

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**



TK KENANGA KRAGILAN GEMOLONG SRAGEN



**TK KENANGA KRAGILAN GEMOLONG
AKREDITASI C**

Alamat: Sarigunan Rt.09/0. 1Kel. Kragilan, Kec.Gemolong
Kab.Sragen Propinsi Jawa Tengah 57274
NPSN : 20345211 EMAIL : tkkenangasatu@gmail.com Hp.081393844662

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KENANGA KRAGILAN**

Semester/bulan/Minggu ke : 1 / November / 2
Tema / Sub Tema : Tanaman / Buah Mangga
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Hari, Tanggal : Kamis, 10 Oktober 2021

Kompetensi Inti :

1. Sikap spiritual
KI-1 : Menerima ajaran Agama yang di anutnya
2. Sikap Sosial Emosional
KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3. Pengetahuan
KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
Nilai Agama Moral	
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari- hari	3.1.1/4.1.1 Menggunakan (membaca) doa doa sehari hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (Misal : Doa sebelum memulia dan selesai kegiatan
4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	3.1.11/4.1-11 Melafalkan surat Pendek
Fisik motorik	
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	

<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus</p>	<p>3.3.1 Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah</p> <p>3.3.5/4.3.5 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misalkan : mengancingkan baju, menali, menggambar, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan)</p>
<p>Kognitif</p>	
<p>2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p>	<p>2.2.1 Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (Seperti : Aktif bertanya, mencoba, atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban)</p>
<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>3.5.1 Memecahkan masalah sederhana yang dihadapi di bantu oleh orang dewasa</p>
<p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p>	<p>3.6.4 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna</p>
<p>3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p>	
<p>4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p>	
<p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	
<p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya</p>	
<p>Sosial emosional</p>	
<p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p>	<p>2.8.1 Membiasakan berperilaku mandiri</p>
<p>Bahasa</p>	
<p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p>	<p>3.10.1/4.10.1 Menceritakan kembali apa yang di dengar dengan kosakata yang lebih banyak</p>
<p>3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p>	<p>3.11.1 Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orabng dewasa untuk menyatakan apa yang di lihat dan dirasa</p>

4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	
4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	
Seni	
2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	2.4.6 menyanyikan beberapa lagu anak anak 2.4.2 Menggerakkan tangan, kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	
4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	

Tujuan pembelajaran

1. Anak Mengucapkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak terbiasa makan makanan yang bergizi dan seimbang
3. Anak anak mampu mengenal bagian Tanaman
4. Anak dapat mengenal dan menggunakan Teknologi sederhana
5. Anak dapat Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah dengan membuat jus mangga
6. Anak mampu memahami informasi yang di dengar
7. Anak mampu bercerita tentang kegiatan yang di lakukan
8. Anak berani dan percaya diri mengungkapkan ide kreatifnya dan bisa membentuk kreasi membuat kolase dari daun mangga
9. Anaka menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan
10. Anak bangga dengan menampilkan hasil karya
11. Anak berpartisipasi dan berperan aktif dalam kegiatan

Materi:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenal bagian tanaman
3. Terbiasa makan makanan bergizi dan seimbang
4. Mengenal teknologi tradisional
5. Membuat kolasi dengan daun mangga
6. Menyanyikan Lagu tanaman “Pohon”
7. Mengecap bentuk daun

Kegiatan Bermain di : Sentra BAC

Pendekatan : Saintifik

Metode : Bercerita, Tanya Jawab/ Percakapan, Demonstrasi, Eksperimen

Alat dan Bahan

1. Buah mangga, blender, gula, susu, air, gelas, karpet plastik dan kursi kecil
2. Potongan daun mangga, kertas, lem
3. Kertas HVS, Daun mangga, pewarna makanan, lepek, nampan, tisu
4. Buah mangga di potong dadu, nampan, piring, Tusuk sate

