

**PERANGKAT PEMBELAJARAN**  
**PROGAM SEKOLAH PENGGERAK**  
**ANGKATAN 2**



**NAMA** : LULUK SUGIARSIH, S.Pd  
**NOMOR PESERTA PSP** : 201503068391  
**LEMBAGA** : TK ALIF

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI**

**TAHUN 2021**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TAMAN KANAK-KANAK ALIF

SEMESTER/BULAN/MINGGU: 2/JULI/MINGGU KE 17

Tema : Kendaraan  
SubTema : Kendaraan Air  
Sub-subtema : Kapal  
Kelompok : B (usia 5-6 Tahun)  
Model Pembelajaran : Sentra

KD	Materi Pembelajaran	RencanaKegiatan
<b>NAM (3.1)</b> Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari  <b>KOG (3.9-4.9)</b> Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)  <b>SOSEM 2.8</b> Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian  <b>FM 3.3-3.4</b> Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus  <b>BHS. 3.12-4.12</b> Mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan menyusun kartu huruf	<b>A. SENTRA BAHAN ALAM</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (NAM)</li><li>• Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya Merakit kapal dari batang daun pisang (KOG)</li><li>• Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung (SOSEM)</li><li>• Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama(FMK)</li><li>• Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar(BHS)</li></ul>	<b>A. SENTRA BAHAN ALAM</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Doa Sebelum dan sesudah kegiatan</li><li>- Menciptakan bentuk kapal dari batang daun pisang (C6)</li><li>- Senam mengikuti irama</li><li>- Menebali kata sesuai dengan gambar</li><li>- Merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung</li><li>- Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun</li></ul>

<p><b>SENI 3.15-4.15</b></p> <p>Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun (SN)</li> </ul>	
--	--	--

Kepala Sekolah



Luluk Sugiarsih, S.Pd

## RPPH

### Tujuan Pembelajaran:

1. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (Menciptakan bentuk kapal dari batang daun pisang (C6) **(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)**
3. Anak dapat mencerminkan kemandirian saat Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dibantu seperlunya dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung **(LOOSEPART)(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)**
4. Anak dapat melatih motoric kasarnya melalui Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus saat senam mengikuti irama
5. Anak dapat Mengenal keaksaraan awal melalui Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar
6. Anak dapat dengan bangga menunjukkan kolase gambar kapal dengan macam-macam daun **Loose Part , STEAM(Art,Matematic)**

### Materi yang ada dalam Kegiatan:

1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari (NAM. 3.1)
2. Anak dapat Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (Menciptakan bentuk kapal dari batang daun pisang (C6) **(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)**
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung **(LOOSEPART)(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)(SOSEM 2.8)**
4. Ketrampilan motoric kasarnya melalui Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus saat senam mengikuti irama (FM 3.3-3.4)
5. Mengenal keaksaraan awal melalui Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar (BHS. 3.12-4.12)
6. Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas Membuat Kreatifitas kolase gambar kapal dengan macam-macam daun (SN 3.15-4.15) **Loose Part , STEAM(Art,Matematic)**

### Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Penyambutan, mengucapkan salam, dan penjemputan dalam ( SOP ) Penyambutan
2. Doa sehari - hari
3. Pembacaan Pancasila dan Lagu Indonesia Raya/lagu wajib
4. Mencuci tangan dan menggosok gigi sebelum dan sesudah makan

**Media pembelajaran:**

- Video membuat kapal (TPACK)
- Lcd, Laptop
- Miniatur kapal

**Bahan ajar:**

Batang daun pisang, daun pisang, tusuk sate, piring kecil, daun, lem, jagung, LKPD

**Metode pembelajaran: PBL**

**Pendekatan : STEAM, SAINTIFIK, TPACK, HOTS, LOOSEPART**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TAMAN KANAK-KANAK ALIF**

