

**BAHAN AJAR
PEMBELAJARAN**

**SEMESTER II
KELOMPOK / USIA : A / 4-5 TAHUN**

TEMA : TANAMAN
SUB TEMA : BUAH



Disusun Oleh
PUJI LESTARI, S.Pd

TAHUN 2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

MENGENAL KEAKSARAAN AWAL MELALUI BERMAIN

Satuan Pendidikan	: KB KUNCUP MEKAR
Semester/ Minggu	: II/IX
Kelompok	: A / 4-5 Tahun
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Tanaman / Buah
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Senin ,5-April- 2021
Rencana aksi	: Mengenal buah
	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak **menyimpulkan** dengan mengucap rasa syukur melalui pembiasaan berdoa secara mandiri (KD 1.2 NAM)
2. Anak **membuktikan** perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri melalui pembiasaan berbagi cerita dengan percaya diri(KD 2.5 SOSEM)
3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, untuk **mengkreasikan** gerakan pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Bernyanyi dan bergerak dengan judul aku pohon jeruk (KD 3.3-4.3 FM)
4. Anak dapat **mengkreasikan** berbagai karya dan aktivitas seni ,Membuat huruf depan pada nama buah dengan menggunakan biji- bijian (3.15-4.15 SENI)
5. Anak dapat **Menunjukkan** benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Mencocok lambang bilangan dengan jumlah bilangan (KOG 3.6-4.6)
6. Anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain **Menyusun** huruf-huruf pada nama benda dengan melingkari huruf (KD 3.12-4.12 BAHASA)

B. Bahan ajar

1. Pengertian Buah
2. Bagian-bagian buah
3. Jenis-jenis Buah
4. Manfaat Buah

C. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Pendekatan : TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*)
2. Model : STEAM
3. Metode : Demonstrasi, Penugasan

D. Alat dan Bahan

1. Gambar Buah
2. Kartu baca
3. Huruf Abjad
4. Biji Bijian
5. Buah Jeruk
6. Lem
7. Kertas Buffalo Putih
8. Kartu angka

E. Langkah- langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran disesuaikan kebutuhan. Secara tersurat memuat minimal salah satu unsur *Communication, Critical Thinking, Collaboration, Creativity* baik di bagian pembukaan, inti, maupun penutup.

Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	
1. Salam 2. Berdoa 3. Guru menanyakan tentang kabar pada anak 4. Tepuk semangat 5. Melaksanakan presensi. 6. Bercakap-cakap Tentang Buah (Communication-4C) 7. Tepuk Tanaman	15 menit
Inti	
1. Guru mengajak anak menganalisis alat dan bahan permainan yang telah disediakan yaitu: Buah Jeruk ,Gambar Buah Jeruk,Kartu Baca, Huruf Abjad dan kartu angka 2. Guru mengajak anak berdiskusi dan menyimpulkan alat dan bahan yang telah disediakan. 3. Guru mengecek pada anak untuk membandingkan dan mengelompokkan alat dan bahan yang telah disediakan. (Critical Thinking-4C) 4. Guru merancang aturan main. 5. Anak menciptakan kegiatan main sesuai dengan aturan yang telah disepakati. <i>Salah satu kegiatan main memuat STEAM, LKPD, 4C. Kegiatan main berbasis HOTS</i> a. Kegiatan bermain 1 (AREA SENI) : Anak membuat Huruf awal Jeruk dari biji-bijian - Sains : Anak mengetahui cara mendesain 6. Teknologi : Anak menganalisis alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu, Buah Jeruk ,Gambar Buah Jeruk,Kartu Baca, Huruf Abjad. Research - Engineering : Anak Menyusun huruf jeruk. Application - Art : Anak mengkreasikan membuat huruf awal buah yang dikenal dengan biji -bijian . Application - Math : Anak dapat mempresentasikan jumlah angka dari buah yang dihitungnya . Discovery b. Kegiatan bermain 2 (AREA MATEMATIKA) : Mencocok lambang bilangan dengan jumlah bilangan (Memuat LKPD) c. Kegiatan bermain 3 (AREA BAHASA) : Mengenal huruf-huruf pada nama benda melalui bermain dengan cara menyusun huruf (Creatifity) 7. Anak bercerita pengalaman terkait kegiatan main yang telah dilaksanakan. (Communication, Critical Thinking-4C)	30 menit
Penutup	
1. Anak diberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya selama bermain. (Communication-4C) 2. Guru megngajak anak untuk mencoba membuat huruf dari biji- bijian di rumah Bersama ayah dan ibu. 3. Guru menyampaikan pada anak bahwa Buah sangat bermanfaat untuk tubuh 4. Berdoa setelah belajar	15 menit

F. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD & Indikator	Teknik Penilaian
NAM	KD 1.1 Menilai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	CEKLIS
SOSEM	KD 2.5 Memiliki perilaku yang menciptakan sikap percaya diri	HASIL KARYA
KOGNITIF	KD 3.6-4.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, sifat, suara, pola, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Mencocok lambang bilangan dengan jumlah bilangan	CEKLIS
FM	KD 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, untuk mengkreasikan gerakan pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Bernyanyi dan Bergerak dengan Judul aku pohon jeruk	CEKLIS
SENI	KD 3.15-4.15 Mengenal berbagai kreatifitas dan Aktivitas seni mengkreasikan Biji – bijian menjadi bentuk suatu huruf	HASIL KARYA
BAHASA	KD 3.12-4.12 Anak dapat menunjukkan keaksaraan awal melalui bermain Menyusun huruf pada nama benda	CEKLIS

2. Rubrik Penilaian

No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan			
		Muncul/Terbiasa	Belum Muncul/ Belum Terbiasa		
1.	KD 1.1 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	Anak terbiasa mengucap rasa syukur atas inisiatif sendiri	Anak belum terbiasa mengucap rasa syukur		
2.	KD 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.	sudah muncul sikap percaya diri pada anak	belum muncul sikap percaya diri pada anak		
No	KD & Indikator	Capaian Perkembangan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	KD 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak belum mau menciptakan telepon pintar	Anak mulai mau menciptakan telepon pintar dengan bimbingan guru	Anak sudah mau menciptakan telepon pintar tetapi belum rapi	Anak sudah mau dan mampu menciptakan telepon pintar dengan kreatif

2	KD 3.6-4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenal (nama warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,fungsi,dan ciri-ciri lainnya	Anak belum mampu mengkombinasikan lambang bilangan dengan jumlah bilangan.	Anak mulai mampu mengkombinasikan lambang bilangan dengan jumlah bilangan	Anak sudah mampu mengkombinasikan lambang bilangan dengan jumlah bilangan	Anak sudah mampu mengkombinasikan lambang bilangan dengan jumlah bilangan
3	KD 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Anak belum mampu menunjukkan huruf melalui bermain Menyusun huruf yang di acak pada kata Jeruk dengan cara melingkari	Anak mulai mampu menunjukkan huruf melalui bermain Menyusun huruf yang di acak pada kata Jeruk	Anak sudah mampu menunjukkan huruf melalui bermain Menyusun huruf yang di acak pada kata Jeruk	Anak mampu menunjukkan huruf melalui bermain Menyusun huruf yang di acak pada kata Jeruk dengan cara melingkari

3 Instrumen

a. Ceklis

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian	
			BB	MB
1		KD 1.1 KD 2.5		
2		KD 1.1 KD 2.5		
3		KD 1.1 KD 2.5		
4		KD 1.1 KD 2.5		
5		KD 1.1 KD 2.5		

No	Nama Anak	KD-Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1		KD 3.3-4.3 KD 3.12-4.12				
2		KD 3.3-4.3 KD 3.11-4.12				
3		KD 3.3-4.3 KD 3.11-4.12				
4		KD 3.3-4.3 KD 3.11-4.12				
5		KD 3.3-4.3 KD 3.11-4.12				

b. Hasil Karya

Nama :
Kel :
Hari/Tgl :

Hasil Karya Anak	Hasil pengamatan
FOTO	
Simpulan : BB/MB/BSH/BSB	

Dosen Pembimbing

Isnaini Budi Hastuti, M.Psi

Demak, 25 Juni 2021
Calon Pengajar Praktik



Puji Lestari, S.Pd

BAHAN AJAR

A. Pengertian Buah adalah hasil reproduksi antara putil dan serbuk sari pada tumbuhan

B. Bagian-bagian Buah

- Lapisan Dinding Buah
- Biji

C. Jenis-jenis Buah

1. Buah Jeruk



2. Buah Mangga



1. Buah Pisang



5. Buah Apel



D. Manfaat Buah

- Sebagai Sumber Vitamin berbagai sumber vitamin ada dibuah
- Sumber air dan Gizi
- Sumber antioksidan alami
- Mencegah Penyakit tertentu
- Obat luar tubuh

E. Bernyanyi dan bergerak dengan Judul Aku Pohon Jeruk

Aku Pohon Jambu Tinggi dan rindang

Ini dahanku dan ini rantingku

Bila aku patah krek krek krek

Bila aku patah krek krek krek

Bila aku patah krek krek krek

Bila aku patah krek krek krek

Daftar Pustaka

<https://id.m.wikipedia.org>