

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
HARIAN (RPPH)**



Oleh :

**WAHYU WIJAYANTI, S.Pd**

**TAMAN KANAK – KANAK SARADAN  
KECAMATAN KARANGMALANG  
KABUPATEN SRAGEN  
JAWA TENGAH  
TAHUN 2021**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TAMAN KANAK – KANAK SARADAN**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 16 / 5  
 Hari /tgl : Jum'at / 27 November 2020  
 Kelompok / Alokasi Waktu : A / 50 Menit  
 Tema/sub tema : Tanaman / Umbi / Kulit singkong  
 KD : 1.2, 2.2, 3.3 – 4.3, 3.5 – 4.5, 3.6- 4.6, 3.11 – 4.11, 3.15 – 4.15

**A. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

KI	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
KI 1  KI 2	NAM 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Bersyukur kepada Tuhan atas ciptaanNya, dengan <b>membiasakan</b> diri mengucapkan Hamdallah (A.5)
KI 3	SOSEM 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1 Antusiasnya anak ketika <b>membuktikan</b> percobaan pencampuran warna yang dilakukannya sendiri (A.5)
KI 4	FM 3.3 – 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.2 Anak <b>menciptakan</b> alat pengecap dari kulit singkong (C.6)
	KOG 3.5 – 4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 3.6 – 4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	3.5.1 <b>Menominasikan</b> jumlah alat pengecap yang sudah dihasilkan (C.4)  3.6.3 Anak <b>menemukan</b> hasil pencampuran warna (C.4)
	BAHASA 3.11 – 4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11.2 Dapat <b>merangkum</b> dari hasil kegiatan pencampuran warna yang anak lakukan (C.6)
	SENI 3.15 – 4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas Seni	3.15.2 <b>Mengkombinasikan</b> warna yang menarik lewat kegiatan mengecap (C.6)

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan mengamati video yang guru kirimkan lewat Gmeet tentang manfaat kulit singkong, anak dapat bersyukur kepada Tuhan atas ciptaanNya dengan **membiasakan** diri mengucapkan kata Hamdallah
- Ketika mencoba kegiatan pencampuran warna, anak dapat **menemukan** hasil warna baru
- Anak antusias ketika **membuktikan** pencampuran warna
- Setelah kegiatan pencampuran warna selesai, anak dan guru berdiskusi untuk **merangkum** warna apa saja yang sudah ditemukan
- Anak dapat **mencipta** sendiri alat pengecap dari kulit singkong dengan kedua tangannya
- Anak mampu **menominasikan** alat pengecap hasil ciptaannya sendiri dengan tepat
- Anak mampu **mengkombinasikan** warna yang menarik lewat kegiatan mengecap

### C. STRATEGI PEMBELAJARAN

- Project Based Learning (PjBL)

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Seperti apa kulit singkong itu? (dijabarkan)
2. Kandungan apa saja yang terdapat pada kulit singkong? (dijabarkan)
3. Bisa dimanfaatkan untuk apa saja kulit singkong itu? (dijabarkan)
4. Bagaimana cara membuat alat pengecap kegiatan mengecap? (dijabarkan)

### E. MEDIA, BAHAN & SUMBER PEMBELAJARAN

- Media Pembelajaran : Video, gmeet
- Bahan Pembelajaran : kulit singkong, karet gelang, gunting, pewarna makanan, kertas gambar, mangkok
- Sumber Pembelajaran : laptop untuk melakukan gmeet, anak, guru, bahan ajar tentang kulit singkong

### F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	UNSUR INOVATIF	KET
1	<b>PENDAHULUAN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam</li><li>- <i>Conditioning</i> : Menyanyikan lagu mari berdo'a ketika akan melaksanakan do'a sebelum belajar</li><li>- Menanyakan kabar, hari pada anak</li><li>- Absensi peserta didik</li><li>- <i>Apersepsi</i> : Menanyakan kepada anak apakah sudah siap belajar hari ini (memberi tebak – tebak materi belajar hari ini)</li><li>- <i>Motivasi</i> : menyanyikan lagu Colour &amp; tepuk semangat</li><li>- <i>Brainstorming</i> : Pemutaran video tentang kulit singkong (<i>Tehnologi</i>)</li></ul>	10 Menit	Religius (PPK)  Percaya diri dalam menjawab pertanyaan (PPK)	Reflection
2	<b>INTI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Anak melakukan kegiatan pencampuran warna untuk <b>menemukan</b> warna baru (<i>Science</i>)</li><li>- Ekspresi anak yang antusias ketika dapat <b>menemukan</b> warna baru sewaktu kegiatan pencampuran warna</li><li>- Anak dan guru berdiskusi untuk <b>Merangkum</b> warna apa saja yang sudah dihasilkan oleh anak pada kegiatan pencampuran warna</li><li>- Anak <b>mencipta</b> sendiri alat</li></ul>	30 Menit	Critical Thinking  Communication  Creative Kemandirian (PPK)  Collaboration	Research    Discovery

