

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : **TK KEMALA BHAYANGKARI 02**
Kelas/ Semester : B / I
Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah
Sub-Sub Tema : Buah Jeruk
Topik : Aku Sayang Tanaman
Alokasi waktu : 10 menit

Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.5, 3.3-4.3, 3.9-4.9, 3.11-4.11, 3.15-4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mengenal dan menyayangi Ciptaan Tuhan (Nam 1.1, 1.2).
- Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri berani tampil meniru gerakan pohon jeruk yang ditiup angin.(Sosem 2.5)
- Anak dapat menirukan gerakan pohon jeruk yang di tiup angin.(FM.Kasar 3.3-4.3)
- Anak terampil membuat buah jeruk dari playdough.(FM.Halus 3.3-4.3)
- Anak dapat bercerita dengan kalimat sederhana tentang cara merawat buah jeruk.(Bahasa3.11-4.11)
- Anak dapat memahami proses pembuatan Jus Jeruk.(Kognitif 3.9-4.9)
- Anak dapat mengenal kegiatan motorik halus melalui kegiatan kolase dari kulit jeruk.(Seni 3.15-4.15)

B. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui dan menyayangi Ciptaan Allah. (Nam)
- Menunjukkan sikap percaya diri. (Sosem)
- Menceritakan dengan kalimat sederhana tentang cara merawat tanaman (Bahasa)
- Mengetahui dan Menirukan gerakan pohon di tiup angin. (FM..Kasar)
- Mengetahui dan terampil membuat buah jeruk dari playdough (FM.Halus)
- Memahami dan melakukan proses membuat jus jeruk.(Kog)
- Mengetahui pengembangan motorik halus melalui kegiatan kolase daun kering. (Seni)

C. MEDIA/ALAT PEMBELAJARAN

- Pohon Jeruk, Buah Jeruk, Alat perasan Jeruk , gelas, air gula, kulit jeruk, lem, playdough. Lembar kerja gambar Jeruk.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN :

1. PEMBUKAAN (2 Menit)

- Salam, Berdoa
- Bercerita tentang Cara merawat pohon jeruk
 - Guru dan anak bercakap-cakap cara merawat Pohon Jeruk.
- Meniru Gerakan Pohon Jeruk yang di tiup angin ”
 - Guru dan anak melakukan gerakan Pohon Jeruk yang ditiup angin “

2. INTI (6 Menit)

- a. Mengamati
 - Anak bersama guru mengamati buah Jeruk
- b. Menanya
 - Anak dan guru melakukan tanya jawab tentang buah Jeruk dan kegiatan membuat jus jeruk.
- c. Mengumpulkan Informasi
 - Anak dapat menyebutkan rasa buah Jeruk .

- d. Menalar
 - Anak dapat menalar tentang buah Jeruk
- e. Mengomunikasikan
 - Anak mengomunikasikan menyebutkan langkah-langkah dalam **membuat jus Jeruk.**

Kegiatan :

1. Kolase buah Jeruk dengan menggunakan kulit Jeruk

- Anak menempel kepingan daun kering mangga dengan pendampingan guru.
- Anak mengomunikasikan hasil karyanya.

2. Kreasi playdough menjadi buah Jeruk.

- Anak membentuk buah Jeruk dari playdough
- Anak mengomunikasikan hasil karyanya.

Recalling

- Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan.

3. PENUTUP (2 Menit)

- Menanyakan perasaan selama satu hari
- Guru memberikan penguatan atas kegiatan yang telah di laksanakan.
- Berdoa, Salam
- Pulang

E. PENILAIAN

- a. Ceklis
- b. Hasil Karya
- c. Catatan Anekdote

a. Ceklis

Program Pengembangan	KD	Indikator	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat mengenal Ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak dapat menyayangi ciptaan Tuhan				
Fisik Motorik	3.3-4.3	- . Anak dapat menirukan gerakan pohon jeruk yang di tiup angin. - . Anak dapat terampil membuat jeruk dari playdough.				
Kognitif	3.9-4.9	- . Anak dapat melakukan proses kerja sesuai prosedur.membuat jus Jeruk.				
Bahasa	3.11-4.11	- . Anak dapat bercerita dengan kalimat sederhana cara merawat tentang buah jeruk				
Sosial Emosional	2.5	- . Anak dapat Menunjukkan sikap percaya diri				
Seni	3.15-4.15	- . Anak dapat mengenal kegiatan Aktivitas seni melalui kegiatan kolase dari kulit jeruk				

b. Hasil Karya

Nama Anak :

Kelompok :

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
	

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar
3.3-4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (Membuat Buah jeruk dari paydough)

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
	

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar
3.15-4.15 Anak dapat mengenal kegiatan Aktivitas seni melalui kegiatan kolase dari kulit jeruk

c. Catatan Anekdote

Nama Anak

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa
			<p>Capaian Kompetensi: 2.5 Anak dapat Menunjukkan sikap percaya diri</p>