

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KOMSUMSI MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI DENGAN BUAH”

Nama Pembuat RPP : Dra. Erna Rumsariningsih, S.Pd.
Alamat Surel : ernarumsariningsih@gmail.com / 202000364852@guruku.id
Satuan Pendidikan : Paud Juwita Harapan
Kelompok/ usia : Mawar 1/ 5 - 6 tahun
Semester/Bulan/minggu : I (Satu)/ November/ 2 - 2
Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan minuman
Sub-sub Tema : Buah
Model Pembelajaran : Sentra seni dan kreativitas
Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Menyanyi, bermain ,Demonstrasi.
Alokasi Waktu : 07.30 – 11.00 WIB

A. Tujuan Pembelajaran:

1. Menenal bermacam –macam buah ciptaan Tuhan
2. Mengikuti perilaku dan mencerminkan hidup sehat.
3. Gerakan untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.
5. Menceriterakan kembali isi cerita secara sederhana.
6. Ekspresi seni dan karya

(KD : 1.1, 1.13, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.8, 2.12, 3.3-4.3 , 3.6 -4.6, 3.11-4.11 ,3.15 – 4.15)

Pilar 2 kemandirian, P3 kejujuran, P 6 percaya diri ,K4 keberihan,kerapian

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alat/media pembelajaran:

1. Macam – macam buah
2. Penutup mata
3. Pisau
4. Piring/tempat buah
5. Telenan
6. Tusuk sate
7. Gula dan sendok gula
8. Susu
9. Es / Air minum
10. Blender

Densitas 1 :

Pengenalan Bentuk, warna, isi, kulit Buah- buahan.



Densitas 2 :



Denitas 3 :



Pembukaan (07.30-09.00)	Inti (09.00-10.30)	Recalling (10.30-10.40)	Penutup (10.40-11.00)
<p>SOP Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keg.Rilek Bermain Jamuran(Permainan Tradisional) (07.30-07.45) 2. Penanaman Karakter -Berbaris mengucapkan salam, absen. Gerak dan Lagu Empat sehat lima sempurna(07.45-08.20) 3. Pondok Islam / Pondok Nasrani (08.20 -08.45) 4..Istirahat (08.45 -09.00) 	<p>KEGIATAN SENTRA SENI DAN KREATIVITAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pijakan sebelum bermain <ul style="list-style-type: none"> -Tanya jawab tentang buah - buah - Atur Main dan Kesepakatan 2. Pijakan saat bermain <ol style="list-style-type: none"> a. Mengenali , kulit,biji buah dengan memegang, meraba dan mencium. b. Membuat sate buah c. Membuat jus buah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat main 2. Menanyakan kegiatan main apa yang dilakukan anak – anak 3. Penguatan terhadap pengetahuan atau konsep buah sehat dan bergizi yang didapat dengan menyanyikan lagu 4 sehat 5 sempurna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan anak pada hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yg sudah dimainkan dan mainan apa yang disukai. 3. Pemberian Tugas memfoto saat makan buah yang disukai. 4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari 5. Berdoa setelah belajar. <p>(SOP Penutupan)</p>

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Indikator Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	-1.1 -2.13	<ul style="list-style-type: none">Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan.Anak terbiasa berbicara sesuai dengan fakta (tidak curang dalam perkataan dan perbuatan, tidak berbohong)
Fisik Motorik	2.1 3.3, 4.3	<ul style="list-style-type: none">Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehatKetrampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan (meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali, sepatu, menggambar, menempel, makan dll)
Kognitif	2.2 2.3	<ul style="list-style-type: none">Anak dibiasakan eksploratifAnak mendapatkan Pemahaman tentang kreatif (mengerjakan tugas dengan baik)
Sosial Emosional	2.8, 2.12	<ul style="list-style-type: none">Anak mendapatkan pemahaman tentang kemandirian, cara merencanakan, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya..Anak mendapatkan pemahaman tentang tanggung jawab.
Bahasa	3.11 4.11	<ul style="list-style-type: none">Menceriterakan kembali cerita yang didengar
Seni	2.4 3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">Cara menjaga kerapian diri dan cara menghargai hasil karya dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak atau bentuk senilainya.Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain

KETERANGAN : Kegiatan diatas jika di nilai Secara Edukasi STEM, Sebagai berikut :

Densitas 1.

