

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) – LURING

PPG DALJAB 2/2021

UNS Surakarta

(Fokus masalah: meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10)

Satuan Pendidikan : TK Surya Ceria Aisyiyah
Semester/ Minggu : I/ 12
Kelompok : A
Tema/ Subtema/sub sub tema : Kebutuhanku/ Macam-macam makanan/
Makananan Kesukaanku
Alokasi Waktu Kegiatan : 90 menit
Hari, tanggal : Sabtu, 31 Juli 2021
Rencana aksi : Permainan Pancing Angka

1. Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanya – NAM 1.1
2. Anak mampu bersabar antri giliran main melalui kegiatan pancing angka – SOSEM 2.7
3. Anak memiliki keterampilan motorik halus melalui kegiatan mewarnai bentuk es krim dengan rapi– FM 3.3-4.3
4. Anak mampu membedakan ukuran benda melalui kegiatan mengelompokkan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat – KOG 3.6-4.6
5. Anak mampu menyebutkan angka melalui permainan pancing angka dengan tepat – BHS 3.12-4.12
6. Anak mampu membuat kreasi melalui kegiatan membuat es krim dari kardus bekas – SENI 3.15-4.15

2. Bahan Ajar

1. Macam-macam makanan kesukaan
2. Manfaat makanan
3. Kandungan Bahan Makanan
4. Cara mengolah makanan
5. Gerak dan lagu tepuk Es krim dan Lagu Aku Punya Roti

3. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan : TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*)
2. Model : STEAM
3. Metode : Bercerita, bercakap-cakap, demonstrasi, bernyanyi

4. Media

- PPT macam-macam makanan kesukaan
- LKPD
- Alat pancing angka

5. Alat dan Bahan

- Kayu magnet
- Kertas lipat
- Cemiti/klip
- Kayu stick
- Gambar angka
- Kardus bekas
- Stik es krim
- Krayon
- Selotip
- Gunting
- Gambar makanan
- Pensil
- penghapus

6. Langkah- langkah Pembelajaran

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar. 2. Guru mengajak anak membaca surat, hadist dan doa bersama 3. Guru melaksanakan presensi kehadiran anak dengan lagu 4. Guru mengajak anak melihat video macam-macam makanan 5. Guru bercakap-cakap dengan anak tentang makanan dan mendiskusikan bersama tema makanan (Communication-4C) 6. Guru mengajak anak tepuk es krim dan lagu Aku Punya Roti 	15 menit
Inti	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan permainan yang telah disediakan. 2. Guru mendorong anak menanya terkait alat dan bahan yang telah disediakan. 3. Guru memberi kesempatan pada anak untuk membandingkan dan mengelompokkan alat dan bahan yang telah disediakan. (Critical Thinking-4C) 4. Guru mendiskusikan aturan main. 5. Anak melakukan kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati. <ol style="list-style-type: none"> a. Kegiatan main 1 : membuat es krim dari barang bekas (Memuat STEAM)- SENI 3.15-4.15 Sains : perubahan wujud barang bekas menjadi wujud es krim Teknologi : alat pemotong selotip untuk memotong selotip yang di gunakan untuk menempel es krim Engineering : proses menempelkan stik dengan es krim menggunakan selotip 	60 menit

<p>Art : hasil karya es krim</p> <p>Matematik : menghitung jumlah warna pada es krim</p> <p>b. Kegiatan main 2 : mengelompokkan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil (<i>Memuat LKPD</i>)- <i>KOG 3.6-4.6</i></p> <p>c. Kegiatan main 3 : permainan pancing angka (<i>critical thinking</i>) – <i>BHS 3.12-4.12</i></p> <p>6. Anak bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah dilaksanakan. (<i>Communication, Critical Thinking-4C</i>)</p>	
<p>Penutup</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain. (<i>Communication-4C</i>) 2. Guru menyampaikan kegiatan yang dapat dilaksanakan di rumah bersama keluarga. 3. Guru menyampaikan pesan moral kita harus makan makanan yang bergizi agar tubuh kita sehat. 4. Guru mengajak anak berdoa setelah belajar. 5. Menyanyikan lagu Sayonara 	<p>15 menit</p>

7. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	1.1 Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya melalui pemahaman yang menciptakan tanaman yang merupakan bahan baku roti seperti gandum	Ceklis, observasi
SOSEM	2.7 Anak mampu bersabar antri giliran main melalui kegiatan pancing angka	Ceklis, observasi
FM	3.3-4.3 Anak memiliki keterampilan motorik halus melalui kegiatan mewarnai bentuk es krim dengan rapi	Ceklis, observasi
KOG	3.6-4.6 Anak mampu mengelompokkan ukuran benda melalui kegiatan mengelompokkan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat	Ceklis, Penugasan
BHS	3.12-4.12 5. Anak mampu menyebutkan angka melalui permainan pancing angka dengan tepat	Ceklis, unjuk kerja

SENI	3.15-4.15 Anak mampu membuat kreasi melalui kegiatan membuat es krim dari kardus bekas	Ceklis, hasil karya
------	--	---------------------

2. Rubrik Penilaian

No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan	
		Muncul/Terbiasa	Belum Muncul/ Belum Terbiasa
1.	NAM 1.1 Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya melalui pemahaman yang menciptakan tanaman yang merupakan bahan baku roti seperti gandum	Anak terbiasa mengucapkan kalimat Subhanallah	Anak belum terbiasa mengucap Subhanallah dengan lancar
2	SOSEM 2.7 Anak mampu bersabar antri giliran main melalui	Anak terbiasa bersabar antri giliran	Anak belum terbiasa bersabar antri giliran


	kegiatan pancing angka				
No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
3.	FM 3.3-4.3 Anak memiliki keterampilan motoric halus melalui kegiatan mewarnai bentuk es krim	Anak belum mampu mewarnai bentuk es krim	Anak mulai mewarnai bentuk es krim tetapi belum rapi	Anak mewarnai bentuk es krim dengan rapi	Anak mampu mewarnai bentuk es krim dengan rapi tanpa bantuan dan mampu menyelesaikannya dengan lebih cepat
4.	KOG 3.6-4.6 Anak mampu mengelompokkan ukuran benda melalui kegiatan membedakan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat	Anak belum mampu mengelompokkan ukuran benda berdasarkan ukuran besar dan kecil	Anak mulai mampu mengelompokkan ukuran benda berdasarkan ukuran besar dan kecil tetapi ada beberapa yang kurang tepat	Anak mampu mengelompokkan ukuran benda berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat	Anak mampu mengelompokkan ukuran benda berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat dan mampu menyebutkan angka diatas 10
5	BHS 3.12-4.12 Anak mampu	Anak belum mampu menyebutkan	Anak mulai mampu menyebutkan	Anak mampu menyebutkan angka secara	Anak mampu menyebutkan angka secara tepat

	menyebutkan angka melalui permainan pancing angka dengan tepat	angka dengan tepat	angka tetapi beberapa belum tepat	tepat	dan membantu temannya
6	SENI 3.15-4.15 Anak mampu membuat kreasi melalui kegiatan membuat es krim dari kardus bekas	Anak belum mampu berkreasi membuat es krim dari kardus bekas	Anak mampu membuat es krim dari kardus bekas dengan mencontoh temannya	Anak mampu berkreasi membuat es krim dari kardus bekas dengan cukup rapi	Anak mampu berkreasi membuat es krim dari kardus bekas dengan kreatif dan indah

3. Instrumen

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.		NAM 1.1 Anak mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya melalui pemahaman yang menciptakan tanaman yang merupakan bahan baku roti seperti gandum				
2.		SOSEM 2.7 Anak mampu bersabar antri giliran main melalui kegiatan pancing angka				

3.		FM 3.3-4.3 Anak memiliki keterampilan motorik halus melalui kegiatan mewarnai bentuk es krim dengan rapi				
4.		KOG 3.6-4.6 Anak mampu membedakan ukuran benda melalui kegiatan membedakan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat				
5.		BHS 3.12-4.12 Anak mampu menyebutkan angka melalui permainan pancing angka dengan tepat				
6.		SENI 3.15-4.15 Anak mampu membuat kreasi melalui kegiatan membuat es krim dari kardus bekas				

	KARANGANYAR, 18 Juni 2021
<p>Kepala TK Surya Ceria Aisyiyah (SCA)</p>  <p>Aini Rukhayati, S.E</p>	<p>Guru Kelas</p> <p>(Dian Ekawati, S.Pd)</p>

8. Lampirn

1. Bahan Ajar
2. LKPD
3. Media

HANDOUT
PEMBELAJARAN TK
SEMESTER 1
KELOMPOK A (4-5 TAHUN)

TEMA : KEBUTUHAN
SUB TEMA : MAKANAN DAN MINUMAN
SUBSUB TEMA : MAKANAN KESUKAAN



Disusun oleh :

Dian Ekawati, S.Pd

PPG DALJAB Angkatan 2
Universitas Sebelas Maret
2021

A. BAHAN AJAR



1) Pengertian Makanan

Makanan adalah sumber energy terpenting bagi manusia. Makanan merupakan sumber energy yang akan diproses dalam tubuh untuk menghasilkan energi. Energy digunakan untuk beraktivitas.

2) Macam-macam makanan kesukaan

1) Roti



2) Permen



3) Cokelat



4) Es Krim



3) Fungsi Makanan

- a. Makanan menjadi sumber energi untuk melakukan kegiatan / aktivitas.
- b. Berperan dalam pertumbuhan dan pemeliharaan jaringan tubuh.
- c. Makanan juga berperan dalam membangun struktur sel atau jaringan dalam tubuh.

4) Kandungan Bahan Makanan

a. Karbohidrat



Karbohidrat banyak terdapat pada biji-bijian, padi-padian dan umbi-umbian.

b. Protein

Protein banyak terdapat pada ikan, susu, daging dan keju.



c. Vitamin

Vitamin terdiri dari vitamin A, B, C, D, E dan K.