	<p>pengecap dari kulit singkong dengan kedua tangannya <b>(Engineering)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setelah alat pengecap berhasil diciptakan, anak <b>Menominasikan</b> jumlahnya dengan tepat <b>(Matematic)</b></li> <li>- Anak <b>mengkombinasikan</b> warna yang menarik pada kegiatan mengecap pohon <b>(Art)</b></li> </ul>			Application
3	<p><b>PENUTUP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recalling kegiatan hari ini</li> <li>- Penguatan oleh guru tentang materi kulit singkong</li> <li>- Berdo'a</li> <li>- Salam</li> </ul>	10 Menit	Communication (4C)	Communicati on

### G. PENILAIAN : Observasi dan Hasil Karya

Karangmalang, 26 November 2020


Mengetahui

kepala Sekolah TK Saradan



Widarni Asriningsih, S.Pd.AUD  
NIP. 19610905 198603 2 007

Guru Kelas A



Wahyu Wijayanti, S.Pd  
NIP. 19860427 201001 2 021

## PENILAIAN

### A. (KI 1 & 2) SIKAP SPIRITUAL & SOSIAL

NO	KD & INDIKATOR	METODE	DESKRIPSI	CAPAIAN PERKEMBANGAN	
				BELUM MUNCUL	MUNCUL
1	<p>NAM.1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p> <p>Indikator : Bersyukur kepada Tuhan atas ciptaanNya, dengan <b>membiasakan</b> diri mengucapkan Hamdallah (A.5)</p>	<p><b><u>Observasi</u></b></p>			
2	<p>SOSEM 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p> <p>Indikator : Antusiasnya anak ketika <b>membuktikan</b> percobaan pencampuran warna yang dilakukannya sendiri (A.5)</p>	<p><b>Observasi</b></p>			

B. (KI 3 & KI 4) SIKAP PENGETAHUAN & KETERAMPILAN

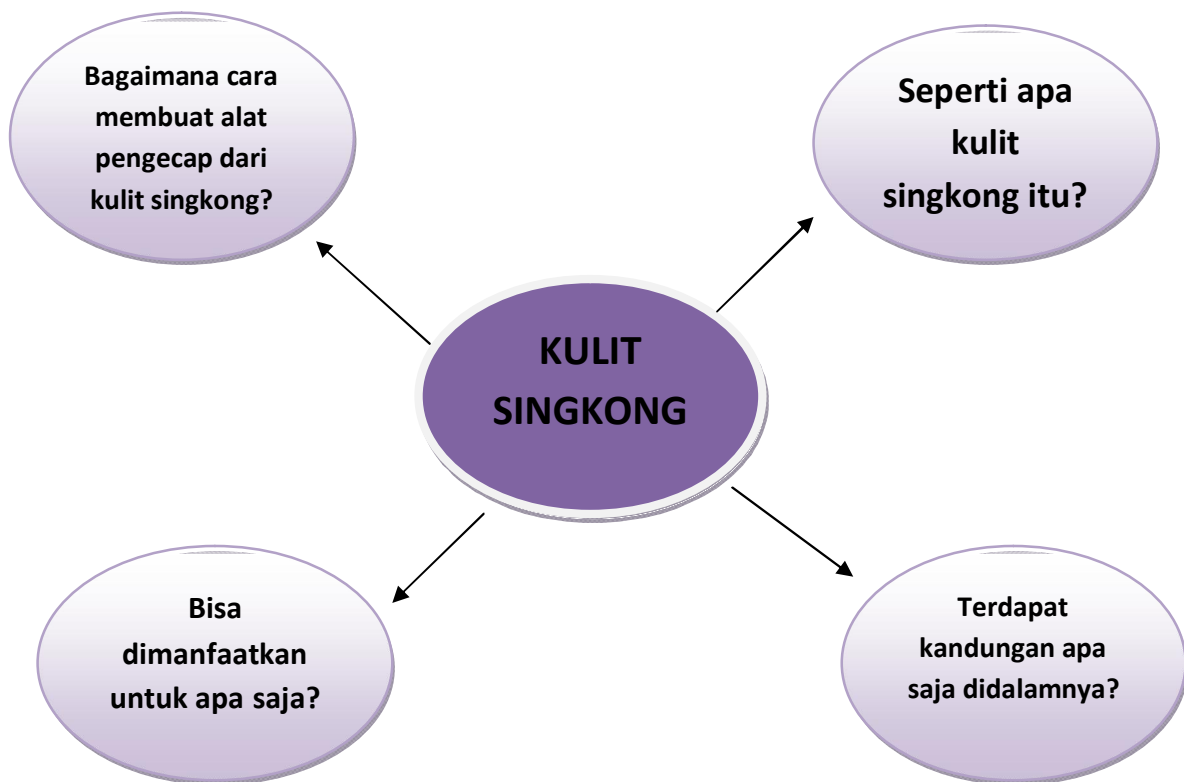
NO	KD & INDIKATOR	METODE	DESKRIPSI	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
				BB	MB	BSH	BSB
1	<p>Kog 3.6 – 4.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>Indikator : Anak <b>menemukan</b> hasil pencampuran warna (C.4)</p>	<b>Observasi + Hasil Karya</b>					
2	<p>BHS 3.11 – 4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>Indikator : Dapat <b>merangkum</b> dari hasil kegiatan pencampuran warna yang anak lakukan (C.6)</p>	<b>Observasi</b>					
3	<p>FM 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>Indikator : Anak <b>menciptakan</b> alat pengecap dari kulit singkong (C.6)</p>	<b>Observasi</b>					
4	<p>Kog 3.5 – 4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p> <p>Indikator : <b>Menominasikan</b> jumlah alat pengecap yang sudah dihasilkan (C.4)</p>	<b>Hasil Karya</b>					
5	<p>SENI 3.15 – 4.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>Indikator : <b>Mengkombinasikan</b> warna yang menarik lewat kegiatan mengecap (C.6)</p>	<b>Hasil Karya</b>					