<p>Semester/Bulan/Minggu: 2/11/15</p> <p>Kelas/usia : B/ 5-6 Tahun</p> <p>Tema/Subtema/Sub-subtema : Kenda laan/ Kendaraan air/Kapal</p>
<p>KD: NAM 3.1 ; FM;3.3-4.3; KOG: 3.9-4.9 BHS: 3.12-4.12 SOSEM: 2.8 SN: 3.15-4.15</p>
<p><b>Materi</b></p> <p>Doa Sebelum dan sesudah kegiatan, Doa naik kendaraan air, kapal layar,kapal rakit,Uji coba kapal,kolase</p>
<p><b>Alat Bahan</b></p> <p>Batang daun pisang, daun pisang,tusuk sate, piring kecil, daun, lem, jagung, Air,Bak,LKPD</p>
<p><b>3. kegiatan pembukaan, jam 07.00 - 07.10</b></p> <p>Kegiatan Pembukaan meliputi: Berdoa , bernyanyi tentang kapal api, bercerita, menyampaikan tema dan sub tema hari ini, tanya jawab tentang kapal, guru menunjukkan kapal dengan vidio membuat kapal</p>
<p><b>4. Kegiatan Inti, jam 07.10 - 07.20</b></p> <p>Kegiatan inti guru mengintruksikan kepada anak dalam bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan <b>saintifik</b>, yakni anak mengamati, menanya mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sentra Bahan Alam</b></li><li>- Densitas 1 : Menciptakan bentuk kapaldari batang daun pisang <b>(SAINTIFIK)</b> <b>(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)</b></li><li>- Densitas 2 : Menebali kata sesuai dengan gambar</li><li>- Densitas 3 : Merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung</li><li>- Densitas 3 ; Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun</li></ul>
<p><b>5. Kegiatan Penutup: 07.25-07.40, Meliputi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Menanyakan perasaan selama hari ini</li><li>○ Anak dan guru membuat kesimpulan tentang kegiatan hari ini</li><li>○ Guru memberikan penguatan</li><li>○ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li><li>○ Berdoa setelah belajar</li></ul>
<p><b>Sentra bahan alam</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Doa Sebelum dan sesudah kegiatan</li></ul>

- Menciptakan bentuk kapal dari batang daun pisang
- Menebali kata sesuai dengan gambar
- Merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung
- Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun

#### RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	rozak	zahra	arya	naura	zuhfa	Akmal m
Nilai agama dan moral	3.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya						
Sosial Emosional	2.8	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung						
Bahasa	3.12- 4.12	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar						
Kognitif	3.9-4.9	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya Merakit kapal dari batang daun pisang						
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama						
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun						

Kepala Sekolah



Luluk Sugiarsih, S.Pd

**RUBRIK PENILAIAN PESERTA DIDIK**

No	Bid. Pengembangan	Indikator	CP	Keterangan
1	NAM	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya ( 3.1)	BB :	Anak belum mau berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
			MB :	Anak mulai mau berdoa sebelum dan sesudah kegiatan dengan bantuan guru
			BSH :	Anak mau berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
			BSB :	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan dengan baik dan benar
2	SE	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung ( 2.8)	BB :	Anak tidak mau merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung
			MB :	Anak merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung dibantu oleh guru
			BSH :	Anak dapat merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung sendiri/mandiri
			BSB :	Anak dapat melakukan merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung sendiri/mandiri dan mau merapikan alat-alat yang baru saja dipakai dalam kegiatan merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung
3	BHS	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar ( 3.12-4.12)	BB :	Anak tidak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar
			MB :	Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar di bantu oleh guru
			BSH :	Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar tapi masih ragu-ragu
			BSB :	Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar dengan cepat dan benar

4	KOGNITIF	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya merancang kapal dari batang daun pisang (K 3.9-4.9)	BB	: Anak belum mau merancang kapal dari batang daun pisang
			MB	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang dengan dibantu guru
			BSH	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang sendiri namun tidak berurutan prosesnya
			BSB	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang dengan sendiri dan dengan urutan proses yang benar
5	FM	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama (3.3-4.3)	BB	: Anak tidak mau Senam mengikuti irama
			MB	: Anak mau Senam mengikuti irama dengan dibantu guru
			BSH	: Anak mau Senam mengikuti irama sendiri
			BSB	: Anak mau Senam mengikuti irama sendiri dengan baik dan benar
6	SENI	Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun	BB	: Anak tidak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun
			MB	: Anak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun dengan dibantu bu guru
			BSH	: Anak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun Sendiri
			BSB	: Anak mau Membuat Kreatifitas membuat Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun sendiri dengan ekspresi percaya diri/senyum

