



“RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)”

TOPIK

“MAKANAN SEHAT & BERGIZI”



DISUSUN OLEH:

RIKA SEPRIANI, S.Pd. Gr.

CALON GURU PENGGERAK (CGP)

ANGKATAN 5

TAHUN 2022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
LUAR JARINGAN (LURING)

Satuan Pendidikan	: TK Mulya Fajar
Semester/Minggu	: I/1
Hari, tanggal	: Rabu, 05 Januari 2022
Kelompok/Usia	: B/5 – 6 Tahun
Tema	: Kebutuhan ku
Sub Tema	: 4 Sehat 5 Sempurna
Sub-sub tema	: Sayur Wortel
Topik	: Makanan Sehat & Bergizi

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Aspek Nilai Agama dan Moral

1. Melalui kegiatan menjelaskan bahwa sayuran adalah ciptaan tuhan. Maka anak dapat mengetahui bahwa tanaman adalah ciptaan Tuhan. (1.1)
2. Melalui kegiatan menjelaskan dengan mengucapkan alhamdulillah atas nikmat yang Tuhan berikan maka anak dapat bersyukur kepada Tuhan atas makanan yang diberikan. (1.2)
3. Melalui dengan menstimulasi anak agar mengucapkan salam, membalas salam dan mengucapkan terimakasih atas apa yang didapatkan maka anak mampu bersifat santun terhadap semua orang. (3.2-4.2)

Aspek Bahasa

1. Melalui kegiatan menjawab pertanyaan HOTS maka anak mampu menyimak perkataan guru (3.10-4.10)
2. Melalui kegiatan menceritakan hasil karya yaitu berkreasi membuat telur dadar wortel maka anak dapat mengungkapkan bahasa (3.11-4.11)
3. Melalui kegiatan bermain game edukasi (Menenal sayur) dan bermain papan pintar maka anak dapat mengenal huruf dan angka serta anak dapat membilang 1-20 (3.12-4.12)

Aspek Kognitif

1. Melalui kegiatan inti dapat menstimulasi anak untuk berfikir kritis dengan pertanyaan HOTS maka anak dapat membuka pertanyaan bebas atas apa yang ingin diketahuinya. (2.2)
2. Melalui kegiatan membuat dadar telur wortel maka anak dapat berkreasi sesuai idenya (2.3)
3. Melalui kegiatan mengenal macam-macam jenis sayuran maka anak dapat mengetahui benda-benda yang ada disekitarnya (3.6-4.6)
4. Melalui kegiatan berkreasi membuat telur dadar wortel. Maka anak dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya. (3.9-4.9)

Aspek Fisik Motorik

1. Melalui kegiatan pada saat menerangkan tema Kebutuhan ku dengan menggunakan laptop maka anak dapat mengenal makanan sehat dan bergizi (2.1)
2. Melalui kegiatan 4 kegiatan inti dan gerak dan lagu sayur wortel anak dapat menggunakan anggota tubuhnya baik fisik motorik kasar maupun motorik halus (3.3-4.3)
3. Melalui kegiatan memakan telur dadar wortel maka anak dapat mengenal cara hidup sehat (3.4-4.4)

Aspek Sosial Emosional

1. Melalui kegiatan inti bermain, maka anak mampu mengikuti aturan kegiatan main (2.6)
2. Melalui kegiatan bermain game edukatif mengenal sayuran dengan cara antrian maka anak mampu bersikap sabar menunggu giliran (2.7)
3. Melalui kegiatan berkolaborasi bersama teman membuat telur dadar wortel yang membangun kreatifitas anak maka anak mampu peduli terhadap temannya dengan saling membantu (2.9)
4. Melalui kegiatan membiasakan anak untuk membersihkan peralatan permainan setelah bermain. Maka anak mampu bertanggung jawab atas dirinya sendiri (2.12)
5. Melalui kegiatan pemberian penghargaan (reward) terhadap anak yang bisa menjawab pertanyaan HOTS. Maka, anak mampu mengendalikan emosi dan menerima kenyataan (3.13-4.13)

Aspek Seni

1. Melalui kegiatan berkreasi membuat hasil karya membuat dadar telur wortel maka anak dapat menghasilkan sebuah karya sesuai idenya(3.15-4.15)

PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- a) Religius
- b) Tanggung Jawab
- c) Kreatif

MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Luring*
- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Project Best Learning (PjBL)

MATERI PEMBELAJARAN

1. Doa sebelum belajar dan sesudah belajar
2. Mengenal wortel dan proses pembuatan telur dadar wortel (*Sains*)
3. Pengenalan bahan dan alat-alat untuk memasak dadar telur wortel
4. Berkreasi dengan wortel membuat dadar telur wortel

MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. MEDIA
 - PPT Pembelajaran (*TPACK*)
 - Game Edukatif (*TPACK*)
 - APE Pembelajaran (*Papan Pintar*)
2. ALAT DAN BAHAN
 - a. Wortel
 - b. Telur
 - c. Daun sop
 - d. Garam
 - e. Parutan keju
 - f. Sendok, mangkuk
 - g. Kompor
 - h. Lap tangan
 - i. Media papan pintar
 - j. Handphone

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan 3 Menit	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan anak mengucapkan salam dan menjawab salam (Religius)• Membaca doa sebelum belajar (<i>Religius</i>)• Guru menanyakan hari dan tanggal kepada anak (Literasi)• Guru mengajak anak untuk melakukan tepuk hri ini• Guru menyampaikan tema: Kebutuhanku, sub tema 4 sehat 5 sempurna, sub-sub tema: Sayur Wortel dengan memperlihatkan PPT pada Laptop (<i>TPACK, HOTS</i>)• Guru memberi kesempatan anak untuk mengkritisi yang termasuk kedalam makanan sehat (<i>HOTS C4</i>)• Guru mengajak anak bernyanyi lagu wortel dan bayam• Guru bersama anak berdiskusi tentang kegiatan pembelajaran (<i>LOTS C2</i>)
Kegiatan Inti 5 Menit	<ol style="list-style-type: none">1. Berkreasi membuat telur dadar wortel secara berkelompok (<i>HOTS C6</i>)2. Mencocokkan lambang bilangan dengan gambar wortel, apel dan susu dengan bermain (<i>Papan Pintar</i>)3. Bermain game edukatif (menenal sayur)
Kegiatan Penutup 2 Menit	Recalling <ul style="list-style-type: none">• Menanyakan perasaan anak setelah melaksanakan kegiatan• Memberi kesempatan anak untuk menceritakan pengalaman main dan menunjukkan hasil karyanya• Membuat kesimpulan kesan dan pesan setelah melalui kegiatan main (<i>LOTS C1</i>)• Berdoa sesudah belajar (religius)

