

**DOKUMEN
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

**TAMAN KANAK-KANAK
KELOMPOK B
SEMESTER SATU
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



**OLEH :
PESERTA PSP TAHUN 2021
NAMA : SUBROTO, S.Pd.AUD.
NIP : 19680702 200501 1 008**

TK AL HUSNA

**KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN KARANGMALANG,
KABUPATEN SRAGEN, 57291**

**Alamat TK :
Gembong RT 03/01, Desa Saradan, Kecamatan Karangmalang, Kabupaten Sragen, 57291.**

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 17 / 4
Hari /Tgl. : Rabu, 24 Nopember 2021
Kelompok Usia : B (5-6 tahun)
Tema/Sub Tema : Tanaman / Jenis Umbi (Ketela Pohon/Singkong)
KD : 1.1, 2.1, 2.3, 2.4, 2.13, 3.6, 4.6, 3.11, 4.11, 3.13, dan 4.13

A. KOMPETENSI DASAR :

- 1). 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 2). 2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
- 3). 2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik.
- 4). 2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.
- 5). 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 6). 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
- 7). 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- 8). 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.
- 9). 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- 10). 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
- 11). 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 12). 4.15. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Setelah kegiatan pembelajaran tentang singkong, anak dapat meyakini bahwa singkong adalah ciptaan Tuhan.
2. Anak dapat membuat kalung dari tangkai daun ketela pohon/singkong.
3. Anak dapat membuat kolase dari kulit ari ketela pohon/singkong.
4. Anak dapat mengurutkan batang ketela pohon dari yang pendek ke panjang dan menulis angka 1-10.
5. Anak dapat mengeblat/menjipak daun ketela pohon/singkong, mewarnai, dan menulis daun.

C. MATERI :

1. Berkebun.
2. Pengenalan bentuk tanaman umbi.
3. Macam-macam tananam jenis umbi.
4. Melestarikan tanaman.
- 5.. Berkreasi dengan bahan alam.
6. Mengembalikan milik orang lain.
7. Mengulang kalimat.
8. Kerja kelompok.

D. Kegiatan Main :

Kelompok dengan kegiatan pengaman

E. Alat dan Bahan :

1. Batang, daun, kulit ari dari ketela pohon/singkong.
2. Lem
3. Pensil/spidol
4. Kertas

F. Karakter :
Rasa ingin tahu

PROSES KEGIATAN

A. PEMBUKAAN : 30 MENIT

1. Penerapan SOP pembukaan.
2. Tanya jawab tentang kegiatan hari kemaren.
3. Berdiskusi tentang tanaman ketela pohon/singkong.
4. Melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong.
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. INTI : 60 MENIT

1. Membuat kalung dari tangkai daun ketela pohon/singkong.
2. Membuat kolase dari kulit ari ketela pohon/singkong.
3. Mengurutkan batang ketela pohon dari yang pendek ke panjang dan menulis angka 1-10.
4. Mengeblat/menjipak daun ketela pohon/singkong, mewarnai, dan menulis daun singkong.

C. RECALLING : 15 MENIT

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
2. Tanya jawab tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya.
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

D. PENUTUP : 15 MENIT

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Tanya jawab kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap :

- a. Dapat mensyukuri tanaman ketela pohon/singkong sebagai ciptaan Tuhan.
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya.

2. Pengetahuan dan ketrampilan :

- a. Dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman ketela pohon/singkong.
- b. Dapat membuat mainan dengan tangkai daun ketela pohon/singkong.
- c. Dapat membuat kolase dari kulit ari ketela pohon/singkong.
- d. Dapat bekerja sama untuk mengurutkan batang ketela pohon dari yang pendek ke panjang serta dapat menulis angka 1-10.
- e. Dapat mengeblat/menjipak daun ketela pohon/singkong, mewarnai, dan menulis daun.

Mengetahui
Pengawas TK Kec. Karangmalang


SRI SIMI SUDARSINI, S.Pd.
NIP : 19670403 200801 2 010



Karangmalang, 23 Nopember 2021
Kepala Sekolah/Peserta


SUBROTO, S.Pd.AUD.
NIP : 19680702 200501 1 008

LAMPIRAN ALAT DAN BAHAN SERTA HASIL :

1. ALAT dan BAHAN :



2. HASIL :



kalung



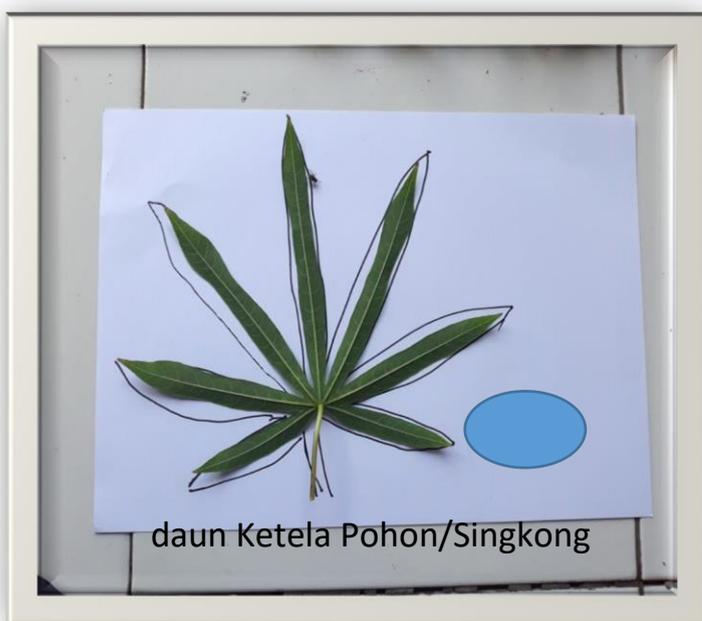
kalung



kolase



mengurutkan dari pendek ke panjang



daun Ketela Pohon/Singkong



daun Ketela Pohon/Singkong

LAMPIRAN PENILAIAN :