- ❖ Vitamin A merupakan vitamin yang berperan dalam pembentukan indra penglihatan yang baik. vitamin ini juga berperan penting dalam menjaga kesehatan kulit dan imunitas tubuh. Vitamin A banyak ditemukan pada susu,

ikan, sayur-sayuran (terutama yang berwarna hijau dan kuning), dan juga buah-buahan (terutama yang berwarna merah dan kuning, seperti cabai merah, wortel, pisang, dan pepaya)



- ❖ Vitamin B, berperan penting dalam metabolisme di dalam tubuh. Sumber utama vitamin B berasal dari susu, gandum, ikan, dan sayur-sayuran hijau



- ❖ Vitamin C banyak memberikan manfaat bagi tubuh. Vitamin C dapat mencegah terjadinya sariawan.



- ❖ Vitamin D merupakan salah satu jenis vitamin yang banyak ditemukan pada makanan hewani, antara lain ikan, telur, susu, serta produk olahannya, seperti keju. Bagian tubuh yang paling banyak dipengaruhi oleh vitamin ini adalah tulang.



- ❖ Vitamin E berperan dalam menjaga kesehatan berbagai jaringan di dalam tubuh, mulai dari jaringan kulit, mata, sel darah merah hingga hati. Vitamin E banyak ditemukan pada ikan, ayam, kuning telur, ragi, dan minyak tumbuh-tumbuhan.



- ❖ Vitamin K banyak berperan dalam pembentukan sistem peredaran darah yang baik dan penutupan luka. Kita perlu banyak mengonsumsi susu, kuning telur, dan sayuran segar yang merupakan sumber vitamin K yang baik bagi pemenuhan kebutuhan di dalam tubuh



5) Cara Mengolah Makanan

Beberapa cara mengolah makanan diantaranya

- Menggoreng, yaitu mengolah makanan dengan cara memasukkan bahan makanan ke dalam minyak panas.
- Merebus, yaitu mengolah bahan makanan dengan merendam bahan atau masakan ke dalam air yang panas.
- Mengukus, yaitu memasak dengan menggunakan uap air dan menggunakan alat seperti kukusan, dandang, panci, dan lain-lain.
- Menumis, yaitu memasak dengan menggunakan sedikit minyak olahan dan ditambah sedikit cairan sehingga sedikit berkuah/basah.
- Membakar, yaitu memasak secara langsung di atas bara api, biasanya teknik ini disebut memanggang.
- Memanggang dengan oven (bake), yaitu memasak makanan dengan memasukkan ke dalam alat pembakaran seperti oven dan Oven mikrogelombang dan alat lainnya.
- Menyangrai, yaitu memasak di wajan tanpa air maupun minyak goreng, tetapi langsung tersentuh dengan wajan, ada juga yang menggunakan media pasir untuk menyangrai

6) Gerak dan Lagu Tepuk Es krim dan Lagu Aku Punya Roti

Tepuk Es Krim

Ting ting ting ting

Tong tong tong tong

Ting tong juss

Lagu Aku Punya Roti

Aku punya roti enak sekali

Kusimpan rapi di kotak ini

Agar lalat lalat yang nakal

Tak hinggap roti tetap bersih

Sehat dan lezat

Jangan lama lama rotinya disimpan

Di dalam kotak bisa berjamur

Bila dimakan tak enak tak enak

Bias berbahaya bagi kita semua

DAFTAR PUSTAKA

Edukasi anak Indonesia. 2018. Mengenal Nama-Nama Makanan. Diakses pada 19 Juni 2021 <https://youtu.be/ke3OlgSUp3o>

Mukaromah, Nur. 2012. Pendekatan Ilmiah Makanan. Jakarta : Multi Kreasi Satudelapan

Mulyati, Sri. 2018. PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG MAKANAN SERTA POLA MAKAN PADA SISWA KELAS XI SMK N 4 YOGYAKARTA. Skripsi. Universitas Negeri Surakarta :Pendidikan Teknik Boga

Rada. Dosen pintar. 07 juni 2021. Diakses pada 18 Juni 2021 <https://dosenpintar.com/makan-adalah/>

Wikipedia. Ensiklopedia Bebas Memasak. 2021. Diakses pada 19 Juni 2021 Wikipedia. Ensiklopedia Bebas Vitamin. 2021. Diakses pada 19 Juni 2021 <https://id.wikipedia.org/wiki/Vitamin>

Wikipedia. Ensiklopedia Bebas Vitamin. 2021. Diakses pada 19 Juni 2021 <https://id.wikipedia.org/wiki/Vitamin>

B. LKPD

Kegiatan : membedakan gambar berdasarkan ukuran besar dan kecil

besar vs kecil

Lingkarilah gambar makanan kesukaan yang paling besar



C. Media

1. Contoh permainan pancing angka



2. Contoh membuat es krim dari kardus bekas