A. Pembukaan (07.30-08.00)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Salam dan do'a sebelum belajar
3. Menyanyi pohon
4. Mengenalkan aturan permainan
5. Berdiskusi tentang alat-alat bermain
6. Berdiskusi tentang kegiatan dan aturan main yang akan dilaksanakan

B. Inti (08.00-09.00)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut?
4. Guru mempersilakan anak untuk bereksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya:
 - a. Membuat Jus dari buah mangga
 - b. Membuat kolase dari daun mangga
 - c. Mengecap daun mangga
 - d. Membuat sate buah mangga
5. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.
6. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya

C. Recalling (09.00 – 10.00)

1. Mengembalikan alat main pada tempatnya
2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

D. Istirahat (30 Menit)

1. Cuci Tangan
2. Makan bersama
3. Bermain Diluar

E. .Penutup (30 Menit)

1. Menanyakan perasaan selama bermain hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai
4. Pemberian tugas kepada anak untuk bertanya kepada orang tua makanan sehat bergizi
5. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
6. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
7. SOP Kegiatan Penutup

G .Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	3.1–4.1	- Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan, kegiatan
Fisik Motorik	2.1 3.3–4.3	- terbiasa makan makanan yang bergizi - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol (misal: mencetak, membentuk, menggambar, dll)
Kognitif	4.9-5.9	- Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai dengan fungsinya secara aman dan bertanggung jawab (cara membuat jus mangga)

Bahasa	3.12-4.12	- Bertanya dengan.,menggunakan lebih dari dua kata. tanya (misal : apa, mengapa, bagaimana, dimana, siapa)
Sosem	2.8	- Pemahaman tentang mandiri
Seni	3.15-4.15	- Menampilkan karya seni (mengecap daun mangga, membuat kolasi dari daun manga, membuat sate buah mangga, membuat Jus mangga)

Gemolong, 9 November 2021

Kragilan Guru Kelas



Atik Sumarti,S.Pd

MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

1. Membuat Jus dari buah mangga



Gambar 1.1 : Alat dan Bahan (Buah Mangga, Blender, Gula, Susu, air, gelas plastiK, karpet plastik dan kursi kecil)

2. Membuat kolasi dari daun mangga



Gambar 2.1 : Potongan daun mangga, lem dan kertas HVS

3. Mengecap daun mangga



Gambar 3.1 : Kertas HVS, Daun mangga, pewarna makanan, lepek, nampan, tisu

4. Membuat sate buah mangga



Gambar 4.1 : Buah mangga di potong dadu, nampan, piring, Tusuk sate

Keterangan Penilaian :

- BB** : Belum Berkembang artinya anak melakukan harus dibantu bu guru atau di contohkan terlebih dahulu
- MB** : Mulai Berkembang artinya anak melakukan masih harus diingatkan oleh bu guru dan di bantu
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan artinya Anak sudah bisa menyelesaikan tugasnya sendiri tidak di bantu oleh guru dan konsisten tanpa harus di ingatkan oleh bu guru lagi
- BSB** : Berkembang sangat baik artinya anak dapat melaksanakan tugas secara mandiri dan bisa membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

PENILAIAN HASIL KARYA

NO	NAMA ANAK	HASIL KARYA	PENGAMATAN
1	Thia	Foto hasil karya	

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : Thia
Kelompok : B / 5-6 tahun

Tanggal	Peristiwa	KD&Indikator	Capaian Perkembangan
14 oktober 2021	Setelah guru mengizinkan semua anak bekerja, Thia bergegas mengambil kertas dan daun mangga serta mengecap pada lembar HVS dan sesegera mungkin ingin mempraktekkan cara mengecap daun mangga yang telah diajarkan oleh Bu guru, kemudian kegiatan selanjutnya membuat jus buah mangga Thia segera mengambil blender dan gula, susu, air di masukkan ke dalam blender lalu di tuangkan dalam gelas plastic lalu di tunjukan kepada Bu guru. Setelah di tunjukan kepada Bu guru lalu di meminumnya jus manga itu.	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	BSH