

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN I**  
**RPPM**  
**RPPH**  
**BAHAN AJAR**  
**MEDIA**  
**EVALUASI**



**Nama** : **IMROATUN AFIFAH**  
**Surel** : **201502687541**  
**Sekolah Asal** : **TK TA JAMBU 06**  
**Alamat Sekolah** : **Jl.H.Mawardi RT 23 RW 05 Jambu,  
Mlonggo, Jepara Jawa Tengah**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK TA JAMBU 06

Semester/Bulan/ Minggu : II/.../minggu ke

Tema : Rekreasi

Sub tema : Pantai

Sub-sub tema : Perahu

Kelompok : B (Usia 5-6)

Aspek perkembangan	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan
Nilai Moral Agama	1.1, 1.2, 3.1, 3.2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mensyukuri ciptaan Tuhan (pantai)</li><li>• Menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan</li><li>• Memanfaatkan ciptaan Tuhan</li><li>• Praktek gerakan ibadah</li><li>• Menghormati orang yang lebih tua</li><li>• Berterima kasih</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengucapkan kalimah toyyibah saat melihat pantai</li><li>• Memberi tanda (√) ciptaan Tuhan pada benda yang ada di pantai</li><li>• Merawat pantai</li><li>• Menyanyikan lagu rekreasi “pantai”</li><li>• Membuang sampah di tempat sampah, saat di pantai</li><li>• Praktek menghafal doa sebelum bepergian/rekreasi kepantai</li><li>• Menghormati orang yang lebih tua ketika bertemu/saat rekreasi</li><li>• Berterima kasih jika memperoleh sesuatu</li></ul>
Kognitif	2.2, 2.3, 3.5, 3.6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berani mencoba hal yang baru</li><li>• Mengetahui apa yang terjadi jika</li><li>• Mengetahui cara menyelesaikan masalah sehari-hari dengan kreatif</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• percobaan tenggelam, terapung</li><li>• membedakan bunyi gelas yang berisi air penuh, setengah, kosong</li><li>• mengisi botol dengan pasir memakai sendok makan</li><li>• menghitung jumlah gambar perahu</li><li>• membedakan kulit kerang kasar dan halus</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengenal benda-benda sekitarnya menurut bentuk, ukuran, dan warna, suara, dan tekstur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi tanda (√) ciptaan Tuhan pada benda yang ada di pantai.</li> </ul>
Fisik Motorik	2.1, 3.3, 4.8,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menjaga kebersihan lingkungan</li> <li>• koordinasi gerakan halus</li> <li>• belajar suasana pedesaan, perkotaan, pegunungan,</li> <li>• praktek kerja sesuai prosedur ilmiah. Misal; membuat teh, dimulai menyediakan air panas, teh, gula, gelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memutar dan mengayunkan lengan</li> <li>• Membuang sampah pada tempatnya dengan membungkukkan tubuh</li> <li>• Membuat jus jeruk untuk bekal kepantai</li> <li>• Tepuk “pantai”</li> <li>• Membuat istana pasir</li> </ul>
Bahasa	3.11, 3.12, 4.11, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengespresikan wajah (senang, sedih, marah)</li> <li>• tanya jawab tentang keterangan/informasi</li> <li>• pengenalan kata-kata yang mempunyai huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengespresikan kegembiraan ketika selfi di pantai</li> <li>• tanya jawab tentang pantai (siapa, apa, mengapa, bagaimana, dimana)</li> <li>• menceritakan yang disediakan bu guru</li> <li>• menulis kata diatas pasir sesuai kata yang diambil anak</li> </ul>

		<p>awal sama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• membuat garis tegak, datar, zig-zag, lengkung,dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menyusun kartu huruf menjadi kata</li> <li>• meronce kata “pantai”</li> <li>• membuat istana pasir</li> </ul>
Sosem	2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• berani tampil didepan teman</li> <li>• menaati peraturan/tata tertib yang ada</li> <li>• sabar menunggu giliran</li> <li>• menyelesaikan tugas sampai selesai</li> <li>• memiliki rasa tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• senang membantu teman</li> <li>• mentaati tata tertib di pantai</li> <li>• sabar menunggu tiket masuk ke pantai</li> <li>• bertanggung jawab terhadap yang diberikannya</li> </ul>
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senandung bunyi-bunyian yang menyenangkan</li> <li>• Perbedaan bunyi, warna pada benda-benda disekitar anak</li> <li>• Gerakan senam, tari sesuai irama musik</li> <li>• Kegiatan melukis, mewarnai gambar, mencipta bentuk dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain musik melalui gelas yang berisi pasir penuh, setengah, dan kosong.</li> <li>• Tepuk “pantai</li> <li>• Menyanyikan lagu rekreasi “pantai”</li> <li>• Melipat bentuk perahu</li> <li>• Membuat istana pasir</li> <li>• Mewarnai gambar pantai</li> </ul>

# RENCAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## Taman Kanak-Kanak TA Jambu 06

Semester/bulan/Minggu ke	: II / /
Hari/Tanggal	:
Kelompok/Usia	: B (5-6 tahun)
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Rekreasi / Pantai/ perahu

### Tujuan Pembelajaran

1. Anak terbiasa memberi salam
2. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah kegiatan belajar
3. Anak terbiasa antri menunggu giliran
4. Anak terbiasa mengikuti aturan/tata tertib yang berlaku
5. Anak dapat melipat kertas sederhana menjadi bentuk perahu
6. Anak dapat menghitung jumlah gambar perahu
7. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata "P-e-r-a-h-u"
8. Anak dapat membedakan benda-benda yang bisa terapung dan yang tidak bisa terapung.

### Materi Kegiatan

1. Percaya pantai ciptaan Tuhan
2. Menyebutkan benda-benda yang ada dipantai
3. Melipat bentuk perahu dengan kertas lipat
4. Menghitung jumlah gambar perahu
5. Menyusun kartu huruf menjadi kata (p-e-r-a-h-u)
6. Percobaan tenggelam dan terapung

### Materi Pembiasaan

1. Mengucapkan salam saat masuk kelas
2. Doa sebelum belajar
3. Mematuhi aturan saat didalam kelas
4. Anak tertib saat menjalankan kegiatan

### Pembukaan (5 menit)

1. Doa sebelum belajar
2. Mengenalkan aturan bermain

3. Tanya jawab tentang pantai
4. Tanya jawab tentang benda-benda pantai
5. Berdiskusi tentang perahu yang ada dipantai

## **I. Inti (20 menit)**

### **1. Anak mengamati**

- Gambar suasana pantai
- Benda-benda yang ada di pantai
- **Anak bertanya tentang**
- Tanya jawab tentang benda-benda yang ada di pantai dan perahu
- Anak bertanya tentang kartu huruf
- Anak bertanya tentang benda-benda terapung dan tenggelam

### **2. Anak mengumpulkan informasi**

- Guru memberikan dukungan dengan menyebutkan benda-benda pantai
- Guru memperlihatkan gambar-gambar benda yang ada dipantai
- Anak diperlihatkan gambar perahu, kertas lipat, dan kartu huruf
- Anak diperlihatkan batu, ranting, dan kertas sebagai bahan terapung dan tenggelam

### **3. Anak menalar**

- Anak menggunakan gambar-gambar pantai sebagai sumber pengetahuan benda-benda pantai.
- Anak menggunakan kertas lipat sebagai media untuk membuat bentuk perahu
- Anak menggunakan gambar perahu dan menghitung jumlah pada gambar perahu tersebut.
- Anak menggunakan kartu huruf untuk menyusun kata perahu
- Anak menggunakan batu, ranting dan kertas sebagai konsep terapung dan tenggelam.

### **4. Anak mengkomunikasikan hasil karyanya**

- di Area Seni : Melipat bentuk perahu dengan kertas lipat
- di Area Matematika : menghitung jumlah gambar perahu
- di Area Bahasa : menyusun huruf menjadi kata “p-e-r-a-h-u”
- di Area sains : percobaan tenggelam terapung pada benda batu, kertas dan ranting/kayu.

## **Recalling**

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
2. Memperkuat konsep tentang benda-benda yang ada disekitar pantai, terutama tentang perahu
3. Memperkuat konsep tenggelam-terapung, konsep banyak-sedikit,
4. Memperkuat tentang huruf-huruf yang ada pada kata “perahu”
5. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

## **II. Istirahat ( menit)**

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan

## **III. Penutup (5 menit)**

1. Tanya jawab tentang kegiatan satu hari
2. Bermain tepuk “Pantai”
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
4. Berdoa setelah belajar

## BAHAN AJAR

### 1. Materi Konseptual

Tema : Rekreasi

Sub tema : Pantai

Fokus tema : Perahu (benda yang ada di pantai)

Perahu adalah kendaraan air yang biasanya lebih kecil dari kapal laut. Beberapa perahu biasanya dibawa oleh kapal laut. sumber referensi : <https://id.m.wikipedia.org/wiki/perahu>

Atau pengertian perahu menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (1991:667) adalah kendaraan air yang biasanya tidak bergeladak yang lancip pada kedua ujungnya dan lebar ditengahnya. **Perahu** muncul karena aktivitas kehidupan diperairan baik itu sungai, danau ataupun laut.

