

**RPPH SIMULASI MENGAJAR
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK**

TEMA : TANAMAN

SUB TEMA : BUAH-BUAHAN

JERUK



OLEH

IHYANA, S.Pd

NIP. 19701216 200701 2 002

Email : iyanaihyana70@gmail.com

**TK NEGERI PAYA PISANG KLAT
JLN. ULEE-GAHRU
GAMPONG PAYA PISANG KLAT
KECAMATAN BANDAR DUA
KABUPATEN PIDIE JAYA**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK NEGERI PAYA PISANG KLAT
2020-2021

Semester / Minggu / Hari ke	:
Kelompok Usia	: 5 s/d 6 Tahun
Waktu	: 150 menit
Hari / Tanggal	:
Tema / Sub Tema / Sub-sub tema	: Tanaman/Buah Buahan/Jeruk
Pilar Karakter	: Kreatif
Model/ Pendekatan	: Kelompok/ saintifik

A. KOMPETENSI INTI

1. KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
2. KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan/ atau pengasuh dan teman
3. KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/ atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: Mengamati dengan indera (Melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba), menanya, mengumpulka informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI
NILAI AGAMA DAN MORAL 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaanNya	1.1.1 Binatang ciptaan Tuhan
FISIK MOTORIK 3.3 Menenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Mengguakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar da halus	3.3.1-4.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol dan seimbang 3.3.4-4.3.4 Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktifitas
KOG 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari- hari dan berperilaku kreatif 4.6Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda disekitar yang dikenal	3.5.1-4.5.1 Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi 4.6.7.Pengenalan konsep dan lambang bilangan
BAHASA 3.11 Memahami Bahasa ekspresif (Mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal) 4.12 Menunjukkan kemampuan Berbahasa ekspresif	3.12.5 Tanya jawab tentang keterangan/ informasi

SOSEM 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	2.8.1 Terbiasa tidak tergantung pada orang lain
SENI 3.15 Mengenal berbagai karya aktifitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media	3.15.1-4.15.1 Membuat karya seni sesuai dengan kreatifitasnya misal seni musik, visual, gerak da tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah guru mengaitkan Tanaman Jeruk dengan benda-benda ciptaan Tuhan, peserta didik dapat **menyimpulkan** Tanaman Jeruk sebagai ciptaan tuhan dengan benar (ABCD,HOTS, PPK)(C4,
- 2) Melalui Gambar yang diperlihatkan Guru dan buah jeruk asli, peserta didik dapat menyimpulkan mafat buha jeruk dengan benar
- 3) Melalui tanya jawab dengan guru peserta didik dapat menyimpulkan manfaat buah jeruk dengan benar **menyimpulkan** manfaat Tanaman Jeruk dengan benar.(TPACK, SAINTIFIK ,HOTS, ABCD)
- 4) Melalui kegiatan percobaan memasukkan jeruk kedalam baskom yang berisi air, peserta didik dapat menyimpulkan bahwa benda yang beronga dapat mengapung dan benda yang berongga akan tenggelam dan peserta didik dapat memecahkan masalah sendiri dengan benar .(STEAM, SAINTIFIK, HOTS ,ABCD)
- 5) Melalui kegiatan mengupas dan menghitung isi jeruk peserta didik dapat mengenal angka angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar (STEAM, SAINTIFIK,ABCD)(C1)
- 6) Melalui kegiatan **membuat** kolase dari kulit Jeruk , peserta didik dapat **memaksimalkan dan** terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara baik (STEAM, HOTS,ABCD)(C6,P2)

B. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- 1) Religiusitas
- 2) Kreatif dan inovatif

C. Materi Kegiatan :

1. Tanaman Jeruk ciptaan Tuhan
2. Perilaku kemandirian
3. Pemecahan masalah sehari-hari (Pohon Jeruk, manfaat Tanaman Jeruk, Percobaan benda terapung dan tenggelam)
4. Gerakan motorik kasar dan halus
5. Pengenalan keaksaraan awal
6. Aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam ikrar
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan menggunakan sabun, masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

D. MEDIA DAN BAHAN

Gambar Pohon Jeruk
Gambar Buah Jeruk (LKPD)
Buah Jeruk
Baskom
Air
Kertas
Lem
Pensil