## **TK ALIF SKENARIO PEMBELAJARAN**

Tema	: Kendaraan
Sub Tema	: Kendaraan air
Sub-sub Tema	: Kapal
Kelompok	: B (Usia 5-6 Tahun)
Model Pembelajaran	: Sentra Bahan Alam
Waktu	: 7.00 – 07.30
Bidang pengembangan	: NAM, SOSEM, FM , KOG, BAHASA , SENI

Pra kegiatan dilakukan dengan dengan penyambutan (SOP Penyambutan) anak di gerbang. Guru bersalaman dengan setiap peserta didik yang datang ke sekolah dan dilanjutkan dengan jurnal pagi kegiatan Menggambar bebas di kertas yang sudah disediakan guru (jurnal pagi) kemudian di lanjutkan dengan kegiatan apel dan kegiatan motoric kasar (**FM 3.3-4.3**) di lakukan dengan kegiatan gerak dan lagu pada pukul 07.00-07.05 dilaksanakan dengan anak berbaris tertib di halaman sekolah berdasarkan kelompok kelasnya dan diurutkan berdasarkan dari anak yang datang lebih dulu di depan dan anak yang datang terlambat di belakang secara berurut. Guru memberikan contoh gerakannya dan di lanjutkan dengan bernyanyi lagu” Alif Center, Ayo Bergembira”. Setelah selesai, anak-anak masuk ke dalam kelas dengan tertib. Sebelum masuk kelas anak-anak berbaris di depan pintu dengan membaca pancasila dan menyayikan lagu indonesia raya.

Saat peserta didik telah berada di dalam kelas, kegiatan pembukaan dilakukan pada pukul 07.05-07.10, dalam kegiatan ini diawali dengan peserta didik duduk dengan tertib di kelas. Guru mengucapkan salam kepada anak-anak, dan menanyakan ”bagaimana kabarnya anak-anak semua?” dan anak menjawab salam yang diucapkan oleh guru “*Walaikumsalam Warohmatullahi Wabarokatuh, Alhamdulillah*, luar biasa, tetap semangat, *Allahu Akbar*”. Setelah itu, dilanjutkan dengan anak dan guru bersama-sama mengucap doa sebelum belajar “*Rabbi zidni ‘ilma war zuq nii fahma, amiin*” . Tujuanya anak terbiasa untuk menghormati guru, bersemangat belajar, memiliki kebersamaan atau persaudaraan antar anak serta anak dapat menghafal bacaan do’a akan belajar dan terbiasa mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan kegiatan berdo’a, guru dan anak bersama-sama bernyanyi lagu “*kapal api*”. Setelah itu, guru melakukan absen (daftar hadir anak) dengan menyebutkan nama anak satu persatu. selanjutnya anak menonton video tentang **Kapal menggunakan media laptop**.Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan guru mengajak anak melakukan tanya jawab tentang kapal dan pencipta kapal, juga bagian-bagian kapal.

Guru: Anak-anak, ada yang tahu kapal jalannya dimana?

PD : Air bu Guru.

Guru : Betul, ada yang tahu tempat berhentinya kapal dimana?

PD : Pelabuhan bu Guru

Guru : Anak Pintar, Biasa liat kapal dimana nak?

PD : Di laut bu guru, banyak sekali kapalnya ada yang kecil dan ada yang besar.

Guru : Jalannya kapal dimana, ada yang tahu hayooo?

PD : di air bu guru

Guru : Siapa yang pernah naik kapal ?

PD : Saya bu guru

Guru : Siapa yang tahu doa naik kendaraan laut ?

PD : Saya bu guru, **(NAM. 3.1)**



Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main yang akan dilakukan dalam kegiatan inti

1. merancang kapal dari batang daun pisang (**KOG 3.9-4.9**)(**HOTS**)(**ENGINEERING**)(**PROJECT**)(**STEAM**)

- **Mengamati** ; Batang daun pisang
- **Menanya** ; Batang daun pisang warnanya hijau dan dalamnya putih, kulitnya halus
- **Mencoba** ; Melakukan merancang kapal dari batang daun pisang
- **Menalar** ; Dari batang daun pisang, anak bisa menalar/menyimpulkan bahwa bisa dibentuk, ternyata selain mengerti anak-anak bisa menyimpulkan dengan hasil merakit batang daun pisang menjadi bagus sekali,
- **Mengkomunikasikan** ; Anak menyampaikan bahwa batang daun pisang dapat dibentuk menjadi macam-macam bentuk, dan bisa di taruh di atas air mengapung juga diberi dorongan kapal bisa berjalan yang mengartikan ombak ,guru meluruskan dan memberi penguatan serta memberi penjelasan

2. Menebali kata sesuai dengan gambar BHS [3.12-4.12]

Guru menyampaikan aturan bermain bahwa, dalam kegiatan bermain anak berkreatifitas dengan tertib menggunakan media gambar, Setelah anak menyelesaikan kegiatan Menebali kata sesuai dengan gambar, hasil karya kalau sudah selesai kegiatan di foto masing-masing anak.dan Anakmenyepakati aturan tersebut.

3. Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun (**SN 3.15-4.15**)

Guru menyiapkan gambar permen dan menyampaikan aturan bermain bahwa dalam kegiatan bermain kolase gambar kapal dengan macam-macam daun secara bergantian. Anak kolase gambar kapal dengan macam-macam daun yang telah di sediakan oleh guru. Jika telah selesai, anak memasukkan ke dalam box mainan. Anak menyepakati aturan tersebut.

4. merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung (SE 2.8)

Guru menyiapkan gambar ranting,batu dan jagung menyampaikan aturan bermain bahwa dalam kegiatan bermain merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung daun secara bergantian. Anak merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung yang telah di sediakan oleh guru. Jika telah selesai, anak memasukkan ke dalam box mainan. Anak menyepakati aturan tersebut.

## **STEAM, TPACK ,HOTS,PROJECT,**

Dalam kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang (**KOG 3.9-4.9**)

**(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)** selain fisik motorik halusnya terstimulasi dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik integratif, dengan bermain merancang kapal anak menjadi aktif di kognitifnya. kegiatan bermain merancang kapal akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan merancang kapal dari batang daun pisang. Selain itu kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep tetapi dengan cara bermain anak bisa cepat mengingat misalkan **warna,bentuk,tekstur,warna,dll** dalam kegiatan ini anak berkomunikasi dengan teman dan guru sehingga anak dapat mengumpulkan informasi yang didapatnya bahwa hasil merancang kapal dan yang didapat anak sangat konkrit dalam konsep pemikiran anak yang baru. Pemahaman siswa sebelumnya bahwa permainan yang menurut mereka lebih seru adalah bermain game di gadget, sekarang mereka menilai ternyata merancang kapal lebih menyenangkan.

**Setelah anak selesai melakukan kegiatan,anak mengamati dengan inderanya, lalu bertanya tentang kegiatannya, mengumpulkan informasi yang selama ini di ketahuinya tentang kegiatan yang akan dilakukan, berpikir tentang apa yang dijelaskan guru dan pengetahuannya tentang kegiatan tersebut, mengkomunikasikan di kelas bersama guru dan teman-temannya.**

Setelah guru dan anak menyepakati aturan bermain, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencabut nomor yang berisi angka 1, 2,3 dan 4. Anak yang mendapatkan nomor 1 mendapat kesempatan untuk bermain di kegiatan pertama, begitu pula dengan nomor 2, 3 dan 4. Selanjutnya anak melakukan kegiatan inti pada pukul 07.15 -07.30 yang dilakukan di kelas. Kegiatan yang pertama yaitu Dalam kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang (**KOG 3.9-4.9**).kemudian dilanjutkan dengan Menebali kata sesuai dengan gambar (**BHS 3.12-4.12** anak menuju kegiatan satu. Setelah anak menyelesaikan kegiatan mengerjakan menyusun,selanjutnya hasil anak di foto

Kegiatan yang ketiga adalah Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun (**SN 3.15-4.15**)Anak melakukan kegiatan Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun, Jika telah selesai, anak memasukkan ke dalam folder masing-masing. Dan Kegiatan yang keempat adalah merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung (**SE 2.8**) Jika telah selesai, anak memasukkan ke dalam folder masing-masing

Setelah seluruh kegiatan inti selesai dilakukan atau waktu telah habis, dilanjutkan dengan kembali ke kelas masing-masing pada pukul 07.20-07.25 yang meliputi bermain bebas dan makan bersama.

