

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK IT Mutiara Palembang
Semester / Minggu	: I/VIII
Kelompok / Usia	: B (5-6 Tahun)
Hari / Tanggal	: Sabtu, 24 Oktober 2020
Tema / Sub Tema	: Lingkunganku/Sekolahku
Cakupan sub / Sub-sub Tema	: Alat-alat permainan di dalam ruangan

I. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

II. Indikator

- 3.6 Macam-macam alat permainan indoor
 - Bentuk alat-alat permainan
 - Fungsi alat permainan
 - Manfaat alat permainan
- 4.6 alat permainan berbentuk segitiga
 - Mencipta alat permainan berbentuk segitiga
 - Melukis alat permainan kesukaan
- 1.2 Menghargai teman
- 2.2 Menunjukkan sikap ingin tahu pada setiap kegiatan

III. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tayangan video anak dapat menyebutkan 5 alat permainan indoor dengan tepat
2. Melalui tanya jawab anak dapat mengemukakan 3 bentuk alat-alat permainan dengan benar
3. Melalui tayangan gambar pada *slide power pont* anak dapat menguraikan 3 fungsi alat permainan dengan baik
4. Melalui diskusi anak dapat merangkum 3 manfaat alat permainan dengan baik

5. Melalui demontrasi anak dapat mengelompokkan 5 alat permainan berbentuk segitiga dengan teliti
6. Melalui praktek langsung anak dapat menciptakan alat permainan berbentk segitiga dari barang bekas dengan kreatif
7. Melalui kegiatan melukis anak dapat menghasilkan karya/lukisan alat permainan yang disukai dengan baik

IV. Materi Pembelajaran (terlampir)

1. Alat permainan indoor
2. Bentuk-bentuk alat permainan indoor
3. Fungsi dari alat permainan
4. Manfaat alat permainan
5. Alat-alat permainan berbentuk segitiga
6. Karya Inovasi alat permainan
7. Melukis alat permainan

V. Pendekatan dan strategi pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : *Blanded Learning*
3. Metode : *Project Based Learning*

VI. Kegiatan Belajar Mengajar

No	Langkah-langkah	Waktu	Alat dan Media
1	<p>Pembukan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menjawab salam dari guru, guru menyapa anak dan menanyakan kabar dan keadaan anak hari ini 2. Anak membaca doa sebelum belajar dilanjutkan murojaah surah-surah pendek dan doa sehari-hari 3. Anak menyimak tema pembelajaran yaitu tema lingkungan sub tema sekolahku, sub sub tema alat permainan di dalam ruangan, tujuan dan kegiatan pembelajaran ruang kelas yang disampaikan guru 	15 menit	Laptop, LCD, video, PPT, puzzle, balok, lego, mainan masak-masakan

	<p>4. Anak mengamati tayangan gambar dan video pada PPT dari guru yang meliputi macam-macam alat permainan yang biasa dimainkan di dalam ruangan, fungsi dan manfaatnya bagi perkembangan anak</p> <p>5. Tanya jawab mengenai bentuk-bentuk alat permainan antara anak dan guru</p>		
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>6. Mengelompokkan alat permainan/benda-benda diruangan berbentuk segitiga</p> <p>7. Karya inovasi menciptakan mainan berbentuk segitiga dengan menggunakan bahan bekas yang tersedia</p> <p>8. Melukis alat permainan yang disukai</p>	20 menit	HP, Video, barang bekas, LKA
3	<p>Penutup</p> <p>9. Menyimpulkan kegiatan hari ini</p> <p>10. Pesan-pesan sesuai tugas anak dan pentingnya menjaga kebersihan diri</p> <p>11. Doa setelah belajar dan penutup</p>	5 menit	

VII. Sumber, media dan alat belajar

1 Sumber : a Guru

b Internet

<https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-alat-permainan-edukatif-ape/>

<https://kayu-seru.com/balok-kayu-natural-produktifitas-aktifitas-dan-kreatifitas-anak/>