E. **PENDEKATAN:** Saintifik, TPACK, STEAM

F. **METODE:** Tanya jawab, Bercakap-cakap, Demonstrasi, Hasil Karya

G. **ALAT PENILAIAN:** Observasi (Checklist), Catatan Anekdote, Portofolio (Hasil Karya)

No	Kegiatan Pembelajaran	Hots Karakter 4 c/Literasi	Alokasi Waktu
	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> •Guru dan peserta didik dengan guru pendamping memberi dan menjawab salam •Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan •Guru menanyakan kondisi/keadaan peserta didik dan guru pendamping •Guru menanyakan pengantar materi untuk kegiatan hari ini <ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk melakukan gerakan perenggangan • Menyanyikan gerak dan lagu “Pohon” 	<p>PPK</p> <p>4C(Collaboration)</p> <p>Neurosains</p>	
	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didampingi guru untuk mengamati gambar Tanaman Jeruk. • Pesrta didik bercakap-cakap dengan guru mengidentifikasi jenis-jenis Tanaman Jeruk pemanfaatan Buah Jeruk 	<p>TPACK</p> <p>SANTIFIK</p> <p>STEAM</p>	60 menit

<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menstimulasi anak untuk bertanya jenis-jenis Tanaman Jeruk, rasa jeruk dan manfaat jeruk. • Guru menstimulasi anak untuk bertanya mengapa ada benda yang mengapung dan tenggelam • Guru menstimulasi anak untuk bertanya bagaimana cara mengupas kulit jeruk dan memilah-milah isinya. • Guru menstimulasi anak untuk bertanya bagaimana cara membuat kolase dari kulit jeruk. 	<p>4C</p>	
<p>Mengumpulkan Informasi :</p> <p>Kegiatan 1 : Melakukan Percobaan Benda Tenggelam dan mengapung dengan Menggunakan buah jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan baskom berisi air • Peserta didik didamping guru memasukan buah jeruk yang utuh dan yang sudah dikupas kulitnya kedalam air. <p>Kegiatan 2 : Mengupas dan menghitung isi buah jeruk isi jeruk seranya menghitung isinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan buah jeruk kepada peserta didik • Peserta didik mengupas jeruk dan memilah milah isinya sambil menghitung <p>Kegiatan 3 : Membuat Kolase dari kulit jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan Pola yang siap di tempel • Peserta didik merobek-robek kulit jeruk • Peserta didik menempelkan kulit jeruk pada pola yang disediakan Guru 	<p>C1</p> <p>HOTs (C4)</p> <p>STEAM(Sain, mathematic)</p> <p>HOTs(C6)</p>	

	<p>Menalar dan Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didampingi dapat mengidentifikasi Bagian Bagian Pohon Jeruk, manfaat makan jeruk Tanaman Jeruk • Peserta didik dapat mengungkapkan mengapa jeruk yang utuk kulitnya mengapung di atas air dan yang telah dikupas kulitnya tenggelam. • Peserta didik dapat menghitung isi dari buah jeruk • Peserta didik didampingi guru dapat menjelaskan langkah-langkah membuat kolase dari kulit jeruk • Peserta didik didampingi guru dapat menceritakan hasil dari kegiatan • ISTIRAHAT 	<p>HOTs(C4)</p> <p>STEAM(sain)</p>	<p>30 menit</p>
3.	<p>KEGIATAN PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan pertanyaan 5W + 1H Siapa yang menciptakan Tanaman Jeruk Apa saja jenis Tanaman Apa yang terjadi bila jeruk dimasukkan kedalam air Bagaimana Rasa jeruk Kapan kita bisa makan jeruk Mengapa jeruk utuh tidak tenggelam dan jeruk yang dikupas kulitnya tenggelam 3. Evaluasi dan refleksi kegiatan yang telah dilakukan 4. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada peserta didik yang disiplin belajar (REWARD) 5. Pengumuman hari esok 6. Berdo'a setelah belajar, salam 	<p>STEAM(sain)</p> <p>PPK</p>	<p>30 menit</p>

RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	Mengenal Tanaman Jeruk ciptaan tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.31	Mengupas dan merobek-robek kulit jeruk
Sosem	2.12	Melatih sikap kemandirian
Kognitif	3.5-4.5 4.6	Membuat percobaan buah jeruk yang terapung dan tenggelam
Bahasa	3.12.5	Tanya jawab tentang informasi
Seni	3.15	Membuat kolase dari kulit Jeruk

2. Teknik Penilaian

- a) Cheklis
- b) Catatan Anekdote
- c) Hasil Karya

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru kelas

IHYANA, S. Pd.

IHYANA, S. Pd.

