

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN

RPPH 1

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Pelaksanaan Sleksi Tahap Ke-2

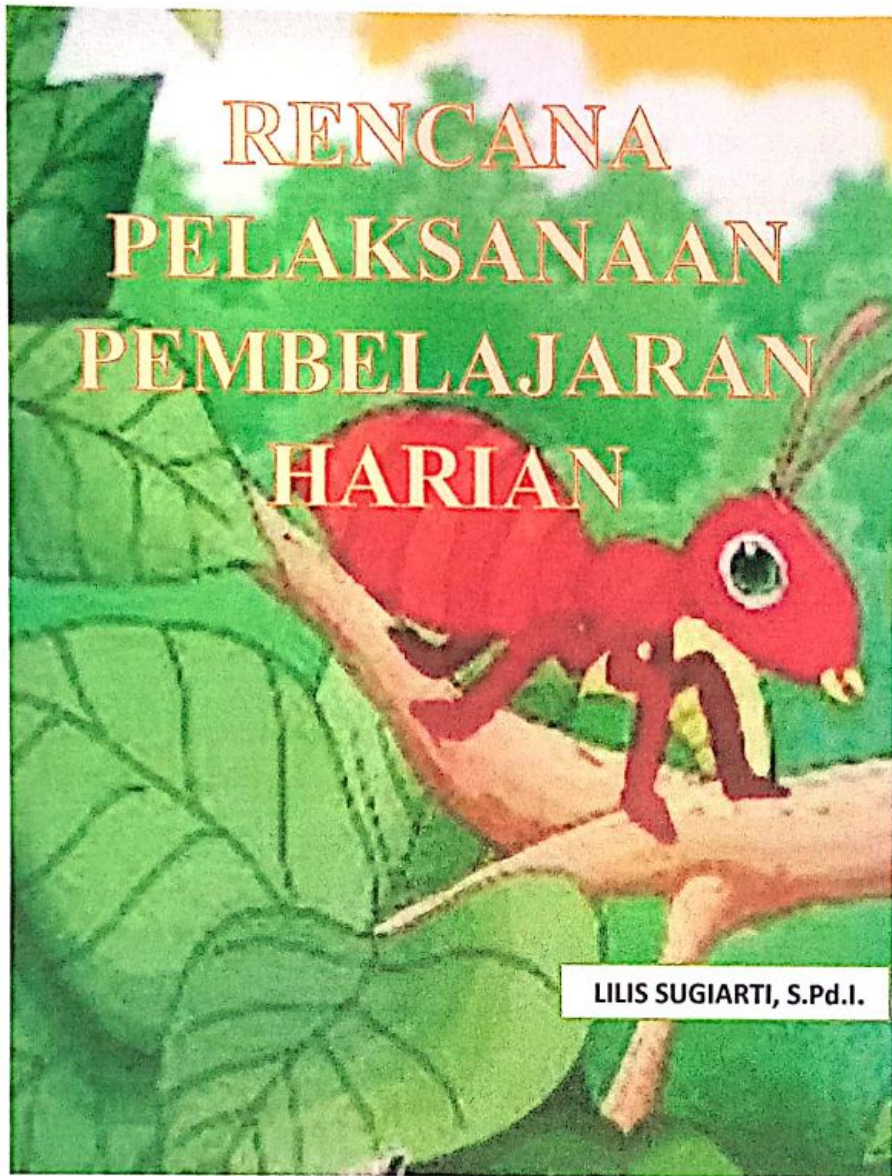
Kepala Sekolah Calon Pelaksana Program Sekolah Penggerak Angkatan II

Simulasi Mengajar dan Wawancara

DISUSUN OLEH :

Nama : LILIS SUGIARTI, S.Pd.I.
Unit kerja : TK AL FATH
Alamat
Desa : PASIR
Kecamatan : PALASAH
Kabupaten/Kota : MAJALENGKA
Propinsi : JAWA BARAT

TAHUN 2021



S e m u t

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

LILIS SUGIARTI, S.Pd.I.

CKS PSP ANGKATAN 2 KABUPATEN MAJALENGKA

Satuan Pendidikan : TK AL FATH
Kelas/Semester : B / I
Tema : BINATANG
Sub Tema : BINATANG SERANGGA
Sub-Sub Tema : SEMUT
Pembelajaran ke : 16
Alokasi Waktu : 10 MENIT
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.7, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.12-4.12, 3.15-4.15

