



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Harian (RPPH)**

SKENARIO KOMUNIKASI POSITIF



Pohon singkong

IMAMATUR ROSYIDAH M.Pd.I



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ISLAM SABILIL FALAH SUKODONO SIDOARJO
TAHUN AJARAN 2021 - 2022

1

Model Pembelajaran	: STEAM
Semester / Minggu ke	: I / V
Hari, Tanggal	: Jum'at, 26 Nov 2021
Kelompok / Usia	: B (5 – 6 tahun)
Tema / Sub Tema	: Tanaman/ Umbi - Umbian
Sub-sub tema	: Pohon singkong

A. KOMPETENSI DASAR

1. NAM (1.1 dan 1.2) : Anak dapat menyayangi dan mensyukuri tanaman singkong ciptaan tuhan
2. Sosem (3.5 dan 4.5) : Anak dapat mengetahui cara memecahkan masalah sederhana dalam kegiatan mengelola singkong.
3. Kognitif 3.8 dan 4.8 : Anak dapat mengetahui bagian-bagian pohon singkong dan Tempat hidupnya.
4. Bahasa (3.11 dan 4.11) : Anak dapat mengungkapkan keinginannya dalam memilih permainan
5. Fisik Motorik (3.3 dan 4.3) : Anak dapat menirukan gerakan sederhana saat berbaris dan meirukan gerakan pohon tertiuip angin
6. Seni (3.15 dan 4.15) : Anak mengenal karya seni dari tangkai, batang, daun, dan umbi singkong

MATERI DALAM KEGIATAN

- Berdoa sebelum dan sesudah belajar,
- Anak terbiasa mengembalikan barang milik orang lain
- Perkembangan Motorik Kasar
- Perkembangan Motorik Halus
- Berpikir logis dan simbolik melalui kegiatan yang ada
- Berani mengutarakan dan menunjukkan keinginan dalam melakukan kegiatan
- Mengembangkan Aktvitas Karya Seni

MATERI YANG MASUK DALAM SOP UNTUK PEMBIASAAN

- Bersyukur akan ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Membiasakan diri berbicara jujur
- Menjaga kebersihan tempat belajar
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

ALAT DAN BAHAN

1. ATK terdiri dari pensil, crayon, serutan, penghapus, penggaris.
2. Media Loose parts (Bahan Alam, Kayu/Bambu, Benang, Pengaris, Gunting, Bahan Bekas) dll

3. Pohon singkong, daun singkong, tangkai singkong, buah singkong, kulit singkong.

KEGIATAN MOTORIK KASAR :

1. Menirukan gerakan pohon tertiup angin

A. PEMBUKAAN (30 menit)

- + Penerapan SOP Pembukaan (Story telling, berdoa, absensi, menyanyi bersama)
Guru memberikan appersepsi tentang tanaman sebagai salah satu ciptaan Tuhan yang banyak manfaatnya dan wajib disyukuri, kenali bagian-bagiannya, cara berkembang biaknya dan pengolahannya melalui cerita “video youtube dan menyanyi lagu singkong

B. INTI (60 menit)

1. **Anak mengamati :**
Mengamati pohon singkong
2. **Anak bertanya :**
Siapa yang menciptakan pohon singkong?
Bagaimana menanam pohon singkong?
3. **Anak mengumpulkan informasi :**
Melalui kegiatan bermain dan melihat tayangan video youtube
4. **Anak menalar :**
Anak mengekspresikan ide dan gagasannya saat bermain
5. **Anak mengomunikasikan :**
Mathematic : Membandingkan pohon singkong dari tinggi ke rendah (C5)
Engineering : Mambangun area pabrik pengolahan singkong (C6)
Arts : Membuat Kreasi Olahan singkong (C3)
Teknologi : Menciptakan Permainan dari batang singkong (C6)

Recalling :

1. Bagaimana perasaanmu setelah bermain??
2. Kesulitan apa yang telah dihadapi ketika bermain??

ISTIRAHAT (makan snack dan bermain bebas)

C. PENUTUP (30 menit)

- Menanyakan perasaan hari ini
- Bercerita pendek tentang kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- Pesan – pesan yang berisi himbauan agar tetap mematuhi protokol kesehatan
- Berdo`a setelah belajar
- Sayonara

1. Teknik Penilaian

1. Catatan hasil karya
2. Catatan anekdot, dan
3. Skala capaian perkembangan (*rating scale*)

Lembar teknik penilaian disajikan pada lembar terpisah.

Sidoarjo, 26 Nov 2021

Mengetahui ,
Kepala

GURU KELAS

Imamatur Rosyidah

Imamatur Rosyidah

A colorful illustration of children playing on a rope course. At the top, four children are climbing ropes. In the middle, a boy is swinging on a rope. On the right, a boy is climbing a rope. On the left, a girl is climbing a rope. At the bottom, a girl is climbing a rope, two boys are hanging from a horizontal bar, and a girl is hanging upside down from a rope. The background is light blue with white and yellow circles.

Skenario komunikasi Positif

1. Bagaimana menciptakan Kebun singkong yang indah? (C6)
2. Ayo membandingkan tinggi rendah pohon singkong ?(C6)
3. Ayo mengukur panjang batang singkong? (C6)
4. Ayo mengecek singkong yang busuk dan yang baik? (C5)
5. Ayo membuat olahan singkong? (C6)
6. Ayo memunculkan permainan baru ? (C6)