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat terbiasa santun saat berbicara.
Kognitif	3.5-4.5	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat mengidentifikasi benda berdasarkan fungsi. (K1)
Bahasa	2.14	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat terbiasa santun saat berbicara.
Sosial Emosional	2.7	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat terbiasa bersabar saat bergiliran menggunakan media.Anak dapat terbiasa mandiri saat kegiatan memasak.Anak dapat berperilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat menjaga kerapian diri setelah kegiatan.

Teknik Penilaian

- Catatan anekdot.
- Skala capaian perkembangan.
- Percakapan.
- Unjuk kerja.

Banjarnegara, 20 Januari 2022

Mengetahui

Kepala Pertiwi DWP Setda Banjarnegara

Guru Kelas A1

Titi Agustinah, S.Pd.AUD
NIP. 19620827 200801 2 002

Hani Yudistira, S.Pd