Alat dan bahan :

1. Buah yang belum dikupas
2. Buah yang sudah dikupas
3. Pisau
4. Penutup mata

Langkah- langkah kegiatan Mengenal buah dengan Mata ditutup :

Kegiatan ini merupakan kegiatan mengenal buah dengan meraba bentuk buah dan aroma buah dengan penciuman . Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa langkah:

1. Melihat dan meraba bentuk buah dari kulitnya, dan mencium aroma buah dengan melihat langsung dengan mata terbuka.
2. Buah dan anak diberi jarak agak jauh 3 langkah
3. Mata anak di tutup dengan penutup mata
4. Anak melangkah menuju tempat buah dimana buah bisa diganti- ganti buahnya dan anak menebak. (dengan meraba, mencium aroma buah).

STEM merujuk pada bidang *Science* (sains), *Technology* (teknologi), *Engineering* (teknik rekayasa) dan *Mathematics* (matematika). Berdasarkan kegiatan membuat "Densitas 1" kita dapat menerapkan STEM sebagai berikut:

Unsur **Science** yang diperoleh dari kegiatan ini adalah memperkenalkan contoh buah - buahan. Guru dapat menjelaskan kandungan vitamin/zat gizi apa yang ada di dalam buah, manfaat buah. Menyebutkan bagian-bagian buah. Kegiatan ini memperkenalkan penamaan setiap buah yang ada atau yang tidak ada .

Unsur **Technology** pada kegiatan ini terdapat beberapa aktivitas. Pertama, memotong buah dengan pisau untuk melihat isi di dalam buah. Kedua, menggunakan penutup mata untuk mengenal lebih jauh buah yang ada.

Unsur **Engineering** dilakukan pada beberapa aktivitas. Aktivitas dalam unsur *Engineering* ini adalah meraba dan mencium aroma. Aktivitas selanjutnya adalah berjalan dan focus pada tempat dimana buah berada . dan ketiga adalah menebak buah yang ada dihadapan anak.

Unsur **Mathematics** pada kegiatan ini terdapat pada beberapa aktivitas. Pertama, mengamati bentuk , ukuran buah, tekstur kulit buah dan aroma buah

Densitas 2 :

Alat dan bahan:

- Buah
- Pisau
- Telenan
- Lidi sate

Langkah-langkah kegiatan membuat Sate buah:

1. Memotong buah sesuai selera
2. Memasukkan buah pada lidi sate
3. Meronce buah sesuai selera
4. Memakan sate buah untuk merasakan buahnya

Nilai Edukasi STEM:

STEM merujuk pada bidang *Science* (sains), *Technology* (teknologi), *Engineering* (teknik rekayasa) dan *Mathematics* (matematika). Berdasarkan kegiatan membuat "Sate Buah" kita dapat menerapkan STEM sebagai berikut:

Unsur **Science** yang terdapat pada kegiatan ini adalah memperkenalkan nama-nama buah. Selain itu, pada kegiatan ini adalah mengelompokkan pengelompokan jenis buah, warna buah atau bisa kombinasi. Pada kegiatan ini juga memperkenalkan kepada peserta didik mengenai buah apa yang bisa dibuat sate buah .Guru dapat juga menjelaskan manfaat buah yang ada dan mengandung vitamin apa. Selalin itu guru dapat memberikan arahan tentang

bagaimana melakukan sesuatu dengan fokus karena pisau yang kita gunakan tajam, lidi yang kita gunakan ada runcingnya untuk memasukkan lidi kedalam buah.

Unsur **Technology** dapat dilakukan dengan (1) menggunakan pisau untuk memotong buah, (2) menggunakan lidi yang ujungnya runcing untuk memasukkan lidi kedalam buah

Unsur **Engineering** terlihat pada pelaksanaan memotong buah yang sesuai dengan selera bentuknya, selanjutnya aktivitas memasukkan lidi kedalam buah dan meroncenyanya . aktivitas selanjutnya mencicipi sate buah buatan anak .

Unsur **Mathematics** yang diterapkan pada kegiatan ini adalah membuat roncean buah sesuai selera (bisa sesuai warna buah, atau diselang – seling buahnya) juga bisa dihitung jumlah roncean buahnya

Densitas 3 :

Alat dan bahan:

- Buah
- Gula
- Susu
- Air/Es
- Blender
- Gelas

Langkah-langkah kegiatan membuat Jus Buah:

1. Memasukkan buah sejenis yg disukai kedalam Blender
2. Memasukkan Gula
3. Memasukkan susu
4. Memasukkan air/es
5. Menyalakan tombol On
6. Menunggu isi blender lembut
7. Menuangkan ke dalam gelas

Nilai Edukasi STEM:

