

Nama : TATI PURWATI
Surel : 201800223729@guruku.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK PGRI LAMBUR KANDANGSERANG
Kelas / Semester : A/ II
Tema/ Sub tema : Tanaman / Tanaman Buah / Buah Pisang
Alokasi waktu : 150 menit (Simulasi Mengajar 10 Menit)
Hari/ tanggal : Rabu, 5 Januari 2022
Pembelajaran : Membuat Sate Pisang
Alat dan Bahan : Pisang rebus, Pisau, Tusuk sate, mesis, Sendok kecil., Pancingan Huruf, papan Abjad, Double tip, potongan daun pisang, Gelas Bekas air mineral

A. KOMPETENSI INTI

- 1) KI 1 Menerima ajaran agama yang dianutnya
- 2) KI 2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, estetis, percayadiri, disiplin, mandiri, peduli, mampubekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman.
- 3) KI 3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indra, (melihat, mendengar, mencium, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
- 4) KI 4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secaa produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

ASPEK PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Nilai Agama Dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui	Anak terbiasa mengucap kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus. 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.	Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas.

Kognitif	3.6 Mengenal benda – benda disekitarnya 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda – benda disekitarnya yang dikenalnya.	Anak mengenal konsep besar kecil dengan mengukur dengan menggunakan alat ukur tidak baku.
Sosem	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.	Anak terbiasa tidak bergantung pada orang lain.
Bahasa	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat menghargai ciptaan Tuhan melalui kegiatan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan benar(Nam. 1.1)
2. Anak dapat melatih kelenturan jari tangannya melalui kegiatan membuat sate pisang secara mandiri (FM 3.3-4.3)
3. Anak dapat mengenal konsep angka melalui kegiatan memasukkan potongan daun pisang dengan tepat (Kog. 3.6-4.6)
4. Anak dapat membiasakan bersikap mandiri dalam kegiatan membuat sate pisang dengan baik (Sosem. 2.8)
5. Anak dapat mengenal huruf melalui kegiatan memancing huruf dengan tepat (Bhs. 3.12-4.12)
6. Anak dapat membuat karya melalui kegiatan menampilkan sate pisang (Seni. 3.15-4.15)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- Mandiri
- Kreatif

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan benar(Nam. 1.1)
2. membuat sate pisang secara mandiri (FM 3.3-4.3)
3. memasukkan potongan daun pisang dengan tepat(Kog. 3.6-4.6)
4. membiasakan bersikap mandiri dalam kegiatan membuat sate pisang dengan baik (Sosem. 2.8)
5. memancing huruf dengan tepat (Bhs. 3.12-4.12)
6. menampilkan sate pisang (Seni. 3.15-4.15)

F. BAHAN AJAR

- 1) Pengertian Pisang
- 2) Bagian-bagian Tanaman Pisang
- 3) Manfaat Pisang

G. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1) Media :

Laptop

2) Alat :

- Kegiatan 1: Pisang rebus, Pisau, Tusuk sate, mesis, Sendok kecil.
- Kegiatan 2 : Pancingan Huruf, papan Abjad, Double tip
- Kegiatan 3 : potongan daun pisang, Gelas Bekas air mineral

H. MODEL , PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Model pembelajaran : Kelompok
- ❖ Pendekatan : STEAM
- ❖ Metode : ceklist, hasil karya, praktek langsung

I. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Alokasi Waktu	Uraian Kegiatan	Alat Dan Bahan	Penilaian	
			Alat	Hasil
1. Pembukaan (30 menit)	2. Mengucap salam, berdo'a, menanyakan kabar. 3. Bercakap – cakap tentang bagian – bagian pohon pisang dan mengenal kata pisang. 4. Menjelaskan kegiatan dan aturan main	Langsung	Observasi	
2. Inti (60 Menit)	1. Guru memperlihatkan gambar pohon pisang. 2. Guru mengajak anak tanya jawab tentang bagian – bagian pohon pisang. 3. Guru menerangkan kegiatan bermain yang akan dilakukan 4. Anak melakukan kegiatan main: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan 1: Membuat sate pisang, berisi 5 potong pisang ❖ Kegiatan 2 : Memancing huruf p,i,s,a,n,g dan memasangkannya di papan abjad ❖ Kegiatan 3 : Memasukkan potongan daun pisang sesuai angka (5 -10) di gelas yang dipilih 	Langsung - Pisang rebus, Pisau, Tusuk sate, mesis, Sendok kecil. - Pancingan Huruf, papan Abjad, Double tip - Potongan daun pisang, Gelas Bekas air mineral	Observasi Hasil Karya Penugasan Penugasan	
3. Istirahat	1. Cuci tangan 2. Do'a sebelum makan 3. Makan bekal 4. Do'a sesudah makan		Observasi	
4. Penutup (30 Menit)	a. Tanya jawab tentang kegiatan main yang telah dilaksanakan selama hari ini. b. Memberikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari c. Berdoa ,salam, pulang		Observasi	

J. RENCANA PENILAIAN

- a. Fortofolio/Hasil karya
- b. Catatan Anekdot
- c. Ceklis

Mengetahui,
Kepala TK



IMROATIN, S.Pd

Lambur, 5 Januari 2022

Guru Kelas



TATI PURWATI

J. URAIAN MATERI



1. Pengertian Pisang

Pisang adalah tumbuhan terata berukuran besar dengan daun memanjang dan besar yang tumbuh langsung dari bagian tangkai, batang pisang bersifat lunak.

2. Bagian-bagian Tanaman Pisang

Tanaman pisang terdiri atas bagian akar, batang, daun dan buah.

3. Manfaat Pisang

Pisang memperlancar metabolisme, meningkatkan kekebalan tubuh, melancarkan aliran oksigen ke otak, Menurunkan berat badan dan menyehatkan tulang.

Daftar Pustaka : <https://id.m.wikipedia.org>

