

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK MUSLIMAT NU BAITUL MAKMUR, KRANDON
Semester 2

Satuan Pendidikan : TK MUSLIMAT NU BAITUL MAKMUR, KRANDON
Semester/ Minggu : II/1
Kelompok : B
Tema/ Subtema/subsubtema : Tanaman/Tanaman
buah/ mangga
Alokasi waktu : Rabu, 19 Januari 2022

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mengetahui benda ciptaan Allah SWT
2. Anak Terampil menggunakan tangan kanan dan kirinya untuk melakukan berbagai aktifitas
3. Anak dapat memecahkan masalah dan menyelesaikanya secara kreatif
4. Anak dapat mengenal huruf vocal dan konsonan dari kata “ mangga”
5. Anak dapat mengerjakan tugas sendiri dengan baik
6. Anak dapat membuat hasil karya dengan menggunakan berbagai media

B. Bahan Ajar

BUAH MANGGA

mangga adalah buah yang berdaging dengan rasa manis dan segar, manga yang masih muda biasanya rasanya masam. Buah manga banyak mengandung vitamin yang baik untuk kebutuhan tubuh kita.

Jenis tanaman mangga di Indonesia, antara lain :

1. Manga manalagi
2. Manga indramayu
3. Manga golek
4. Manga harumanis
5. Manga gedong
6. Manga madu
7. Manga gincu
8. Manga lalijiwo

C. Metode

1. bercakap-cakap, Tanya jawab, proyek

D. Media

- *Gambar buah mangga*

E. Alat dan Bahan

1. Alat :
 - Gambar buah mangga
 - Kertas origami
 - lem

2. Bahan :
 - Gambar buah manga dan tulisan “mangga”

F. Langkah- langkahPembelajaran

UraianKegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	
30 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum belajar 2. Menyanyi buah “ mangga” 3. Melakukan appersepsi 4. Mendiskusikan jenis-jenis buah mangga 	
Inti	
60 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan permainan yang telah disediakan. 2. Guru mendorong anak menanya terkait alat dan bahan yang telah disediakan. 3. Guru memberi kesempatan pada anak untuk membandingkan dan mengelompokkan alat dan bahan yang telah disediakan. 4. Guru mendiskusikan aturan main. 5. Anak melakukan kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati. <ol style="list-style-type: none"> a. Kegiatan main 1 : Melakukan permainan mengenal huruf vocal dan konsonan dengan cara membentuk kata “mangga” menggunakan kartu huruf b. Kegiatan main 2 : anak belajar memecahkan masalah dengan cara mengerjakan “maze” c. Kegiatan main 3 : anak membuat kreativitas seni dengan cara mengisi pola gambar buah “ Mangga” 6. Anak bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah dilaksanakan. 	
Penutup	
30 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain. 2. Guru menyampaikan pesan moral. 3. Berdoa setelah belajar. 	

G. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	KD 1.1 1.1.2 benda-benda ciptaan Tuhan	✓ Ceklis
FISIK MOTORIK	KD 3.3 & 4.3 3.3.3 & 4.3.3 terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (Misalnya : menggambar, menempel, menggunting dll)	✓ Hasil Karya
KOGNITIF	KD 3.5 & 4.5 3.5.2;4.5.2 Mengetahui cara memecahkan masalah & menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	✓ Catatan Anekdote,
BAHASA	KD 3.12 & 4.12 3.12.1;4.12.1 Mengenal huruf vocal dan konsonan	✓ Ceklis
SOSEM	KD 2.5 2.5.4 mengerjakan tugas sendiri	✓ Catatan Anekdote,
SENI	KD 3.15 & 4.15 3.15.1;4.15.1 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	✓ Hasil Karya