

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

KB MASA ASYIQ

Simulasi mengajar calon pengajar praktik guru penggerak

Semester / Bulan / Minggu	: I/ II / III
Kelas / Usia	: B / 5 – 6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Sub-subtema	: Tanaman / Tanaman Buah / Pisang
Alokasi waktu	: 10 menit

KI : KI 1, KI 2, KI 3, dan KI 4

KD: NAM 1.1; FM 2.1, 3.3-4.3; KOG 3.6-4.6; BHS 3.11-4.11; 3.12-4.12; SOSEM 2.9; Sn 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mempercayai Tuhan melalui ciptaannya salah satunya tanaman pisang
2. Mengenalkan kepada anak buah pisang sebagai makanan yang sehat
3. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
4. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya)
5. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
6. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
7. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
8. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
9. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
10. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

MATERI PEMBELAJARAN

Pisang ciptaan Tuhan; Pisang makanan sehat, melatih kelenturan jari tangan; Pola, bilangan, Cerita terkait pisang, huruf "Pisang";.

ALAT DAN BAHAN

buah pisang, gambar pohon pisang, pelepah pisang, lidi, batu-batuan, playdough, kancing-kancing, tutup botol, kain perca, biji-bijian, potongan kayu, lem, krayon, cat air, spidol, botol bekas kemasan, kartu huruf, uang mainan, balok/lego, kertas HVS.

Kegiatan Pembukaan (3 menit)

Kegiatan pembukaan meliputi: berdoa, bernyanyi tentang pisang, bercerita, membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan.

Kegiatan Inti (5 menit)

Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan dengan kalimat invitasi "DENGAN CARA APA SAJA KAMU BISA MEMBUAT KATA PISANG?"

Kegiatan Penutup (2 menit)

- Menanyakan perasaan anak selama hari ini?
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, dll

- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa setelah belajar

Rencana Penilaian

- checklist
- Hasil Karya
- anekdot

guru kelas B

Muhammad Yusfi Yusuf, S.Pd.