<https://www.ruparupa.com/blog/segudang-manfaat-bermain-lego/>

<https://review.bukalapak.com/mom/dijmin-seru-intip-5-manfaat-mengajak-anak-bermain-masak-masakan-78088>

<http://blog.havit.web.id/2012/09/29/origami-pesawat-terbang/#sthash.80XXM2Vd.dpbs>

<https://www.positivemomdiary.com/2019/01/membuat-mainan-edukatif-anak-untuk-mengenalkan-bentuk-bangun-datar.html>

2 Media : Laptop, LCD

3 Alat : Balok, Lego, Puzzle, kertas/bahan/barang bekas

VIII. Penilaian (terlampir)

1. Prosedur penilaian :

- a. Menilai tujuan pembelajaran 1-4 menggunakan instrument pertanyaan (tes lisan)
- b. Menilai tujuan pembelajaran 5-7 menggunakan lembar observasi

2. Instrumen terlampir

Palembang, 24 Oktober 2020

Kepala Sekolah

Guru

Esih Kurniaty, S.Pd



Esih Kurniaty, S.Pd

Instrumen Pertanyaan

Pertanyaan	:	Sebutkan 5 alat permainan yang biasa dimainkan diruangan ?
Pertanyaan	:	1. Pernahkan kalian memperhatikan mainan yang ada dirumah? 2. Berbentuk apa saja mainan yang ada dirumah ?
Pertanyaan	:	1. Tahukah kalian apa fungsi alat permainan lego ? 2. Apa fungsi alat permainan congklak ? 3. Apa fungsi alat permainan masak-masakan ?
Pertanyaan	:	Sebutkan 3 manfaat dari alat permainan ?

Kunci Jawaban

Jawaban Pertanyaan 1	:	Lego, puzzle, balok, bola warna-warni, mainan masak-masakan,
Jawaban Pertanyaan 2	:	Ya Persegi Panjang, lingkaran/bulat, segitiga, persegi
Jawaban Pertanyaan 3	:	1. Membuat bangunan, hewan, robot 2. Belajar berhitung 3. Bermain peran masak-masakan
Jawaban Pertanyaan 4	:	1. Mengetahui bentuk warna 2. Mengetahui geometri bentuk segitiga, persegi Panjang dan lingkaran 3. Meningkatkan kreatifitas

PENILAIAN BAHASA

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui tayangan video anak dapat menyebutkan 5 alat permainan indoor dengan tepat

No	Nama Anak	BB	BB	MB	BSH
1					
2					
3					
4					
5					

Skala pencapaian perkembangan anak :

BB : Anak tidak mampu menyebutkan alat permainan indoor dengan tepat

MB : Anak mampu menyebutkan kurang dari 5 alat permainan indoor dengan tepat

BSH : Anak mampu menyebutkan 5 alat permainan indoor dengan tepat

BSB : Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 alat permainan indoor dengan tepat

PENILAIAN KOGNITIF

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui tanya jawab anak dapat mengemukakan 3 bentuk alat-alat permainan dengan benar

No	Nama Anak	BB	BB	MB	BSH
1					
2					
3					
4					
5					

Skala pencapaian perkembangan anak :

BB : Anak tidak mampu mengemukakan bentuk alat-alat permainan dengan benar

MB : Anak mampu menyebutkan kurang dari 5 alat permainan indoor dengan tepat

BSH : Anak mampu menyebutkan 5 alat permainan indoor dengan tepat

BSB : Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 alat permainan indoor dengan tepat

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui tayangan gambar pada *slide power pont* anak dapat menguraikan 3 fungsi alat permainan dengan baik

No	Nama Anak	BB	BB	MB	BSH
1					
2					
3					
4					
5					

Skala pencapaian perkembangan anak :

BB : Anak tidak mampu menguraikan fungsi alat permainan dengan baik

MB : Anak mampu menguraikan kurang dari 3 fungsi alat permainan dengan baik baik

BSH : Anak menguraikan 3 fungsi alat permainan dengan baik

BSB : Anak mampu menguraikan lebih dari 3 fungsi alat permainan dengan baik

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui diskusi anak dapat merangkum 3 manfaat alat permainan dengan baik

No	Nama Anak	BB	BB	MB	BSH
1					
2					
3					
4					
5					

Skala pencapaian perkembangan anak :

BB : Anak tidak mampu merangkum manfaat alat permainan dengan baik

MB : Anak mampu merangkum kurang dari 3 manfaat alat permainan dengan baik

BSH : Anak merangkum 3 manfaat alat permainan dengan baik

BSB : Anak mampu merangkum lebih dari 3 manfaat alat permainan dengan baik

PENILAIAN

Nama Anak :

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui demontrasi anak dapat mengelompokkan 5 alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

Hasil Karya (Foto/Video)	Hasil Penilaian	Kriteria
		mengelompokkan 5 alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

Skala pencapaian perkembangan anak :

BB : Anak tidak mampu mengelompokkan alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

MB : Anak mampu mengelompokkan kurang dari 5 alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

BSH : Anak mampu mengelompokkan 5 alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

BSB : Anak mampu mengelompokkan lebih dari 5 alat permainan/benda berbentuk segitiga dengan teliti

PENILAIAN

Nama Anak :

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui praktek langsung anak dapat menciptakan alat permainan berbentuk segitiga dari barang bekas dengan kreatif

Hasil Karya (Foto/Video)	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kriteria
	Produk : keterampilan anak dalam Menciptakan alat permainan dari barang/bahan bekas berbentuk segitiga		Kreatifitas Alat permainan sederhana Bahan/barang bekas

PENILAIAN

Nama Anak :

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD : 3.6-4.6

Tujuan : Melalui kegiatan melukis anak dapat menghasilkan karya/lukisan alat permainan yang disukai dengan baik

Hasil Karya (Foto/Video)	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kriteria
	Produk : keterampilan melukis dengan <i>finger painting</i> menggunakan 3 warna dasar dan pencampuran 3 warna		Harmoni (komposisi warna) Motorik (kecermatan dan ketelitian) Kerapihan dan kebersihan Kreatifitas

MATERI AJAR

1. Alat permainan indoor

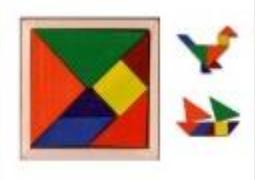
	Puzzle dengan cetakan
	Puzzle gambar
	Tanggram
	Balok Natural
	Lego
	Masak-masakan
	Bola Warna-warni

2. Bentuk-bentuk alat permainan indoor

Melalui alat permainan anak dapat mengenal aneka bentuk geometri seperti : persegi Panjang, persegi, segitiga, lingkaran

	Pada alat permainan tangram terdapat bentuk : Segitiga, persegi dan trapezium
	Pada alat permainan masak-masakan terdapat bentuk geometri : Persegi panjang, persegi, lingkaran