Berikut contoh gambar perahu



### 2. Materi Praktis (Ketrampilan)

#### 1. Area : Seni

Melipat bentuk perahu dengan kertas lipat

- Guru menyiapkan kertas lipat
- Guru memberikan contoh cara melipat kertas lipat menjadi bentuk perahu kecil, awalnya bentuk segitiga kemudian dilipat sedikit keatas ujung segitiga atasnya, jadilah bentuk perahu kecil.
- Guru meminta anak menirukan melipat kertas lipat menjadi 2kali lipatan menjadi bentuk perahu kecil.

#### 2. Area : Matematika

Menghitung jumlah gambar perahu



- Guru menyiapkan dan menyediakan Lembar Kerja untuk anak, yaitu gambar jumlah perahu yang harus dihitung anak-anak
- Guru menyiapkan alat tulis dan LK dan memberikan contoh cara menghitung jumlah gambar perahu
- Kemudian anak disuruh mengerjakan LK yang sudah dibagikan.

### 3. Area : Bahasa

Menyusun huruf menjadi kata “p-e-r-a-h-u”

- Guru menyiapkan dan menyediakan kartu huruf yang sudah diacak
- Guru memberikan contoh ejaan tulisan “perahu” kemudian membacanya bersama-sama.
- Kemudian anak disuruh mengambil kumpulan kartu huruf yang disediakan oleh guru
- Setelah itu anak disuruh merangkai kartu huruf menjadi kata “p-e-r-a-h-u”

### 4. Area : Sains

Percobaan tenggelam dan terapung pada benda batu, kertas dan ranting/kayu.

- Guru menyediakan air didalam wadah
- Guru menyediakan batu, kertas, dan ranting untuk kegiatan tenggelam-terapung
- Kemudian guru menyuruh anak untuk memasukkan benda-benda yang disediakan kedalam air
- Anak disuruh mengamati apa yang terjadi
- Guru menanyakan peristiwa yang terjadi

## MEDIA

### 1. Pembukaan

Tanya jawab tentang pantai




Tanya jawab tentang benda-benda pantai

Tanya jawab tentang benda-benda pantai

- Gambar pantai



- Gambar benda-benda pantai

		
Perahu dan air laut	pasir	kerang

2. Kegiatan inti

1. Area : Seni

Melipat bentuk perahu dengan kertas lipat



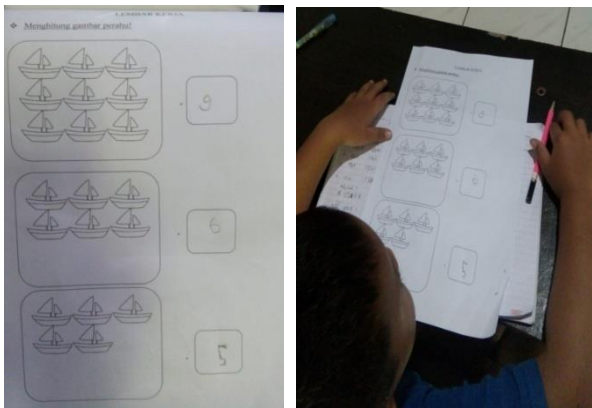
2. Area : Bahasa

Menyusun kartu huruf menjadi kata (perahu)



3. Area : Matematika

Menghitung jumlah gambar perahu



4. Area : Sains

Percobaan tenggelam dan terapung batu, sendok, kertas, dan ranting



## Instrumen penilaian

### 1. Penilaian checklist (√)

Nama :Rehan

NO	KD	Indikator pencapaian	BB	MB	BSH	BSB
1	1.1, 1.2	Anak terbiasa mengucap dan membalas salam				
2	3.1	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar				
3	2.7.2	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
4	2.6.5	Anak terbiasa mentaati tata tertib				
5	4.15.4	Anak dapat melipat bentuk perahu(2-3 lipatan)				
6	3.12.1	Anak dapat merangkai kartu huruf menjadi kata (perahu)				
7	3.5, 3.6	Anak dapat menghitung jumlah gambar perahu dan menuliskan bilangannya.				
8	2.2.1	Anak dapat membedakan benda-benda yang bisa terapung dan yang tidak bisa terapung				

### 2. Penilaian Hasil Karya anak

Hari/Tanggal :

Nama orang tua :

Nama pendidik :

Nama anak	Waktu/tempat	peristiwa
Fadhil		
capaian perkembangan		

### 3. Catatan anekdot

Hari/tanggal :

Nama orang tua :

Nama pendidik :

Nama anak	Waktu/tempat	peristiwa
Fulan		Anak tidak mau menyelesaikan kegiatan menyusun huruf
Capaian perkembangan :- Anak belum memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab		