

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK KENCANA NGALURAN
SIMULASI MENGAJAR CALON KEPALA SEKOLAH PENGGERAK

Semester / Minggu : I/15
 Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
 Tema : Tanaman
 subtema/ sub subtema : Tanaman Buah/Kelapa
 Topik : Mengenal Keaksaraan awal Melalui bermain

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat menganalisis ciri-ciri tanaman kelapa ciptaan Tuhan dengan tepat
2. Anak dapat menunjukkan sikap mau membereskan alat bermain yang telah digunakan
3. Anak dapat memahami proses pembuatan santan dari serbuk kelapa parut dengan teliti
4. Anak dapat membuat santan dari serbuk kepala parut dengan teliti
5. Anak dapat menyusun kata kelapa dengan kartu kata dengan benar
6. Anak dapat mengenal dan menirukan gerakan pohon ditiup angin
7. Anak dapat membilang banyaknya batok kelapa yang dibuat menghias figura
8. Anak dapat mengenal dan mengkreasikan aktivitas seni mencipta kolase bentuk kelapa dari serbuk kelapa

B.KEGIATAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/BAHAN
	<u>Kegiatan Pembuka (± 4 menit)</u>	
- NAM (3.1 – 4.1) (1.1) - Kog (2.2) - Kog (3.8 –4.8) - Fisik Motorik (3.3 – 4.3)	✓ Guru memberikan salam kepada peserta didik dan berdoa bersama peserta didik untuk memulai kegiatan; ✓ Guru dan peserta didik melakukan kegiatan apersepsi ✓ Anak dan guru berdiskusi tentang sub- sub tema tanaman kelapa ✓ Menirukan gerakan pohon kelapa yang tertiuip angin ✓ Menjelaskan kepada anak tentang macam-macam kegiatan dan media bermain (buah kelapa) yang mau dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Tanaman Buah kelapa • Buah kelapa real
	<u>Kegiatan Inti (± 4 menit)</u>	
- Bhs (3.12 – 4.12) - Kog (3.9 – 4.9) - Seni 3.15 –4.15	✓ Membuat santan dari serbuk kelapa parut ✓ Menyusun kata kelapa dengan kartu huruf ✓ Membuat bentuk pita dari sabut kelapa ✓ Kolase membuat bentuk buah kelapa menggunakan ampas serbuk kelapa	<ul style="list-style-type: none"> • Serbuk kelapa parut • saringan • Air • Baskom • Mangkok • Gelas • Kartu huruf • Gambar kelapa • Ampas kelapa • Lem • Sabut kelapa • Karet gelang
	Istirahat	

<u>Kegiatan Penutup (± 2 menit)</u>		
<ul style="list-style-type: none"> - Sosem (2.12) - Kog (2.2) - Seni (3.15 – 4.15) - NAM (3.1 – 4.1) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru bersama peserta didik membereskan dan merapikan alat bermain yang telah digunakan ✓ Guru bersama peserta didik melakukan diskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini ✓ Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya ✓ Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok; ✓ Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk “kelapa” ✓ Berdoa mau pulang ✓ Salam mau pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat bermain • Media gambar tanaman buah kelapa

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama Moral	3.1 – 4.1	Mampu melakukan doa sebelum dan setelah belajar				
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Mampu meniru gerakan tanaman tertiuip angin				
Sosial Emosional	2.12	Mampu membereskan alat bermain yang telah digunakan				
Kognitif	3.9 – 4.9	Mampu Membuat santan dari serbuk kelapa				
	3.6-4.6	Mampu membilang banyaknya pita dari sabut kelapa				
	3.8 – 4.8	Mampu mengenal bagian-bagian dari tanaman buah kelapa				
Bahasa	3.12 – 4.12	Mampu menyusun huruf “k-e-l-a-p-a “				
Seni	3.15 – 4.15	Mampu membuat kolase bentuk buah kelapa				
		Mampu melakukan tepuk “Kelapa”				

Ada 4 (empat) skala penilaian:

- BB artinya belum berkembang
- BSH artinya berkembang sesuai harapan
- MB artinya mulai berkembang
- BSB artinya berkembang sangat baik

- PENILAIAN HASIL KARYA

Hasil karya dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni, atau tampilan:

1. Gambar (hasil kolase)
2. Membuat Pita (dari sabut kelapa yang dikepang)

- ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU
Capaian perkembangan:KD:			