## RUBRIK PENILAIAN

N O	TUJUAN PEMBELAJAR AN	BB	MB	BSH	BSB
1	Kog 3.6 Anak dapat menemukan hasil pencampuran warna baru (C.4)	Anak tidak dapat menyebutkan hasil pencampuran warna	Anak dapat menemukan hasil pencampuran warna meskipun Cuma 2	Anak dapat menemukan 4 warna	Anak dapat menemukan lebih dari 4 warna
2	BHS 3.11 Anak dapat merangkum dari hasil kegiatan pencampuran warna yang anak lakukan (C.6)	Anak belum mau menyebutkan hasil pencampuran warnanya	Anak mau menyebutkan hasil pencampuran warna dengan bantuan orang lain	Anak dapat menyebutkan warna yang ditemukan dengan berani	Anak dapat menyebutkan warna yang ditemukan dengan berani dan lancar
3	FM 3.3 Anak dapat menciptakan alat pengecap dari kulit singkong (C.6)	Anak belum mau mencoba mencipta alat pengecap	Anak mau mencipta meskipun dengan bantuan oranglain	Anak dapat mencipta alat pengecap 3 buah	Anak dapat mencipta lebih dari 3 buah dan bervariasi
4	Kog 3.5 Anak dapat menominasikan jumlah alat pengecap yang sudah dihasilkan (C.4)	Anak belum mampu menominasikan meskipun dengan bantuan orang lain	Anak dapat menominasikan dengan bantuan orang lain	Anak dapat menominasikan dengan tepat tanpa bantuan orang lain	Anak dapat menominasikan dengan tepat dan cepat
5	SENI 3.15 Anak dapat Mengkombinasikan warna yang menarik lewat kegiatan mengecap (C.6)	Anak belum mampu mengkombinasikan warna	Anak dapat mengkombinasikan warna meskipun belum beragam	Anak dapat mengkombinasikan warna dengan menarik	Anak dapat mengkombinasikan warna dengan menarik dan sesuai dengan estetika

## MATERI PEMBELAJARAN

Peta Konsep



### A. KULIT SINGKONG

Orang Jawa menyebutnya Kliko. Kulit luar singkong berwarna coklat dan tipis, namun kulit dalamnya tebal dan basah. Biasanya berwarna putih atau pink.

(<http://repository.nscpolteksby.ac.id/376/5/BAB%20II.pdf>)

### B. KANDUNGAN KULIT SINGKONG

Didalam kulit singkong terdapat senyawa HCN atau biasa disebut sianida. Zat sianida tersebut memiliki sifat beracun. Namun tidak perlu khawatir, karena masih memiliki kadar yang rendah. Dan untuk menghilangkan senyawa sianida supaya tidak berbahaya, kita dapat mencuci kulit singkong pada air yang mengalir sampai bersih atau merendamnya dengan garam beriodium.

