



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
“Sentra Kreativitas dan Eksplorasi” Berbasis STEAM
TK Islam Kharisma Malang

Hari/tanggal : Selasa/16 November 2021
 Semester/Minggu : 1/16
 Kelompok Usia : TKB (5-6 tahun)
 Model Pembelajaran : Sentra berbasis STEAM
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Binatang/Serangga/Cara Perkembangbiakan Lebah
 KD :
 Muatan Materi :

1. **NAM 1.1.5:** MasyaaAllah siapa pencipta lebah dengan segala manfaatnya yang luar biasa
2. **Science :** Bagaimana ya urutan perkembangbiakan lebah ? Yuk urutkan (Bahasa 3-4.11.2)
3. **Technology :** Alhamdulillah aku anak kuat bisa membuat bentuk lebah dr tanah liat (FM 3-4.3.4)
4. **Engeenering :** Bagaimana ya cara menggunakan cobek dan ulekan untuk menghancurkan batu bata sampai selesai (SE 2.12.1)
5. **Art :** Asiknya finger painting di balon membentuk lebah (Seni 3-4.15.4)
6. **Math :** Anak hebat bisa bermain "Bee Maze" dengan media sedotan, kardus dan kelereng (Kog 3-4.5.4)

- SOP PENYAMBUTAN KEDATANGAN ANAK (SOP/PROS-001)
- SOP KEGIATAN CUCI TANGAN (SOP/PROS-008)

I. MORNING ACTIVITIES (07.30-08.30 wib)			
Keg. Olah Tubuh dan Permainan Tradisional SOP Bermain Motorik Kasar (SOP/PROS-004) Sop Baris-Berbaris (SOP/PROS-002)	Doa Pembuka SOP Pembukaan TK (SOP/PROS- 003)	Mengaji dengan Metode Ummi	
II. KEGIATAN SENTRA BERBASIS STEAM (08.30-09.30 wib)			
Pijakan	Kegiatan	KD	Alat dan Bahan
Pijakan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan dan menata lingkungan main anak 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Balon • Kertas • Kardus • Kelereng • Sedotan • Ulekan • Cobek • Air • Batu bata • Cat pasta • Tanah liat • Media menempel perkembang biakan lebah
Pijakan Sebelum Main	Terangkan : <ul style="list-style-type: none"> • Guru bercakap-cakap dengan anak tentang perkembangbiakan lebah Respon : <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kata ‘hebat’ bagi anak yang bisa menceritakan perkembang biakan lebah • Guru mempresentasikan kegiatan main hari ini • Guru menanyakan cara menggunakan alat permainan , menyebutkan nama mainan, meminta anak untuk memegang, meminta anak untuk berpendapat kira-kira untuk apa saja mainan ini • Guru meminta salah satu anak memperagakan cara bermainnya • Guru meminta pendapat anak tentang kegiatan main hari ini • Guru bersama anak menyepakati aturan bermain • Guru menanamkan kepada anak tentang membantu sesama teman 		
Pijakan Main	Eksplorasi : <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan kegiatan main di sentra hari ini • Guru memberi kesempatan anak untuk melakukan permainan • Kegiatan main: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurutkan perkembang biakan lebah 2. Melukis gambar lebah pada balon dengan cat pasta 3. mencoba menggunakan ulekan dan cobek untuk menghaluskan batu bata 4. membentuk lebah dr tanah liat 5. bermain bee maze • Guru mengembangkan gagasan main anak • Guru mengamati dan mencatat perkembangan main anak 		

Pijakan Setelah Main	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak membereskan mainan • Guru menanyakan kembali apa yang telah dimainkan anak (Recalling) • Guru melakukan penegasan konsep yang dikembangkan <p>Apresiasi : Guru memberikan 'tos' pada anak yang mampu menceritakan pengalamannya bermainnya</p>		
Rencana Penilaian : Scala Capaian Penilaian Hrian dan Mingguan, Catatan Anekdote Record, dan Penilaian Hasil Karya			
<p>III. MAKAN BERSAMA (09.30-09.45 wib)</p> <p>Cuci Tangan (SOP/PROS-008)</p>	<p>IV. KURIKULUM KHAS KHARISMA (09.45-10.15 wib)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recalling kegiatan main • Hafalan 		
V. PENUTUP (10.15-10.30 wib)			

Mengetahui,
Kepala TK Islam Kharisma Malang

Guru Sentra Kreativitas dan Eksplorasi

Ajeng Kurniasari, S. Pd

Ananda Putri Rabiatal Adawiyah, S. Pd