

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

<b>SATUAN PENDIDIKAN</b>	<b>: TK NEGERI 3 KARANG BARU</b>
<b>KELAS/ SEMESTER</b>	<b>: B / 1</b>
<b>KELOMPOK USIA</b>	<b>: 5-6 TAHUN</b>
<b>ALOKASI WAKTU</b>	<b>: 10 MENIT</b>
<b>TEMA/SUB TEMA</b>	<b>: TANAMAN/TANAMAN BUAH</b>
<b>SUB SUB TEMA</b>	<b>: SEMANGKA</b>

### I. KOMPETENSI DASAR:

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya ( nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)  
Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya yang
- 4.6 dikenalnya ( nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15 Menunjukan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

### II. INDIKATOR :

- NAM : Mengenal tanaman buah semangka sebagai ciptaan Allah
- SOSEM : Terbiasa mengerjakan tugasnya secara mandiri
- KOGNITIF : Memasangkan angka dengan jumlah gambar
- FM. H : Membuat sate buah
- FM.K : Berjalan berjinjit sambil membawa piring berisi buah semangka
- BAHASA : Menempel kan huruf yang hilang pada kata semangka
- Seni : Membuat buah semangka dari bentuk lingkaran  
Tepuk buah semangka

### III. TUJUAN KEGIATAN

1. Melalui kegiatan mengamati buah semangka anak dapat menyebutkan bahwa Allah maha pencipta ( **NAM** )
2. Dalam melakukan tugasnya secara mandiri anak dapat membiasakan melakukan tugasnya sendiri tanpa bantuan orang lain ( **SOSEM** )
3. Melalui kegiatan menuliskan huruf yang hilang pada kata semangka anak dapat menemukan huruf apa saja yang hilang pada kata semangka ( **BAHASA** )
4. Melalui kegiatan memasangkan angka dengan jumlah gambar anak dapat memilih jumlah gambar yang sesuai dengan angkanya ( **KOGNITIF** )

5. Melalui kegiatan membuat sate buah dapat melatih motorik halus anak (**FISIK MOTORIK HALUS**)
6. Melalui kegiatan berjalan berjinjit sambil membawa piring berisi buah semangka anak dapat melakukan gerakan kekuatan pada kaki (**FISIK MOTORIK KASAR**)
7. Melalui kegiatan membuat buah semangka dari bentuk lingkaran anak dapat menciptakan bentuk buah semangka yang kreatif (**SENI**)
8. Melalui kegiatan tepuk buah semangka anak dapat mengkreasikan keterampilan seni tepuk dengan tangannya (**SENI**)

#### **IV. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR**

- Alat : Lem, spidol, tusuk sate, piring, cetakan kue bentuk bintang, pisau,
- Media : Buah semangka
- Bahan : Buah Semangka

#### **V. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **A. KEGIATAN PEMBUKA (3 Menit)**

1. Salam, sapa bernyanyi, berdoa, dan absen
2. Bercakap-cakap tentang tema hari kemarin dan tema buah semangka (Apersepsi)
3. Bertanya tentang siapa yang menciptakan buah semangka
4. Bercerita tentang pengalaman memakan buah semangka
5. Melakukan gerakan berjalan sambil membawa nampan berisi buah semangka
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat melakukan kegiatan /bermain

##### **B. KEGIATAN INTI (6 Menit)**

- Anak mengamati buah semangka yang dibawa oleh guru
- Anak mengamati ketika buah semangka yang telah dibelah oleh guru
- Anak didorong untuk bertanya tentang objek tanaman buah semangka
- Membuat sate buah semangka
- Memasangkan angka yang sesuai dengan jumlah gambarnya
- Menempel huruf yang hilang pada kata semangka
- Membuat bentuk buah semangka dari bentuk lingkaran
- Bertepuk buah semangka

##### **C. KEGIATAN PENUTUP ( Menit)**

1. Recalling
2. Berdiskusi kegiatan apa yang dilakukan hari ini, kegiatan yang paling di sukai
3. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
4. Bernyanyi, doa, salam, pulang

Mengetahui :  
Kepala TK Negeri 3 Karang Baru

Simpang Empat,.....2021.  
Guru Kelas

## PENILAIAN

**Judul** : Asesmen Penilaian Tanaman Buah Semangka

**Kelompok** : B

**Tema/SubTema** : Tanaman/ Tanaman Buah

**SubSubTema** : Semangka

**MetodePenilaian** : Observasi dan tanya jawab

**TeknikPenilaian** :Catatan Anekdot,Unjuk Kerja,Ceklis dan Hasil Karya

### **InstrumenPenilaian**

<b>AspekPenilaian</b>	<b>IndikatorPencapaianKompetensi</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
<b>Sikap</b>	1.1.Mengenal tanaman buah semangka sebagai ciptaan Allah 2.8 Terbiasa mengerjakan tugasnya secara mandiri				
<b>Pengetahuan</b>	3.6. Memasangkan angka sesuai dengan jumlah gambar 4.6. Mengkomunikasikan tentang Semangka ,warna,tekstur,manfaat dan bagian bagiannya 3.12-4.12. Menempel huruf yang hilang pada kata semangka				
<b>Keterampilan</b>	3.3-4.4 Berjalan berjinjit sambil membawa piring berisi buah semangka 3.3-4.4 Membuat sate semangka 3.15-4.15. Membuat semangka dari lingkaran 3.15 - 4.15. Tepuk buah semangka				

### **RubrikPenilaian**

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>BB (Belum Berkembang)</b>	<b>MB (Mulai Berkembang)</b>	<b>BSH (Berkembang Sesuai Harapan)</b>	<b>BSB (Berkembang Sangat Baik)</b>
Mengenal tanaman buah semangka sebagai ciptaan Allah ( Nam 1.1)	Anak belum mengenal bahwa tanaman buah semangka merupakan ciptaan Allah Swt	Anak mulai mengenal bahwa tanaman buah semangka merupakan ciptaan Allah Swt	Anak mengenal bahwa tanaman buah semangka merupakan ciptaan Allah Swt	Anak dapat dan beri tahukan kepada temannya bahwa tanaman buah semangka merupakan ciptaan Allah Swt

Terbiasa mengerjakan tugasnya secara mandiri ( Sosem 2.8 )	Anak belum mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri	Anak mulai mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri	Anak sudah mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri	Anak sudah mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri dan membantu temannya yang lain
Berjalan berjinjit sambil membawa piring berisi buah semangka ( Fisik Motorik Kasar, 3.3-4.3 )	Anak belum mampu berjalan berjinjit sambil membawa nampan berisi buah semangka	Anak sudah mampu berjalan berjinjit namun belum mampu membawa nampan yang berisikan buah semangka	Anak mampu berjalan berjinjit sambil membawa nampan yang berisikan buah semangka namun masih belum seimbang	Anak mampu berjalan berjinjit sambil membawa nampan yang berisikan buah semangka dengan seimbang
Membuat sate semangka ( Fisik Motorik Halus, 3.3-4.3 )	Anak belum mampu membuat sate buah semangka	Anak mulai mampu membuat sate buah semangka	Anak sudah mampu membuat sate buah semangka	Anak sudah mampu membuat sate buah semangka dan mampu membantu temannya yang lain
Memasangkan angka yang sesuai dengan gambarnya ( Kognitif 3.6-4.6 )	Anak belum mampu memasangkan angka dengan jumlah gambar buah semangka	Anak sudah mulai mampu memasangkan angka dengan jumlah gambar buah semangka	Anak sudah mampu memasangkan angka dengan jumlah gambar buah semangka	Anak sudah mampu memasangkan angka dengan jumlah gambar buah semangka dan mampu membantu temannya yang lain.
Menempel huruf yang hilang pada kata semangka ( Bahasa, 3.12-4.12)	Anak belum mampu menempel huruf yang hilang pada kata semangka	Anak sudah mulai mampu menempel huruf yang hilang pada kata semangka	Anak sudah mampu menempel huruf yang hilang pada kata semangka	Anak sudah mampu menempel huruf yang hilang pada kata semangka dan membantu teman yang lain.
Membuat semangka dari lingkaran ( Seni	Anak belum mampu membuat buah semangka	Anak sudah mulai mampu membuat buah semangka	Anak sudah mampu membuat buah semangka dari	Anak sudah mampu membuat buah semangka

3.15-4.15 )	dari bentuk lingkaran	semangka dari bentuk lingkaran	bentuk lingkaran	dari bentuk lingkaran dan membantu temanya yang lain
-------------	-----------------------	--------------------------------	------------------	--

**CATATAN ANEKDOT**

**Nama :**  
**Periode :**

**Kelompok Usia :**B (5-6 Tahun)  
**Tahun :** 2020-2021

Hari/Tanggal	Catatan Peristiwa / Perilaku	Analisis KD / Indikator	Capaian Perkembangan

## LEMBAR HASIL KARYA

Nama :  
Periode :

Kelompok Usia :B (5-6 Tahun)  
Tahun :2020-2021

No	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan
1				
2				
3				

