

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK DARA JUANTI
Kelompok Usia / Semester : B (5-6) / I
Topik : Aku Sayang Binatang, Tanaman dan Makhluk Ciptaan Tuhan
Tema : Tanaman
Sub Tema : Pohon Singkong
Pembelajaran ke : 16
Alokasi waktu : 150 Menit

Kompetensi Dasar :

NAM : 1.1, 3.1, 4.1
SOSEM : 2.7
FM : 3.3, 4.3, 3.4, 4.4
KOG : 2.2, 2.3, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9
BAHASA : 3.10, 4.10, 3.12, 4.12
SENI : 3.15, 4.15

Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Metode pembelajaran : Demonstrasi, praktek langsung, bercakap – cakap dan pemberian tugas
Alat dan bahan : Pohon Singkong, daun singkong, tangkai daun singkong, buah singkong, kulit buah singkong, alat – alat yang digunakan untuk memasak singkong goreng, kartu huruf, lidi, kertas, spidol, lem

Materi

1. Mengetahui makhluk hidup ciptaan Tuhan
2. Doa doa sebelum dan sesudah belajar
3. Melatih kedisiplinan

4. Gerakan-gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
5. Berpikir logis dan simbolik melalui kegiatan yang ada
6. Berani mengutarakan dan menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal makhluk hidup ciptaan Tuhan
2. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Dapat melatih kedisiplinan anak
4. Anak dapat mengembangkan gerakan motorik kasar dan motorik halus, untuk melatih koordinasi mata dan tangan, serta mengenal teknologi sederhana
5. Anak dapat berpikir logis dan simbolik melalui kegiatan yang ada
6. Anak dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal melalui bermain
7. Anak dapat menceritakan apa yang sudah dilakukannya

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan (30 menit)

- Anak mengucapkan salam dan berdoa sebelum kegiatan
- Berdiskusi mengenalkan dan menyebutkan bagian-bagian pohon singkong
- Menyanyikan lagu “singkong”

II. B Kegiatan Inti (60 menit)

- Mengamati
 - Mengamati pohon daun singkong
Anak mengamati pohon daun singkong
- Menanya
 - Guru mendorong anak untuk bertanya tentang manfaat pohon singkong, daun dan buahnya
- Mengumpulkan informasi
Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang manfaat pohon singkong

KEGIATAN pengaman : bermain balok

Kegiatan main 1 : anak menghitung daun singkong

Kegiatan main 2 : anak meronce tangkai daun singkong

Kegiatan main 3 : anak mengisi pola buah singkong dengan kulit singkong dan menempel huruf tulisan singkong dibawah pola buah singkong

Kegiatan main 4 : (membuat singkong goreng)

Guru menyiapkan singkong kemudian bersama anak-anak mengupas kulit singkong

Guru menyiapkan peralatan yang digunakan untuk memasak singkong goreng

Anak bersama-sama mencuci singkongnya kemudian meniriskannya

Anak yang memotong singkongnya

Anak yang memberi bumbu singkongnya

Guru dan anak bersama-sama menggoreng singkong

Guru dan anak bersama-sama menghidangkan dan mencicipi singkong gorengnya

Anak menceritakan pengalaman membuat singkong goreng

III. Istirahat (30 menit)

1. Anak mencuci tangan menggunakan sabun
2. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan
3. Anak makan bekal yang dibawanya
4. Anak bermain bebas

IV. Penutup (30 Menit)

1. Anak bersama guru bercakap-cakap kegiatan dalam satu hari ini
2. Guru mengarahkan anak membuat kesimpulan sederhana mengenai kegiatan hari ini
3. Guru memberi pesan pendek yang berisi moral
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Anak berdoa setelah belajar
6. Anak mengucapkan salam

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator Penilaian

Program pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal makhluk hidup ciptaan Tuhan
	3.1	Doa doa sebelum dan sesudah kegiatan
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari – hari dengan tuntunan orang dewasa
Sosem	2.7	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika oranglain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
Fisik motoric	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motoric kasar dan halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
Kognitif	2.2	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	3.6	Mengenal benda – benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya)
	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 hasil karya
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan, dll)
	4.8	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
Bahasa	3.10	Memahami bahasa reseptif
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
Seni	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

2. Teknik Penilaian

a. Skala Capaian (Ceklis)

- b. Hasil karya
 - c. Catatan anekdot
3. Kategori Pencapaian Kemampuan
- a. BB = Belum Berkembang
 - b. MB = Mulai Berkembang
 - c. BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 - d. BSB = Berkembang Sangat Baik

Sintang, 8 April 2021

Calon Pengajar PSP

NURDIANA, S.Pd.AUD

	(nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri – ciri lainnya) melalui hasil karya																
13	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan, dll)	3.8															
14	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu batuan dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh.	4.8															
16	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)	3.9															
16	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)	4.9															
17	Memahami bahasa reseptif	3.10															
18	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10															
19	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12															
20	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12															
21	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	3.15															
22	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15															

Sintang, 8 April 2021

Calon Pengajar PSP

NURDIANA, S.Pd.AUD

CATATAN ANEKDOT

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Sabtu 10 April 2021

No	Hari/Tanggal	Nama Anak	Peristiwa	Tafsiran	keterangan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Sintang, 8 April 2021

Calon Pengajar PSP

NURDIANA, S.Pd.AUD