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

NO	KD & INDIKATOR	METODE	DESKRIPSI	CAPAIAN PERKEMBANGAN	
				BELUM	MUNCUL
1	<p>NAM. 1.1</p> <p>Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.</p> <p>Indikator :</p> <p>Meyakini singkong ciptaan Tuhan, setelah kegiatan belajar mengajar.</p>	<p><u>Observasi</u></p> <p>Anak dapat meyakini singkong adalah ciptaan Tuhan.</p>			
2	<p>SOSEM. 2.1.</p> <p>Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.</p> <p>Indikator :</p> <p>Membiasakan kepada anak untuk mencuci tangan sebelum menyentuh makanan. (A.5 Karakterisasi)</p>	<p><u>Observasi</u></p> <p>Anak dapat membiasakan diri untuk mencuci tangan sebelum menyentuh makanan</p>			

B. (KI 1 & KI 2) SIKAP PENGETAHUAN & KETERAMPLAN.

NO	KD & INDIKATOR	METODE	DESKRIPSI	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
				BB	MB	BSH	BSB
1	<p>BHS KD 3.11 dan 4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>Indikator : Mengumpulkan informasi yang akurat tentang ketela pohon/singkong.</p>	<p>Observasi Anak mampu mengumpulkan informasi tentang bagian-bagian dari ketela pohon/singkong</p>					
2.	<p>BHS KD 3.11 dan 4.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>Indikator : Mengumpulkan informasi yang akurat tentang ketela pohon/singkong.</p>	<p>Observasi Anak mampu mengumpulkan informasi tentang bagian-bagian dari ketela pohon/singkong</p>					
3.	<p>FM KD 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>Indikator : Anak dapat melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong dengan benar.</p>	<p>Observasi Anak mampu melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong.</p>					

NO	KD & INDIKATOR	METODE	DESKRIPSI	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
				BB	MB	BSH	BSB
4.	<p>Kog</p> <p>KD 3.6 dan 4.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>Indikator : mengurutkan benda berdasarkan urutan dari pendek ke tinggi. (C6)</p>	<p>Observasi</p> <p>Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan urutan dari pendek ke tinggi.</p>					
5.	<p>SENI</p> <p>KD 3.15 dan 4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.</p> <p>Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagi media.</p> <p>Indikator : Membuat kolase dari kulit ari ketela pohon (C6)</p>	<p>Observasi</p> <p>Anak mampu mengkreasikan susunan kulit ari ketela pohon dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik serta menarik</p>					

RUBRIK PENILAIAN

NO	TUJUAN PEMBELAJARAN	BB	MB	BSH	BSB
1.	BAHASA Mengumpulkan informasi yang akurat tentang bagian-bagian ketela pohon/singkong.	Anak belum mampu menyebutkan bagian-bagian ketela pohon/singkong.	Anak sudah dapat menyebutkan bagian-bagian ketela pohon/singkong meskipun belum lengkap meskipun agak lama	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian ketela pohon/singkong dengan lengkap dan benar.	Anak mampu menyebutkan bagian-bagian ketela pohon/singkong dengan lengkap, benar, dan cepat.
2.	F M Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Anak belum mau melakukan kegiatan melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong.	Anak sudah dapat melakukan kegiatan melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong meskipun dengan bantuan orang lain.	Anak sudah mau dan mampu melakukan kegiatan melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong dengan baik dan benar.	Anak sudah dapat melakukan kegiatan melompat dengan rintangan batang ketela pohon/singkong sendiri dengan baik.
3.	Kog. Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Anak belum mau mengurutkan batang ketela pohon/singkong berdasarkan urutan dari pendek ke panjang.	Anak sudah mau mengurutkan batang ketela pohon/singkong berdasarkan urutan dari pendek ke panjang, dengan bantuan/bimbingan guru.	Anak mampu mengurutkan batang ketela pohon/singkong berdasarkan urutan dari pendek ke panjang.	Anak mampu mengurutkan batang ketela pohon/singkong berdasarkan urutan dari pendek ke panjang dengan baik dan cepat.
4.	SENI Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	Anak belum mampu mengkreasi susunan kulit ari ketela pohon dengan ide dan kreatifnya sendiri	Anak sudah mau mengkreasi susunan kulit ari ketela pohon dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik serta menarik	Anak mampu mengkreasi susunan kulit ari ketela pohon dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik serta menarik	Anak mampu mengkreasi susunan kulit ari ketela pohon dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik serta menarik sesuai dengan idenya sendiri.
5.	SENI Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	Anak belum mampu membuat kalung dari tankai daun ketela pohon/singkong dengan ide dan kreatifnya sendiri	Anak sudah mau membuat kalung dari tankai daun ketela pohon/singkong dengan ide dan kreatifnya sendiri	Anak mampu membuat kalung dari tankai daun ketela pohon/singkong dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik serta menarik	Anak mampu membuat kalung dari tankai daun ketela pohon/singkong dengan ide dan kreatifnya sendiri dengan baik