([file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20\(K3319060\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20(K3319060)%20(1).pdf))

### C. MANFAAT KULIT SINGKONG

Biasanya selama ini kita hanya memanfaatkan kulit singkong sebagai bahan makanan ternak dan kompos. Namun ada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Roro Roudotul Rohmatin Rose bahwa kulit singkong bisa dimanfaatkan atau diolah sebagai Crispy Kulit Singkong. Dan sekarang kita akan memanfaatkan kulit singkong sebagai alat kegiatan bermain mengecap kita. Mengapa kita memilih kulit singkong? Karena kulit dalamnya bertekstur tebal dan tidak terlalu keras. Apabila sudah dijemur akan semakin terasa agak lentur dan kering. Jadi cocok kita gunakan sebagai media kegiatan mengecap kita. Selain itu, kita mudah dalam mencari dan menemukannya disekitar kita. Yuk...kita sama – sama membuatnya.

([file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20\(K3319060\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20(K3319060)%20(1).pdf))




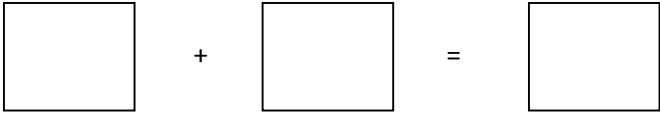

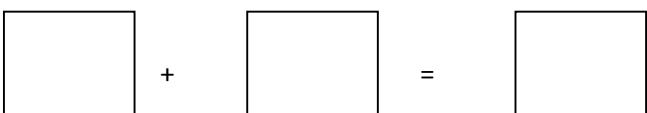
#### D. LANGKAH – LANGKAH MEMBUAT ALAT PENGECAP DARI KULIT SINGKONG

Kita dalam membuat alat pengecap dari kulit singkong sangatlah mudah. Mari kita siapkan bahan – bahannya. Antar lain : kulit singkong yang sudah dijemur, gelang karet, dan gunting. Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut :


1. Ambil kulit singkong yang sudah dijemur, lalu gulung seperti pensil
2. Setelah tergulung seperti pensil, beri ikatan karet supaya kuat dan tidak lepas
3. Gunting salah satu ujungnya seperti membuat sapu
4. Ulangi menggunting kedalam sampai putaran habis
5. Silahkan bentuk sesuka hati ujung kulit singkong yang digunting tadi. Mau dibentuk lancip, oval, lengkung atau semacamnya bebas.

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

## 1. Kegiatan Pencampuran Warna

Nama : Kelas :					
Tema / Sub Tema / Sub – sub Tema : Tanaman / Umbi / Kulit singkong Indikator : 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  Tujuan : Ketika mencoba kegiatan pencampuran warna, anak dapat <b>menemukan</b> hasil warna baru Petunjuk : Warnailah kotak dibawah ini sesuai dengan hasil percobaan yang telah dilakukan					
					
					
					
					
Paraf Guru	Paraf Ortu	Penilaian			
		BB	MB	BSB	BSH

## 2. Kegiatan Menominasikan jumlah alat pengecap

Nama : Kelas :					
Tema / Sub Tema / Sub – sub Tema : Tanaman / Umbi / Kulit singkong					
Indikator : 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif					
Tujuan : Anak mampu <b>menominasikan</b> alat pengecap hasil ciptaannya sendiri dengan tepat					
Petunjuk : Lampirkan foto hasil mencipta alat pengecap yang telah berhasil dibuat, lalu hitung jumlahnya. Tuliskan angkanya pada kolom yang tersedia					
<b>FOTO</b>					
					
Paraf Guru	Paraf Ortu	Penilaian			
		BB	MB	BSB	BSH

### 3. Kegiatan Mengecap pohon

Nama : Kelas :					
Tema / Sub Tema / Sub – sub Tema : Tanaman / Umbi / Kulit singkong Indikator : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media Tujuan : Anak mampu <b>mengkombinasikan</b> warna yang menarik lewat kegiatan mengecap Petunjuk : Gambarlah batang pohon terlebih dahulu, lalu lakukan kegiatan mengecap sesuai kreasinya sendiri dengan memadukan warna yang menarik menjadi bentuk pohon					
<b>HASIL KARYA</b>					
<b>Paraf Guru</b>	<b>Paraf Ortu</b>	<b>Penilaian</b>			
		<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>

DAFTAR PUSTAKA

<http://repository.nscpolteksby.ac.id/376/5/BAB%20II.pdf>

[file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20\(K3319060\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Roro%20Roudotul%20Rohmatin%20Rose%20(K3319060)%20(1).pdf)