RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) – LURING GURU PENGGERAK ANGKATAN 5 TAHUN 2022

Satuan Pendidikan : TK PGRI SIMBANG WETAN

Semester / Minggu : I / VII

Kelompok : B

Tema/ Subtema / Sub-subtema : Diri Sendiri / Kesukaanku / Es Krim

Alokasi Waktu Kegiatan : 150 Menit waktu normal (Dipraktekkan selama 10 menit)

Hari/ Tanggal : Kamis, 19 Agustus 2021

A. Tujuan Pembelajaran

- 1. KI 1 KD 1 Anak dapat mengucapkan doa sebelum makan melalui kegiatan makan es krim setelah bermain peran menirukan penjual es krim secara mandiri
- 2. KI 3 KD 3, KI 4 KD 3 Anak mampu mengkoordinasikan secara terkontol dan seimbang melalui kegiatan berjalan seimbang d atas papan titian.
- 3. KI 3 KD 6, KI 4 KD 6 Anak mampu mengenal beberapa bentuk geometri melalui kegiatan menempel potongan kertas berbentuk lingkaran, persegi panjang dan segitiga membentuk es krim secara mandiri.
- 4. KI 3 KD 9, KI 4 KD 9Anak mampu menyebutkan symbol-simbol huruf yang di kenal melalui kegiatan membedakan huruf vocal dari kata "es krim" secara tepat.
- 5. KI 3 KD 15, KI 3 KD 15 Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan melalui kegiatan berkreasi menggunakan plastisin secara mandiri.
- 6. KI 3 KD 10, KI 3 KD 10Anak mampu menyampaikan pendapatnya melalui kegiatan bercakap-cakap tentang macam-macam es yang disukai anak secara komunikatif.

B. Bahan Ajar

Es Krim

Es krim adalah jenis makanan semi padat yang di buat dengan cara pembekuan tepung es krim dari campuran susu, lemak hewani/nabati, gula dengan atau tanpa bahan tambahan lain dan bahan makanan yang diizinkan. Cara pembuatan es krim dengan cara membekukan dan mencampur bahan baku secara bersama-sama. Bahan yang digunakan adalah kombinasi susu dengan bahan tambahan seperti gula dan madu atau tanpa bahan perasa dan warna serta stabilizer.

Es krim merupakan makanan yang hampir disukai semua anak. Dengan takaran kadar gula yang tidak normal, es krim bisa membuat obesitas hingga diabetes serta bisa membahayakan kesehatan jantung. Namun di balik itu ada beberapa manfaat dari mengonsumsi es krim diantaranya membangkitkan mood seharian, sumber energy tambahan, menjaga kekuatan tulang dan gigi serta menjadi sumber vitamin.

C. Pendekatann Model, dan Metode

1. Pendekatan : STEAM

2. Model : Kelompok

3. Metode : Diskusi, Pemberian Tugas, Tanya jawab

D. Alat dan Bahan

- 1. Alat:
 - Gunting
 - Kertas lipat
 - Lem
 - Stik es krim
 - Plastisin

2. Bahan:

- Cup es krim
- Potongan kertas origami
- Tulisan "es krim" di bawah gambar es krim

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu				
Pembukaan	30 Menit (normal)				
	2 menit (simulasi)				
1. Berdoa sebelum belajar.					
2. Mengucapkan doa sebelum makan.					
3. Melaksanakan absensi.					
4. Melakukan apersepsi					
5. Berjalan diatas papan titian					
6. Menyajikan materi tentang es krim					
7. Bermain peran menirukan penjual es krim keliling					
Inti	60 Menit (normal)				
	7 Menit (simulasi)				
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 menjawab pertanyaan dari anak dalam rangka anak	
mengumpulkan informasi terkait materi pembelajaran.	
4. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menalar	
melalui membandingkan dan mengelompokkan alat dan bahan	
yang telah disediakan.	
5. Guru mendiskusikan aturan main.	
6. Anak mengkomunikasikan ide yang ada di pikirannya melalui	
kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati.	
a. Kegiatan main 1 : menempel potongan geometri membentuk	
es krim.	
b. Kegiatan main 2 : melingkari huruf vocal dari kata "es krim".	
c. Kegiatan main 3 : membuat bentuk es krim dari playdough.	
7. Anak bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah	
7. Than bereeria pengalaman terkar kegiatan main yang telah	
dilaksanakan.	
	30 Menit (normal)
dilaksanakan.	30 Menit (normal) 0 Menit (simulasi)
dilaksanakan.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
dilaksanakan. Istirahat	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas	0 Menit (simulasi)
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas	0 Menit (simulasi) 30 Menit (normal)
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas Penutup	0 Menit (simulasi) 30 Menit (normal)
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas Penutup 1. Bercakap-cakap tentang macam-macam es yang di sukai anak.	0 Menit (simulasi) 30 Menit (normal)
dilaksanakan. Istirahat 1. Cuci tangan, berdoa mau makan 2. Makan bersama 3. Bermain bebas Penutup 1. Bercakap-cakap tentang macam-macam es yang di sukai anak. 2. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya	0 Menit (simulasi) 30 Menit (normal)