3. Fungsi dari alat permainan

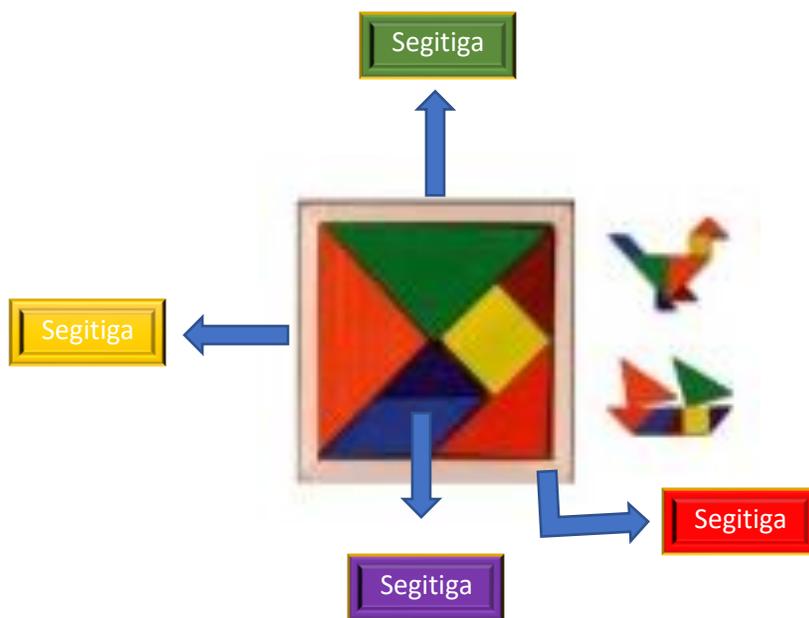
Alat Permainan	Fungsi
	<p><u>Puzzle dengan cetakan</u> Mencocokkan bentuk pada tempatnya</p>
	<p><u>Puzzle gambar</u> Menyusun potongan gambar hingga membentuk gambar yang sempurna</p>
	<p><u>Tangram</u> Menyusun potongan bentuk bangun datar menjadi bentuk yang bermakna</p>
	<p><u>Balok Natural</u> Membangun bangunan</p>
	<p><u>Lego</u> Membuat berbagai bentuk bangunan, hewan, robotic</p>
	<p><u>Masak-masakan</u> Bermain peran</p>
	<p><u>Bola Warna-warni</u> Menangkap bola, mengelompokkan berdasarkan warna</p>

4. Manfaat alat permainan

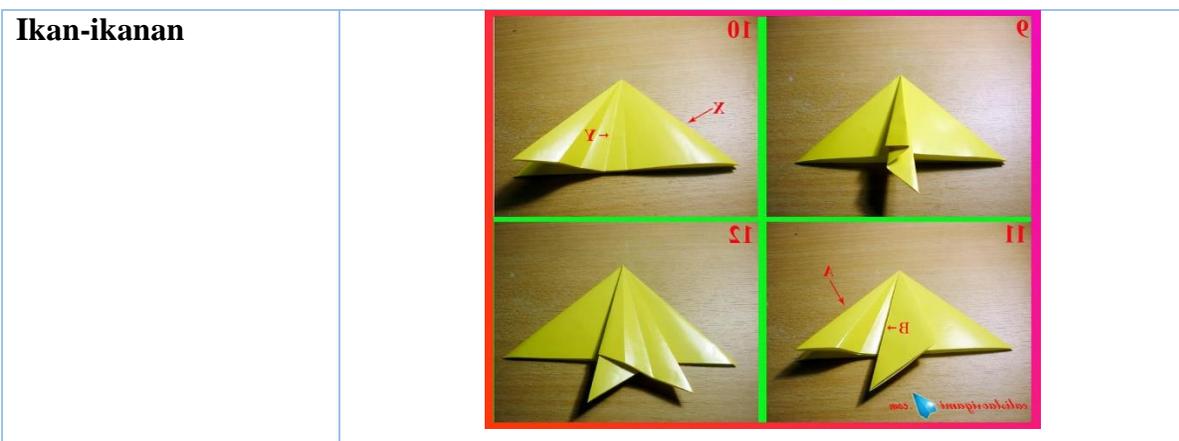
Alat Permainan	Manfaat
	<p>Puzzle dengan cetakan</p> <p>Bermanfaat untuk mengenal bentuk geometri, warna dan ukuran</p>
	<p>Puzzle gambar</p> <p>Bermanfaat agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dengan Menyusun potongan gambar hingga menjadi gambar yang bermakna</p>
	<p>Tangram</p> <p>Bermanfaat dalam mengenalkan bentuk geometri dan setiap kepingan/potongan bentuk dapat menjadi sebuah bentuk yang bermakna seperti burung, kapal</p>
	<p>Balok Natural</p> <p>Membentuk produktifitas dan kreatifitas</p>
	<p>Lego</p> <p>Pengenalan warna, ukuran, bentuk dan hitungan, kreativitas, mampu menyelesaikan masalah, melatih motoric halus, kerja sama</p>
	<p>Masak-masakan</p> <p>Mengembangkan kemampuan sosial, imajinasi anak, menambah kosakata</p>
	<p>Bola Warna-warni</p> <p>Bermanfaat untuk mengenalkan warna pada anak</p>