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengetahui ciptaan Allah SWT “ Binatang “. (Agama dan Moral)
2. Anak dapat menyebutkan bagian – bagian tubuh binatang. (Bahasa)
3. Anak dapat melakukan observasi (penelitian) kehidupan semut. (Kognitif)
4. Anak dapat menyanyikan lagu “ Ada S e m u t Kecil “ (Seni)
5. Anak dapat mengetahui fungsi semut bagi kehidupan. (Kognitif)
6. Anak dapat mewarnai gambar “ s e m u t “ (Motorik Halus)
7. Anak dapat mengisi pola lingkaran dengan warna sesuai dengan jumlah semut. (Kognitif)
8. Anak dapat mengenal keaksaraan awal (Bahasa) dan belajar Bersabar (Sosem) serta melatih gerak konstruktif (Motorik Kasar) melalui bermain “MAZE”

Sumber Belajar :

Bahan:

- Video Tentang Semut
- Kartu Huruf Berukuran Besar
- Gambar Semut
- Semut Nyata

Alat:

- Semut
- Krayon
- Laptoop
- Mikroskop
- Internet
- Tanah dan Batu Kerikil
- Tambang

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan :

- Berbaris, Bernyayi , Berdo'a sebelum belajar
- Apersepsi : Tanya Jawab tentang kegiatan hari sebelumnya dan diskusi tentang binatang " Semut "
- Gerak dan Lagu " Ada Semut Kecil"
Dan " Ayo Berbaris seperti semut"
- Guru dan anak membuat komitmen permainan

Kegiatan Inti :

- Mengamati : 1. Anak melihat bersama cerita tentang kehidupan semut melalui tayangan Video.
2. Anak dapat melakukan observasi mengamati Kehidupan semut di atas tanah dengan alat "Mikroskop".
- Menanya : Anak dipersilahkan bertanya dan diberikan stimulus agar mau bertanya
- Mengumpulkan informasi : 1. Guru menceriterakan tentang bagian-bagian "semut" dan manfaat semut bagi kehidupan.
2. Anak melakukan unjuk kerja Mewarnai gambar semut
3. Anak melihat tayangan video tentang " Kehidupan Semut"
4. Anak Menghitung langkah kaki dan jumlah semut yang ditemukan dengan kaca pembesar
5. Anak mengenali huruf yang ditemukan saat Melakukan kegiatan motorik mengikuti "Maze"

6. Anak menarik garis dengan menggunakan kerikil di atas tanah sesuai jumlah semut yang ditemukan saat Observasi.

- Menalar : Anak melakukan observasi / penelitian “Kehidupan semut”.

- Mengkomunikasikan : 1. Anak dapat menyanyikan lagu “ Ada Semut Kecil” dan “ Ayo Berbaris mengikuti gerakan Semut “

Catatan:

1. Guru melakukan scaffolding pada anak yang belum mampu mewarnai dengan Baik.
2. Guru menstimulus anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan “ apa saja yang dilakukan semut?” saat anak mengobservasi kehidupan semut.
3. Guru memberikan semangat kepada setiap anak yang berhasil menyelesaikan tugasnya sampai tuntas di semua Area.
4. Dalam memfasilitasi gaya belajar anak , guru melakukan:
 - Visual : Anak melihat Gambar semut dan Video tayang
 - Kenestetik : Anak melakukan gerak dan lagu serta Mewarnai gambar
 - Audio-Visual : Anak melihat dan mendengarkan guru bernyayi
 - Sensori Motorik : Anak menarik garis dengan media batu kerikil di atas tanah

Kegiatan Istirahat :

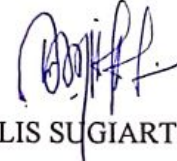
- Guru mengajak anak untuk mencuci tangan pakai sabun bersama-sama
- Anak-anak mengambil bekal makanan dan minuman
- Kegiatan makan bersama dan berbagi dengan teman
- Guru Mengajak anak-anak untuk kembali mencuci tangan pakai sabun
- Bermain di luar bersama teman-teman
- Anak mencuci tangan pakai sabun kembali
- Dan Pembiasaan menggosok gigi dengan pasta gigi

Kegiatan Penutup ;

- Guru mengajak anak membiasakan diri menerapkan Budaya 5R ; termasuk merawat dan merapihkan kembali alat-alat bermain ke tempat semula
- Re Calling tentang kegiatan yang telah dilakukan sepanjang hari ini
- Menanyakan perasaan anak dan menanyakan kegiatan yang paling disukai oleh anak dan anak dapat mengemukakan alasannya.
- Umpan balik oleh guru
- Guru memberikan pengumuman tentang apa yang akan kita pelajari besok
- Berdoa sesudah belajar , dan salam
- Pulang / menunggu Jemputan

Pasir, 4 November 2021

Guru Kelompok B1,



LILIS SUGIARTI, S.Pd.I.



Langkah-Langkah Kegiatan Observasi

1. Anak diajak bertanya jawab tentang binatang “ Semut “ dan Manfaat semut bagi kehidupan.
2. Anak diarahkan untuk melakukan Observasi sendiri-sendiri sesuka hati
3. Guru mempersilahkan anak mengambil Mikroskop , kemudian anak diminta nerjalan mengikuti garis “ Maze “ untuk mencari semut2 dan menelitinya dengan kaca pembesar/ mikroskop.
4. Guru pun menjelaskan kepada anak bahwa di ujung ‘Maze “ anak akan menemukan kartu huruf sebutkan dan injak,
5. Kemudian anak mencari beberapa ekor semut dengan Mikroskop
6. Anak menghitung jumlah semut yang anak temukan,
7. Kemudian anak menuliskan angka tersebut di atas tanah dengan menggunakan media batu kerikil.

Lagu “ Ada Semut Kecil “

Ada Semut Kecil
Naik ke Pohon Tinggi
Lalu Hujan Turun
Semut Kecil Turun lagi...
Siiyuuuuut.....!
Tewww...!
Matahari Bersinar Terang
Lalu Semut Kecil
Naik Pohon Kembali...
Ciuut. Ciuut. Ciuut. Ciuut....
Semut , “Assalaamu’alaikum...! “

(Sumber : Kumpulan Lagu Anak TK Jawa Barat)

Lagu ‘Yo,Berbaris, Mengikuti Cara Semut Berbaris ‘
(Lirik Lagu : Naik Kereta Api)

Syair Karya : Bu Lilis Sugiarti, S.Pd.I.

Yo,Ayo Kawan Berbaris...!
Yo, Ayo !
Aayo semua Berbariis...
Berbariis, Baris yang rapiih...
Mengikuti cara Semut Berbariis...
Ayolah Pilihkan Olehmu
Kegiatan Yang disukai.....!
Ayo Alesha, Prita, Yuna
Mau Pilih Kegiatan yang mana,Naak ...
Yang kalian sukai...?
Lutfi Pilih yang mana ?
Fauzzi? Aidul? Abiyyu ?
Horreee.... pintar semua
Teman-Teman sudah kebagian semua kegiatannya....!
Yess !
Ibu guru memantau pekerjaan teman-Teman yaa....
Yang Tertib, dan tuntas ibu kasih bintang di pundak Teman-Teman, Ya....

(Mohon Maaf, apabila ada nama Ananda yang tidak tersebut...,ini hanya contoh)

Langkah- Langkah Mewarnai Gambar “ Semut” :

1. Guru menyiapkan Kertas HVS bergambar semut hasil karya bu Guru
2. Guru mempraktekkan bagaimana cara dan teknik mewarnai dengan krayon
3. Anak dipersilahkan untuk melaksanakan proses kegiatan

Ilustrasi hasil kegiatan



3. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap

Observasi terhadap Kegiatan anak selama bermain

2. Pengetahuan

- Anak mampu menyebutkan nama dan manfaat Semut bagi kehidupan.
- Anak mampu melakukan kegiatan Observasi meneliti kehidupan Semut

3. Keterampilan

Anak mampu melakukan Gerak dan lagu “ Ada Semut Kecil ”

Anak mampu mewarnai gambar Semut

Teknik dan Alat Penilaian :**Penilaian Sikap**

Teknik penilaian : Observasi

Alat Penilaian : Catatan Anekdot

No.	Nama Anak	Catatan Anekdot
1.	Alesha	Alesha dapat melaksanakan semua tugas kegiatan dengan senang hati dan tuntas
2.	Fauzzi	Fauzzi dapat melaksanakan 2-4 tugas kegiatan dengan tuntas sesuai usia perkembangannya

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Teknik Penilaian : Unjuk kerja

Alat Penilaian : Lembar Ceklist

Lembar Ceklist

Nama Anak : Fauzzi

Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Catatan
1. Anak dapat mengetahui Ciptaan Allah SWT 9 Semut,dll.) (Agama)				V	
2. Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh binatang “ semut”(Bahasa)			V		
3. Anak dapat melakukan Observasi Kehidupan Semut 9Kognitif)			V		
4. Anak dapat menyanyikan Lagu “Ada Semut Kecil “ Dan “Ayo Berbaris “ (Seni)		V			
5. Anak dapat mengetahui fungsi semut bagi kehidupan. (Kognitif)	V				
6. Anak dapat mewarnai gambar “ s e m u t “ (Motorik Halus)		V			
7. Anak dapat mengisi pola lingkaran dengan warna sesuai dengan jumlah semut.(Kognitif)		V			
8. Anak dapat mengenal keaksaraan awal (Bahasa) dan belajar Bersabar (Sosem) serta melatih gerak konstruktif (Motorik Kasar) melalui bermain “Maze”			V	V	
				V	

Lembar Unjuk Kerja

No.	Nama Anak	Catatan Proses	Hasil
1.	Alesha	Ananda dapat mewarnai gambar “semut” dengan krayon tanpa bantuan	BSB
2.	Fauzzi	Ananda dapat mewarnai dengan sesekali bertanya	BSH