F. RencanaPenilaian

1. Indikator Penilaian

5. Berdoa setelah belajar.

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	KD 3.1, 4.1	
	2 mengucapkan doa-doa	pendek, Ceklis

	melakukan ibadah sesuai dengan agamaya	
	(missal : doa sebelum memulai dan selesai	
	kegiatan)	
FISIK MOTORIK	KD 3.3, 4.3	
	20 gerakan terkoordinasi secara terkontrol,	Ceklis
	seimbang dan lincah	
KOGNITIF	KD 3.6, 4.6	
	60 mengenal benda berdasarkan lima	Hasil karya
	seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna,	
	atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan	
	benda	
BAHASA	KD 3.12, 4.12	
	99 menyebutkan simbol-simbol huruf yang	Hasil karya
	di kenal	
SOSEM	KD 2.5	Catatan anekdot
	125 berani menyampaikan pendapat	
SENI	KD 3.15, 4.15	
	178 membuat karya seperti bentuk	Hasil karya
	sesungguhnya dengan berbagai bahan	
	(Kertas, plastisin, balok dll)	

2. Instrumen

a. Ceklis

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian				
			BB	MB	BSB	BSH	
1.		mengucapkan doa-doa pendek,					
		melakukan ibadah sesuai dengan					
		agamaya (missal : doa sebelum					
		memulai dan selesai kegiatan)					
2.		gerakan terkoordinasi secara					
		terkontrol					
3.		mengenal benda berdasarkan					
		lima seriasi atau lebih, bentuk,					
		ukuran, warna, atau jumlah					
		melalui kegiatan mengurutkan					
		benda					
4.		menyebutkan simbol-simbol					
		huruf yang di kenal					

b. Hasil Karya

No	Nama Anak	Hasil Karya	KD-Indikator	Penilaian			
110				BB	MB	BSB	BSH
1.			membuat karya seperti				
			bentuk sesungguhnya				
			dengan berbagai bahan				
			(Kertas, plastisin, balok				
			dll)				

c. Catatan Anekdot

No	No Nama Anak	Waktu	Uraian	KD-Indikator	Penilaian			
		kejadian	kejadian		BB	MB	BSB	BSH
1.								

Kepala Sekolah TK PGRI Simbang Wetan

Buaran, 19 Agustus 2021 Guru Kelas



Dianatul Fariroh, S.Pd. AUD

Muthoharoh, S.Pd

G. Lampiran

1. Bahan Ajar

Es Krim

Es krim adalah jenis makanan semi padat yang di buat dengan cara pembekuan tepung es krim dari campuran susu, lemak hewani/nabati, gula dengan atau tanpa bahan tambahan lain dan bahan makanan yang diizinkan. Cara pembuatan es krim dengan cara membekukan dan mencampur bahan baku secara bersama-sama. Bahan yang digunakan adalah kombinasi susu dengan bahan tambahan seperti gula dan madu atau tanpa bahan perasa dan warna serta stabilizer.

Es krim merupakan makanan yang hampir disukai semua anak. Dengan takaran kadar gula yang tidak normal, es krim bisa membuat obesitas hingga diabetes serta bisa membahayakan kesehatan jantung. Namun di balik itu ada beberapa manfaat dari mengonsumsi es krim diantaranya membangkitkan mood seharian, sumber energy tambahan, menjaga kekuatan tulang dan gigi serta menjadi sumber vitamin.

2. Sumber Bahan Ajar

✓ Google

3. LKPD



4. Media

✓ Langsung