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

INSTRUMEN PENILAIAN

a. Rubrik Penilaian

No	Indikator penilaian	Tingkat kemampuan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	<u>Nilai Agama dan Moral</u> Anak dapat mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya (1.1)	Anak belum mengetahui sayuran ciptaan tuhan	Anak mulai mengetahui bahwa sayuran ciptaan tuhan	Anak mengetahui bahwa sayuran ciptaan tuhan tanpa bantuan guru atau orang lain	Anak mengetahui bahwa sayuran ciptaan tuhan dengan benar secara langsung.
2.	<u>Sosial emosional</u> “Anak mampu mengikuti aturan kegiatan main” (2.6)	Anak belum mampu mengikuti aturan kegiatan main	Anak mulai mampu mengikuti aturan kegiatan main	Anak mampu mengikuti aturan kegiatan main tanpa bantuan orang lain sama sekali	Anak mampu mengikuti aturan kegiatan main dengan baik dan benar
3.	<u>Fisik Motorik</u> “Anak dapat mengetahui cara hidup sehat” (3.4-4.4)	Anak belum mampu mengetahui cara hidup sehat	Anak mulai mampu mengetahui cara hidup sehat	Anak mampu mengetahui cara hidup sehat tanpa bimbingan orang lain	Anak mampu mengetahui cara hidup sehat secara langsung dan baik
4.	<u>Kognitif</u> “Anak dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur)” (3.9-4.9)	Anak belum dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur)	Anak mulai dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur)	Anak dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur) tanpa bimbingan orang lain	Anak dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur) secara langsung dan benar
5.	<u>Bahasa</u> “Anak dapat bercerita tentang pengalaman selama bermain” (3.11-4.11)	Anak belum mampu bercerita tentang pengalaman selama bermain	Anak mulai mampu bercerita tentang pengalaman selama bermain	Anak mampu bercerita tentang pengalaman selama bermain tanpa bantuan guru	Anak mampu bercerita tentang pengalaman selama bermain secara langsung dan benar
6.	<u>Seni</u> “Anak mampu menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media” (3.15-4.15)	Anak belum mampu menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media	Anak mulai mampu menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media	Anak mampu menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media tanpa bantuan orang lain	Anak mampu menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media secara langsung dan benar

FORMAT RATING SCALE CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok : TK B

Hari/ Tanggal :

Semester/Minggu :

Indikator Penilaian	Capaian Perkembangan														
	ziq	ka	gun	aira	by	ila	tir		in	bran	ky	oza	o	syah	tsal
Bersyukur kepada Tuhan tentang diciptakannya benda-benda alam (NAM) (1.1)															
Anak mampu mengikuti aturan kegiatan main (Sosem) (2.6)															
Anak dapat bercerita tentang pengalaman selama bermain (Bahasa) (3.11-4.11)															
Anak dapat mengetahui cara hidup sehat (Fisik Motorik) (3.4-4.4)															
Anak dapat menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugasnya (peralatan dapur) (Kognitif) (3.9-4.9)															
Menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media (Seni) (3.15-4.15)															

Keterangan :

- a. Angka 1 untuk (BB) artinya Belum Berkembang
- b. Angka 2 untuk (MB) artinya Mulai Berkembang
- c. Angka 3 untuk (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan
- d. Angka 4 untuk (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik

Mengetahui:
Kepala TK MULYA FAJAR

Peranap,2022
Guru Kelompok TK B

MASWINDA, S.Pd

RIKA SEPRIANI, S.Pd. Gr.

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : _____
Kelas : _____
Usia : _____
Semester/Minggu : _____
Hari/Tanggal : _____
Waktu : _____

Tempat	Peristiwa	Capaian

Mengetahui:
Kepala TK MULYA FAJAR

Peranap,2022
Guru Kelompok TK B

MASWINDA, S.Pd

RIKA SEPRIANI, S.Pd. Gr.

PENILAIAN DENGAN TEKNIK HASIL KARYA

Nama Anak : _____
Kelas : _____
Usia : _____
Semester/Minggu : _____

Tanggal dan Dokumen Hasil Karya Anak	Deskripsi Data dari Foto	KD/ Indikator

Mengetahui:
Kepala TK MULYA FAJAR

Peranap,2022
Guru Kelompok TK B

MASWINDA S.Pd

RIKA SEPRIANI, S.Pd. Gr.

7.

kegiatan bermain

1. Berkreasi membuat telur dadar wortel secara berkelompok
2. Mencocokkan lambang bilangan dengan gambar wortel, apel dan susu dengan bermain (**Papan Pintar**)
3. Bermain game edukatif (mengenal sayur)



8.



9.



10.

kesimpulannya

Jadi, kesimpulannya makanan 4 sehat 5 sempurna itu sangat penting bagi kita semuanya. Agar, badan kita menjadi sehat, kuat, mata kita juga sehat dan terhindar dari penyakit yang berbahaya.



- Media Loost Part dari bahan alam dan bahan bekas (wortel dan triplek).