Kegiatan yang dilakukan adalah anak melakukan kegiatan mencuci tangan sebelum makan, anak-anak antri mencuci tangan sebelum makan di wastafel (**SOSEM. 2.7**). Setelah itu anak membaca do'a sebelum makan (*Allahumma barik lanaa fiimaa razatanaawaqinaa 'adzaa bannar*. Artinya: Ya Allah, berikanlah kami dalam rejeki yang telah Engkau berikan kepada kami dan peliharalah kami dari siksa api neraka), menyelesaikan makan. Setelah kegiatan makan bersama, selanjutnya keaksaraan Guru memperkenalkan huruf, angka dan mengaji melalui permainan dan pendekatan personal kepada siswa dan di lanjutkan dengan pemberian makan siang (Guru melaksanakan SOP pemberian makan tambahan), setelah makan siang anak-anak melaksanakan sholat berjamaah dengan di pandu oleh ibu guru (Guru melaksanakan SOP sholat berjama'ah)

Setelah selesai melakukan kegiatan sholat berjamaah, anak merapikan dan menyimpan peralatan sholat di loker masing-masing, dan kembali duduk secara tertib untuk mengikuti kegiatan penutup pada pukul 07.25-07.30. Guru menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya, "anak-anak, hari ini mainan apa yang paling disukai?" anak menjawab berdasarkan permainan apa yang paling mereka sukai. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan bintang. Setelah itu, guru dan anak berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan bintang. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni bermain melukis bebas dengan butter cream warna warni di atas roti, bersama teman atau kakak, adik dan menceritakannya esok hari di sekolah. Selanjutnya guru bercerita pendek tentang "Membiasakan setiap naik kendaraan ataupun keluar rumah wajib untuk berdo'a "yang berisi pesan-pesan moral dan agama (**NAM, 3.1**). Kemudian, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah. Setelah itu, guru mengajak anak melakukan kegiatan membaca do'a sesudah belajar, sebelum pulang dan do'a keluar rumah (*Bismillahi Tawakaltu qalaulohi Lahaula Walaquata Illabillah*, Artinya : Dengan menyebutnama Allah aku berserah diri tiada daya dan upaya meminta pertolongan selain Allah. Aamiin). Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam. Anak antri bersalaman kepada guru dan pulang.

## 2. Bahan ajar

**Bahan ajar** merupakan pedoman pendidik/guru dalam melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar PAUD berupa **referensi dan skenario pembelajaran** yang dapat mendukung pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

**Referensi yang mendukung pembelajaran** adalah sumber bacaan/bahan bacaan baik cetak maupun non cetak yang digunakan guru untuk memberikan pemahaman kepada anak didik berdasarkan muatan materi, tema/sub tema/sub-sub tema yang dibahas pada rencana

pembelajaran. **Referensi yang mendukung pembelajaran** dapat berupa buku, majalah, koran, artikel, gambar, website dan lain-lain yang dapat mendukung guru/pendidik dalam pembelajaran. Referensi pembelajaran berasal dari muatan materi yang sudah disusun di RPPM.

No	Materi Pembelajaran	Referensi Pembelajaran		
		Cetak(Sumber/pengarang/penerbit)	Non Cetak (Sumber/URL)	
1	Do'a sebelum dan sesudah kegiatan	<a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>		01
2	merancang kapal dari batang daun pisang	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y-XeZsuU7Ck">https://www.youtube.com/watch?v=Y-XeZsuU7Ck</a>		02
3	Menebali kata sesuai dengan gambar			03
4	Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun		Buku STEAM	04
5	merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan		Buku STEAM	



PENILAIAN HASIL KARYA

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Nama Kegiatan  foto	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	



# Taman Kanak Kanak Alif

Akreditasi: A

Jl. Mayjend. Sungkono 95 Jombang Telp. (0321) 862322 - 8490571, Fax. (0321) 862322 - 081 334 236 063  
NPSN : 20576457 - Nomor Statistik Sekolah : 104041201059 Website : [www.paudalif.com](http://www.paudalif.com)

---

**TEMA: KEBUTUHANKU**

**SUB TEMA: KENDARAAN AIR**

**SUB SUB TEMA: KAPAL**

**SEMESTER I**



Nama Anak :

Kelompok :



# Taman Kanak Kanak Alif

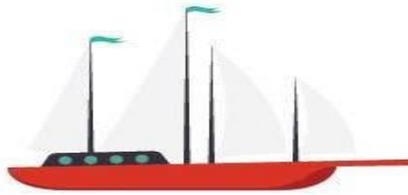
Akreditasi: A

Jl. Mayjend. Sungkono 95 Jombang Telp. (0321) 862322 - 8490571, Fax. (0321) 862322 - 081 334 236 063  
NPSN : 20576457 - Nomor Statistik Sekolah : 104041201059 Website : [www.paudalif.com](http://www.paudalif.com)

## MENEBALI KATA

**Tebalkanlah**

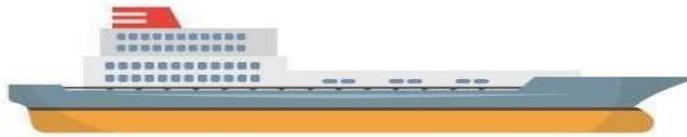
Mengenal berbagai transportasi air!



Perahu



Sampian



Kapal Laut



Copyright © 2017 Guru Bumi. All Rights Reserved.  
[www.gurubumi.com](http://www.gurubumi.com)

Paraf Guru

BSB	BSH	MB	BB

Ket:

**BSB** : Berkembang Sangat Baik

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan

**MB** : Mulai Berkembang

**BB** : Belum Berkembang

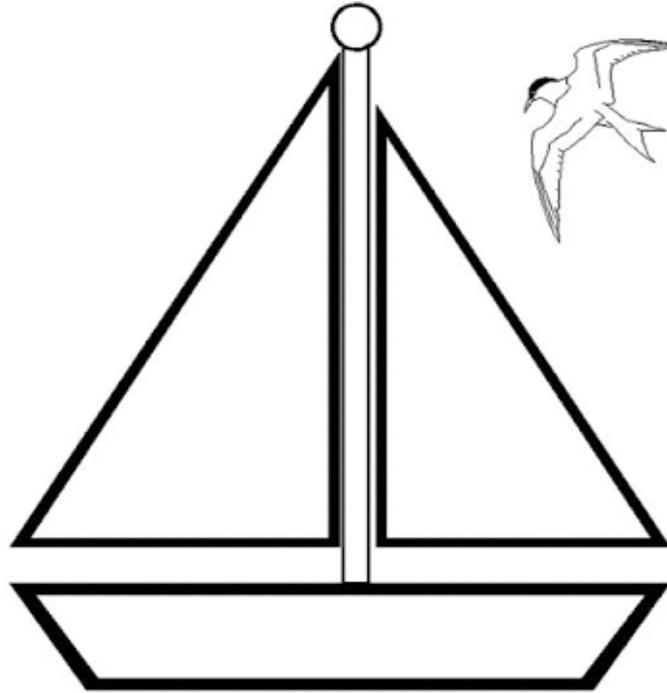


# Taman Kanak Kanak Alif

Akreditasi: A

Jl. Mayjend. Sungkono 95 Jombang Telp. (0321) 862322 - 8490571, Fax. (0321) 862322 - 081 334 236 063  
NPSN : 20576457 - Nomor Statistik Sekolah : 104041201059 Website : [www.paudalif.com](http://www.paudalif.com)

## KOLASE



<http://onekogenbommesari.blogspot.co.id/>

Paraf Guru

BSB	BSH	MB	BB

Ket:

**BSB : Berkembang Sangat Baik**

**BSH : Berkembang Sesuai Harapan**

**MB : Mulai Berkembang**

**BB : Belum Berkembang**

## MEDIA PEMBELAJARAN



### 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Anak lebih cepat mengenal warna, bentuk, tekstur dan jumlah di kognitifnya (KOG 3.6-4.6)  
Kognitif terstimulasi dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik integratif, dengan bermain Merakit bentuk kapal dari batang daun pisang anak menjadi aktif dan melatih keaktifan dalam berkreasi. Kegiatan bermain Merakit bentuk kapal dari batang daun pisang akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep tetapi dengan cara bermain anak bisa cepat mengingat, dalam kegiatan ini masuk dipendekatan saintifik anak berkomunikasi dengan teman dan guru sehingga anak dapat mengumpulkan informasi yang didapatnya dan dikelola dalam konsep pemikiran anak yang baru

## **2. MATERI POKOK**

Bermain Rakit Kapal

### **3. Media**

Kapal rakit

### **4. Bahan**

Batang daun pisang, tusuk gigi, tusuk sate, Bendera, air

### **5. Alat**

Gunting, Pisau, ember

## **1. LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN**

- a. Guru menyiapkan potongan batang daun pisang
- b. Lalu anak menyusun potongan Batang daun pisang membentuk kapal dengan cara menusukkan tusuk sate ke batang daun pisang dengan panjang yang sama

## MEDIA PEMBELAJARAN



### 1. Tujuan pembelajaran

Anak lebih cepat terstimulasi (SOSEM 2.8) dan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik integratif, dengan bermain Merancang berbagai bentuk merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung. Anak menjadi aktif dan melatih keaktifan dalam berkreasi juga bisa bekerjasama. Kegiatan bermain Merancang bentuk merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu kesadaran bahwa belajar bukan sekadar menghafal teori dan konsep tetapi dengan cara bermain anak bisa cepat mengingat, dalam kegiatan ini masuk dipendekatan saintifik anak berkomunikasi dengan teman dan guru sehingga anak dapat mengumpulkan informasi yang didapatnya dan dikelola dalam konsep pemikiran anak yang baru

### 2. Materi pokok

Merancang berbagai macam bentuk

### 3. Media

Kapal rakit

### 4. Bahan

Kayu, batu, dan jagung

## **5. Langkah-langkah penggunaan**

- a. Guru menyiapkan ranting kayu, jagung, batu kecil-kecil
- b. Lalu anak menyusun kayu dan plastisin menjadi bermacam-macam bentuk, dengan cara ranting kayu di susun atau di bentuk sesuai keinginannya, kemudian dilanjutkan dengan jagung dan batu kecil-kecil, anak-anak bebas berkreasi

**Format Penilaian Ceklis Per Kelas:**

## Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : TK B

Minggu :

Bulan :

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	abiyu	zahra	abi	naura	nabila	ara
Nilai Agama dan Moral	3.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya						
Sosial Emosional	2.8	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung						
Bahasa	3.12-4.12	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar						
Kognitif	3.9-4.9	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya Merakit kapal dari batang daun pisang						
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama						
Seni	3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun						

## CEKLIS PER ANAK

### FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Nama anak : Fio

Kelompok : TK B

Minggu :

Bulan :

LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	BB	MB	BSH	BSB
NAM 3.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya				
SOSEM 2.8	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung				
BHS 3.12-4.12	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar				
KOG 3.9-4.9	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya Merakit kapal dari batang daun pisang				
FM 3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama				
SENI 3.15-4.15	Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun				

**RUBRIK PENILAIAN PESERTA DIDIK**

No	Bid. Pengembangan	Indikator	CP	Keterangan
1	NAM	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya ( 3.1)	BB :	Anak belum mau berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
			MB :	Anak mulai mau berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan bantuan guru
			BSH :	Anak mau berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
			BSB :	Anak dapat berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan dengan baik dan benar
2	SE	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar dalam merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung ( 2.8)	BB :	Anak tidak mau merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung
			MB :	Anak merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung dibantu oleh guru
			BSH :	Anak dapat merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung sendiri/mandiri
			BSB :	Anak dapat melakukan merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung sendiri/mandiri dan mau merapikan alat-alat yang baru saja dipakai dalam kegiatan merancang berbagai

				bentuk dengan ranting kayu, batu dan jagung
3	BHS	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Menebali kata sesuai dengan gambar ( 3.12-4.12)	BB	: Anak tidak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar
			MB	: Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar di bantu oleh guru
			BSH	: Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar tapi masih ragu-ragu
			BSB	: Anak dapat Menebali kata sesuai dengan gambar dengan cepat dan benar
4	KOGNITIF	Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya merancang kapal dari batang daun pisang (K 3.9-4.9)	BB	: Anak belum mau merancang kapal dari batang daun pisang
			MB	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang dengan dibantu guru
			BSH	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang sendiri namun tidak berurutan prosesnya
			BSB	: Anak melakukan kegiatan merancang kapal dari batang daun pisang dengan sendiri dan dengan urutan proses yang benar
5	FM	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi	BB	: Anak tidak mau Senam mengikuti irama
			MB	: Anak mau Senam mengikuti irama dengan dibantu guru

		secara terkontrol, seimbang, dan lincah Senam mengikuti irama (3.3-4.3)	BSH : Anak mau senam mengikuti irama sendiri
			BSB : Anak mau senam mengikuti irama sendiri dengan baik dan benar
6	SENI	Membuat karya seni sesuai kreativitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun	BB : Anak tidak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun
			MB : Anak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun dengan dibantu bu guru
			BSH : Anak mau Membuat Kreatifitas Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun Sendiri
			BSB : Anak mau Membuat Kreatifitas membuat Kolase gambar kapal dengan macam-macam daun sendiri dengan ekspresi percaya diri/senyum



### **PENILAIAN HASIL KARYA**

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
Nama Kegiatan  foto	
Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar	

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RPPH**

NO.	KEGIATAN	LANGKAH-LANGKAH Pengerjaan	MEDIA PEMBELAJARAN YANG DIGUNAKAN	JENIS MEDIA PEMBELAJARAN
1.	Melihat video mengenai merakit kapal dari batang daun pisang <b>TPACK</b>	Ajak ananda melihat video mengenai merakit kapal dari batang daun pisang	LCD, laptop	Media Visual
2.	<b>Kognitif (3.9-4.9)</b>  Praktek merancang kapal dari batang daun pisang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak-anak untuk mengamati batang daun pisang</li> <li>• Ajak ananda untuk merasakan dan meraba batang daun pisang yang ada di piring plastic</li> <li>• Kemudian ajak ananda untuk menebak apa yang dirasakan?<b>(HOTS)</b></li> <li>• Anak mengamati batang daun pisang sebelum di rakit <b>(SAINS)</b></li> <li>• Ajak ananda menyebutkan alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan dalam merakit kapal <b>(HOTS)</b></li> <li>• Ajak ananda untuk praktek langsung merakit kapal</li> <li>• Langkah pertama : Ananda mengambil batang daun pisang, ambil tusuk sate dan di tusukkan kemudian di beri bendera <b>(SAINSTIFIK) (MATHEMATICS)</b></li> <li>• Ananda menaruh rakitan kapal diatas air ,dan melihat apa yang terjadi<b>(HOTS)</b></li> </ul>		
3.	<b>Sosem ( 2.8)</b>  merancang berbagai bentuk dengan ranting kayu,batu dan jagung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan kayu,batu dan jagung jagung <b>(LOOSEPART)(HOTS)(ENGINEERING) (PROJECT) )(STEAM)</b></li> <li>• Anak mengerjakan sesuai yang telah disampaikan guru</li> </ul>		

4	<p><b>SN (3.15-4.15)</b></p> <p>Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas</p> <p>Membuat Kolase gambar kapal dngan macam-macam daun</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan LKPD, Lem,daun</li><li>• Anak-anak memberi lem dan menempelkan daun di atas gambar kapal</li></ul> <p><b>Loose Part , STEAM (Art,Matematic)</b></p>		
---	--	---	--	--