

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: Taman Kanak-kanak Pertiwi Pomah II
Kelompok/Semester	: B /II
Tema	: Alam semesta
Sub tema	: Benda- benda Alam
Pembelajaran minggu ke	: 16
Alokasi waktu	: 10 menit (simulasi mengajar)
Kompetensi Dasar	: 1.1,2.4, 2.5,3.3-4.3, 3.5-4.5,3.11-4.11,
Kegiatan bermain	: Melakukan percobaan benda terapung dan tenggelam

Bahan dan Alat :

1. Wadah transparan(toples)
2. Air bening
3. Berbagai benda dengan berbagai ukuran seperti : daun basah dan kering, batu berbagai ukuran, paku, ranting, kertas, tutup gelas plastik, sendok logam , sendok plastik,pralon ,tutup botol air mineral, cangkang kerang.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan (Nam . 1.1)
2. Anak dapat memiliki jiwa estetik dalam berkarya (seni 2.4)
3. Anak dapat menyebut fungsi dan manfaat air (bahasa .3.11-4.11)
4. Anak dapat mengungkapkan pengetahuan yang sudah diperoleh mengenai benda apa saja yang dapat terapung dan tenggelam(bahasa .3.11-4.11)
5. Anak dapat menceritakan hasil percobaan yang telah dilakukan (bahasa .3.11-4.11)
6. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitar anak (Kog.3.5-4.5)
7. Melatih anak untuk menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda yang ada disekitarnya (FM.3.3-4.3)
8. Anak percaya diri dalam melakukan percobaan benda terapung dan tenggelam(Sosem.2.5)

B. Kegiatan Pembelajaran

I. Kegiatan Awal

- Salam, Berdo'a, benyanyi, bercerita membangun pengetahuan melalui materi yang dikembangkan sesuai dengan tema dan kompetensi dasar yang akan dicapai, menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main.

II. Kegiatan Inti

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut:

- Mengamati alat dan bahan untuk percobaan benda **terapung** dan tenggelam
- Melakukan uji coba dengan memasukkan setiap benda kedalam wadah yang berisi air (terapung dan tenggelam)

- Mengelompokkan jenis benda kedalam benda terapung dan benda tenggelam
- Menceritakan hasil yang diperoleh dari percobaan benda terapung dan tenggelam

III. Istirahat

- Bermain bebas dan makan bekal

IV. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan selama bermain hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja sudah dimainkan hari ini, main apa yang paling disukai
- Memberikan tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni benda-benda yang terapung dan tenggelam
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
- Mengkomunikasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdo'a setelah belajar

C. Penilaian Pembelajaran

1. Sikap

- Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Anak percaya diri dalam melakukan percobaan benda terapung dan tenggelam

2. Pengetahuan dan Keterampilan

- Dapat menyebutkan benda-benda disekitar
- Anak dapat menyebut fungsi dan manfaat air
- Dapat mengungkapkan pengetahuan yang sudah diperoleh mengenai benda apa saja yang dapat terapung dan tenggelam
- Dapat menceritakan hasil percobaan yang telah dilakukan
- Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitar anak
- Dapat melatih anak untuk menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala benda yang ada disekitarnya

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Pomah II



DWININGSIH, S.Pd.AUD

Guru Kelas B

DWININGSIH, S.Pd.AUD

Format Penilaian

1. Ceklis perkelas

Kegiatan : Percobaan benda terapung dan tenggelam

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Senin, 12 April 2021

No.	Indikator penilaian	Nama Anak					
		adel	tomi	zulfa	nur	gilang	khanza
1	Mengambil alat dan bahan berupa benda-benda untuk melakukan uji coba yaitu daun basah dan kering, batu berbagai ukuran, paku, ranting, kertas, tutup gelas plastik, sendok logam, sendok plastik, pralon, tutup botol air mineral, cangkang kerang.						
2	Memprediksi benda apa saja yang terapung						
3	Memprediksi benda apa saja yang tenggelam						
4	Mencoba memasukkan benda kedalam wadah berisi air						
5	Mengamati reaksi benda						
6	Menceritakan apa yang terjadi setelah benda dimasukkan						
7	Mengelompokkan benda yang dapat terapung						
8	Mengelompokkan benda yang dapat tenggelam						
9	Mengetahui penyebab benda bisa terapung						
10	Mengetahui penyebab benda bisa tenggelam						
11	Memiliki inisiatif untuk mencari benda lain yang digunakan dalam uji coba						

Keterangan nilai :

- **BB** artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh Guru;
- **MB** artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
- **BSH** artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
- **BSB** artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Guru Kelas B

DWININGSIH, S.Pd.AUD

2. Anekdote

CATATAN ANEKDOT

Kelompok :
Nama Guru kelas :
Hari/tanggal :

No.	Nama Anak	Tempat	waktu	Peristiwa/ Perilaku

3. Portofolio /hasil karya

DATA HASIL KARYA

Nama :
Bulan :

Kelas : B
Tahun : 2021

No.	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan