

TOPIK : Aku seorang Ilmuwan Cilik
DESKRIPSI : Membiasakan anak belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berfikir simbolik

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK LABORATORIUM UM KOTA BLITAR**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I/ November / 12
Hari/ Tanggal	: Selasa / 9 Desember 2020
Kelompok/ Usia	: TK B/ 5-6 Tahun
Tema	: Alat Transportasi
Sub Tema/ Sub-sub tema	: Alat Transportasi Laut/ Perahu
Alokasi waktu	: 07:00 s/d 10:30
KD	: 1.1, 2.9, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.11-4.11, 3.15, 4.15

Tujuan

- Melalui kegiatan bermain memindahkan gambar perahu anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dengan terampil
- Melalui kegiatan membandingkan gambar perahu hampir tenggelam dan perahu tidak tenggelam anak dapat berfikir kritis
- Melalui kegiatan memasukkan beberapa benda (kayu, kotak besi, uang logam, mangkok plastic, sedotan, dll) ke dalam air anak mengenal sifat benda
- Melalui kegiatan membuat karya perahu anak dapat menerapkan pengetahuan baru ke dalam konteks baru dengan baik
- Melalui kegiatan membuat karya perahu dengan media yang dipilih anak dapat membentuk sesuatu dengan berbagai media sesuai bentuk sesungguhnya
- Melalui kegiatan mempresentasikan hasil karya perahu anak dapat mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
- Melalui kegiatan recalling, anak dapat termotivasi menjadi seorang pencipta/ ilmuwan

Materi Pembiasaan:

- Kalimat pujian/ syukur (1.1)
- Kebiasaan menawarkan bantuan kepada orang lain (2.9)

Materi Kegiatan:

- Kegiatan permainan fisik motorik (3.3-4.3)
- Mengenal benda-benda di sekitarnya (sifat, tekstur dan cir-ciri lainnya) (3.6-4.6)
- Penerapan pengetahuan/ pengalaman ke dalam konteks baru tentang perahu (3.5-4.5)
- Menceritakan kegiatan yang dilakukan (3.11, 4.11)
- Eksplorasi dengan berbagai media (3.15, 4.15)

Sumber Belajar : gambar perahu, <https://youtu.be/8VmspHKJoDY>

Alat dan Bahan:

- Gambar perahu warna hijau dan merah, piring plastic warna hijau dan merah
- Gambar perahu hampir tenggelam dan gambar perahu dalam keadaan baik
- Wadah transparan bulat, sedotan, uang logam, mangkok plastic, mangkok bahan kayu, kaleng)
- Sedotan, stik, botol air mineral bekas, bendera, box nasi bekas, isolasi

Model : *Project Base Learning (Pjbl)*

Metode :

- Tanya jawab
- Diskusi
- Pemberian Tugas Proyek secara mandiri
- Unjuk kerja

Persiapan Lingkungan Main

Guru menyiapkan setting tempat, alat dan bahan, media yang akan digunakan bermain anak-anak sesuai jumlah anak

Materi Pagi [30 mnt]

- Senam
- Kegiatan Fisik Motorik : bermain memindahkan gambar perahu warna hijau dengan tangan kanan, dan warna merah dengan tangan kiri ke wadah sesuai warnanya

Pembukaan [15 mnt]

- Salam, pembukaan, presensi
- Guru dan anak Membaca syahadat dan berdoa sebelum belajar
- Guru dan anak bernyanyi 'kapal api''

Kegiatan Inti [90mnt]

- Guru mengajak anak mengamati dan membandingkan gambar perahu yang hampir tenggelam dan gambar perahu yang baik [**mengamati, membandingkan, mencari tau**]
- Guru dan anak berdiskusi tentang 2 gambar tersebut [**menstimulasi berfikir kritis/critical thinking**]
- Guru mengajak anak untuk melakukan percobaan memasukkan beberapa benda yang sudah disiapkan (sedotan, uang logam, mangkok plastic, mangkok bahan kayu, kaleng, botol mineral) dan mengajak anak untuk menyimpulkan benda2 yang bisa digunakan untuk membuat perahu
- Guru memberikan kesempatan anak untuk berkarya membuat perahu dari bahan yang sudah disediakan (Sedotan, stik, botol air mineral bekas, bendera, box nasi bekas), isolasi [**berkreasi/create**]
- Guru memberikan kesempatan ke anak untuk mencoba perahu yang dibuat apakah berhasil terapung diatas air atau tenggelam
- Masing-masing anak mempresentasikan pengalaman membuat perahu dan saat mencoba keberhasilan perahu terapung diatas air [**memecahkan masalah sederhana**]

Recalling

- Masing-masing anak menceritakan pengalaman membuat perahu dan saat mencoba keberhasilan perahu terapung diatas air. [**mengkomunikasikan/ communication**]
- Guru bertanya jawab dengan anak berdasarkan hasil karya dan kegiatan pada hari itu

Istirahat [45 mnt]

- Bermain outdoor
- Cuci tangan, makan bekal
-

Pijakan Setelah Main [30mnt]

- Menanyakan perasaan anak selama bermain hari ini
- Guru dan anak Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dan kegiatan apa yang paling disukai anak
- Pesan-pesan (pemberian pesan kepada anak untuk selalu makan makanan sehat setiap hari)
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari “kereta api”
- Doa pulang

Rencana Penilaian

Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator Penilaian
Nilai Agama dan Moral	1.1	- Anak terbiasa mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan (Alhamdulillah)
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
Sosial Emosional	2.9	- Anak senang menawarkan bantuan kepada teman atau guru
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat mengenal benda disekitar berdasarkan sifatnya - Anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana
Bahasa	3.11-4.11	- Anak dapat mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
Seni	3.15-4.15	- Anak dapat membuat karya perahu dari berbagai media

Teknik Penilaian Yang Akan Digunakan:

- Catatan anekdot
- Skala pencapaian perkembangan anak (*rating scale*)
- Hasil karya

Mengetahui,
Kepala TK LAB UM BLITAR

Blitar, 9 November 2021
Guru Kelas TK B

Ida Hariyanik, S.Pd

Ida Hariyanik , S.Pd