5. Alat-alat permainan berbentuk segitiga

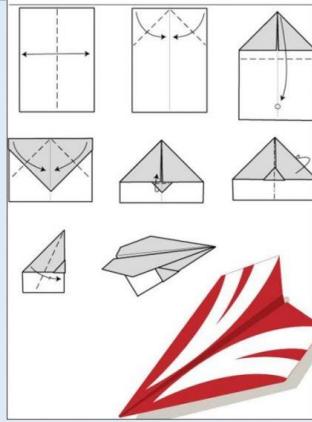
Terdapat banyak bentuk pada setiap alat permainan yang dapat diketahui oleh anak, seperti geometri segitiga



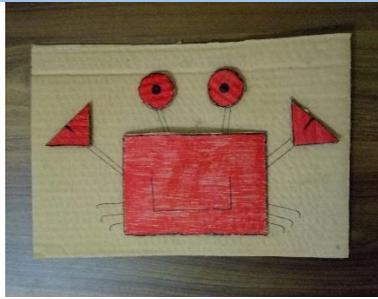
6. Karya Inovasi alat permainan berbentuk segitiga



Pesawat terbang



Craby Shape



LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

LKA 1		KOGNITIF
KD	3.6-4.6	
Indikator Tujuan	<i>alat permainan berbentuk segitiga</i> <i>Melalui demonstrasi anak dapat mengelompokkan 5 alat permainan berbentuk segitiga dengan teliti</i>	
Kegiatan	<i>anak memilih 5 mainan dirumah yang berbentuk segitiga dengan tepat</i>	

Langkah-langkah :

1. Mengamati mainan di rumah
2. Menunjukkan 5 mainan yang berbentuk segitiga
3. Foto hasil temuanmu dan kirimkan ke whatsapp group kelas B



LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

LKA 2	KOGNITIF
KD	3.6-4.6
Indikator Tujuan	Mencipta alat permainan Melalui praktek langsung anak dapat menciptakan alat permainan dari barang bekas dengan kreatif
Kegiatan	Karya inovasi menciptakan mainan dengan menggunakan bahan bekas yang tersedia

IKAN BERENANG

Bahan-bahan yang dibutuhkan :



Kertas origami



Kardus bekas



Spidol/pena



Lakban hitam

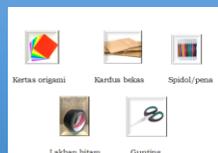


Gunting

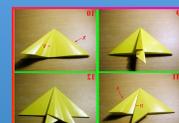
Langkah-langkah



Siapkan bahan



Lipat kertas origami membentuk ikan



Potong kardus bekas dan beri lakban pada setiap sisinya



Tempelkan bentuk ikan pada kardus yang telah disiapkan



LKA 3

KD Indikator Tujuan	3.6-4.6 <i>Melukis alat permainan kesukaan</i> <i>Melalui kegiatan melukis anak dapat menghasilkan karya/lukisan alat permainan yang disukai dengan baik</i>
---------------------------	--

Kegiatan Melukis alat permainan yang disukai

Langkah-langkah :

1. Siapkan pewarna
2. Gunakan jarimu sebagai kuas
3. Lukislah gambar dinding kelas di bawah ini sesuai dengan kreasimu

Foto hasil kerjamu dan kirimkan ke whatsapp group kelas B

Alat dan Bahan yang digunakan :

1



3 Warna Dasar

2



Gunakan jarimu sebagai kuas untuk melukis

3



Lembar Kegiatan