STEM merujuk pada bidang *Science* (sains), *Technology* (teknologi), *Engineering* (teknik rekayasa) dan *Mathematics* (matematika). Berdasarkan kegiatan membuat "Jus Buah" kita dapat menerapkan STEM sebagai berikut:

Unsur **Science** yang terdapat pada kegiatan ini adalah memperkenalkan nama-nama buah. Selain itu, pada kegiatan ini adalah mengelompokkan pengelompokan jenis buah, warna buah atau bisa kombinasi. Pada kegiatan ini juga memperkenalkan kepada peserta didik mengenai buah apa yang bisa dibuat jus dengan kulitnya atau harus dibersihkan kulitnya .Guru dapat juga menjelaskan manfaat buah yang ada dan mengandung vitamin apa. Selain itu guru dapat memberikan arahan tentang bagaimana melakukan sesuatu dengan fokus karena Blender menggunakan listrik yang bisa membahayakan , dan bagaimana membuka blender dari mesin pemutar dan bagaimana menuangkan jus ke gelas agar tidak tumpah.

Unsur **Technology** dapat dilakukan dengan (1) menggunakan Blender untuk membuat jus berbeda beda jenis buahnya yang akan mempengaruhi lama tidaknya memblender (2)

bagaimana memasang dan membuka tempat blender dari mesin blender serta menyalakan on/of alat blender

Unsur **Engineering** terlihat pada pelaksanaan memasukkan buah ke mesin blender dilihat ukurannya, berapa gula yang harus dimasukkan, berapa air yang harus dimasukkan kedalam blender, berapa lama untuk diputar blendernya.

Unsur **Mathematics** yang diterapkan pada kegiatan ini adalah membuat jus sesuai selera (bisa buah sejenis, atau bisa dicampur buahnya) , berapa sendok gula yang dimasukkan, sampai berapa gelas air dimasukkan melihat ukuran di blender atau ukuran gelas yang digunakan, untuk rasa bisa manis atau kurang manis.

	<p>5. BAHASA</p> <p>3.11 -4.11</p> <ul style="list-style-type: none"> Menceriterakan kembali cerita yang didengar 										
	<p>6. SENI</p> <p>2.4 Cara menjaga kerapihan diri dan cara menghargai hasil karya dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak atau bentuk senilainya.</p> <p>3.15 /4.15 Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain</p>										
	<p>7. Pilar Karakter</p> <p>a. P2/ Kemandirian</p> <p>b. P3/Kejujuran</p> <p>c. P6/Percaya diri</p> <p>d. K4/Kebersihan dan kerapihan</p>										

Keterangan :

1. Nilai 4 berarti anak mau melakukan kegiatan tanpa motivasi dari guru dengan hasil belum sempurna
2. Nilai 3 berarti Anak mau melakukan kegiatan dengan motivasi dari Guru dengan hasil belum sempurna
3. Nilai 2 berarti Anak mau melakukan kegiatan dengan motivasi Guru
4. Nilai 1 berarti Anak tidak mau melakukan kegiatan sama sekali

Mengetahui:

Kepala Paud Juwita Harapan

Guru Kelas

Dra.Erna Rumsariningsih,S.Pd

Dra.Erna Rumsariningsih,S.Pd

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad.(2003).*Media Pembelajaran*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
2. Gunarti,Dkk,(2015). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang : Universitas Terbuka.
3. Yuliani Nurani Sujiono.(2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
4. Ali Nugroho ,Dkk.(2014). *Metode Pengembangan sosial Emosional* ,Jakarta: Uniferitas Terbuka.
5. Undang- undang No 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
6. Indonesia Heritage Foundation, *Pilar Karakter 1-9*.
7. Pranowo,Dkk . *Tema Paud dan Pendekatan Saintifik*, Yogyakarta
8. [https://www.merdeka.com/sehat/8-buah-ini-mengandung-vitamin-c-lebih-banyak-dari-
jeruk.html](https://www.merdeka.com/sehat/8-buah-ini-mengandung-vitamin-c-lebih-banyak-dari-jeruk.html), pada tanggal 4 November 2021 jam 16.54.
9. [https://www.kompas.com/sains/read/2021/05/07/163200023/5-manfaat-buah-naga-
untuk-kesehatan-yang-telah-terbukti-?page=all](https://www.kompas.com/sains/read/2021/05/07/163200023/5-manfaat-buah-naga-untuk-kesehatan-yang-telah-terbukti-?page=all) ,pada tanggal 4 Nov 2021 jam 17.10