CEKLIS

Hari/Tanggal :

Kelompok :B

Usia : 5-6 tahun

Program Pengembangan	KD	Indikator	Luthfiana	khairil	Ulfa
Nilai agama dan moral	1.1	Mengenal Tanaman Jerukciptaan Tuhan	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	3.3-4.3	Mengupas dan Memilah-milah isi jeruk dan merobek-robek kulit jeruk			
Sosem	2.12	Mempunyai sikap kemandirian			
Kognitif	3.5-4.5 4.6	Membuat percobaan Jeruk yang tenggelam dan terapung			
Bahasa	3.12-	Tanya jawab tentang informasi			
Seni	3.15	Membuat Kolase dari kulit jeruk			

Mengetahui,
KepalaSekolah

Guru kelas

IHYANA, S. Pd.

IHYANA, S. Pd.

INSTRUMEN PENILAIAN

TAMAN KANAK-KANAN PAYA PISANG KLAT

RUBRIK PENILAIAN

BIDANG PENGEMBANGAN	KD & IDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1 Anak terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta dengan menyebutkan Tanaman Jeruk sebagai makhluk ciptaan tuhan pada waktu kegiatan tanya jawab	Anak belum bisa menyebutkan bahwa binatang Tana man Jeruk adalah ciptaan tuhan	Anak dapat menyebutkan Tanaman Jeruk sebagai ciptaan tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru	Anak dapat menyebutkan Tanaman Jeruk sebagai ciptaan tuhan	Anak mampu menyebutkan Tanaman Jeruk sebagai ciptaan tuhan dengan dilengkapi alasan pendukung gagasannya
Sosial Emosional	2.8 Anak mampu menunjukkan sikap tanggung jawab	Anak tidak mandiri dalam mengerjakan tugas	Anak mandiri dalam mengerjakan tugas sesekali minta bantuan	Anak mandiri dalam mengerjakan tugas	Anak selalu bertanggung jawab, membereskan peralatan
Fisik Motorik	3.3-4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dan berbagai aktifitas	Anak belum bisa Mengupas kulit jeruk	Anak dapat mengupas kulit jeruk dengan bantuan guru	Anak dapat mengupas sesekali dengan bantuan	Anak mampu mengupas kulit jeruk tanpa bantuan
Kognitif	3.5-4.5 Anak mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi pada kegiatan memalukan percobaan benda terapung dan tenggelam Mengenal angka 1 sampai 20 dengan isi buah jeruk	Anak tidak dapat membedakan benda terapung dan tenggelam Anak belum mampu mengenal angka 1 sampai 20	Anak dapat Membedakan dengan bantuan Anak mampu mengenal 2 – 6 angka diantara angka 1 sampai 20	Anak dapat membedakan dengan sedikit bantuan Anak mampu mengenal angka 1 sampai 20	Anak dapat membedakan benda terapung dan tenggelam dengan baik Anak mengenal angka 1 sampai 20 dengan baik dan tepat

Bahasa	3.11-4.11 Anak mampu melakukan tanya jawab tentang keterangan /informasi	Anak tidak mampu melakukan tanya jawab tentang Tanaman Jeruk	Anak mampu melakukan tanya jawab tentang Tanaman Jeruk setelah distimulus oleh guru	Anak mampu melakukan tanya jawab tentang Tanaman Jeruk	Anak mampu melakukan tanya jawab tentang Tanaman Jeruk dan bisa mengarahkan temannya
Seni	3.15-4.15 Anak mampu berkreasi	Anak belum dapat Membuat Kolase dari kulit jeruk	Anak dapat membuat kolase namun belum rapi	Anak dapat membuat kolase dengan bantuan guru	Anak mampu membuat kolase kulit jeruk dengan rapi tanpa bantuan guru

**SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

NO	NAMA ANAK	SEMESTER 1				MINGGU 1				HARI :				CEKLIS												
		NAM		SOSEM		BAHASA		KOGNITIF		FM		SENI														
		B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B									
1	Abizar																									
2	Alifa																									
3	Arif																									
4	Azami																									
5	Balqis																									
6	Khairul																									
7	Alfatan																									
8	Aufan																									
9	Ulfa																									
10	Nabila																									
11	Ulya																									
12	Mazida																									

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

IHYANA. S. Pd.

IHYANA. S. Pd

**CATATAN ANEKDOT ANAK
DIDIK
TAHUN PELAJARAN 2020-2021**

Nama anak : Abizar
Kelompok : B

Semester 1

Tanggal	Tempat	Waktu	Foto kegiatan	Peristiwa / Kejadian	Capaian Perkembangan
Selasa	Ruang kelas	08.15			1 Peristiwa bisa beberapa KD

KEPALA TK

GURU KELAS

IHYANA, S. Pd.

IHYANA, S. Pd..

**FORMAT OBSERVASI ANAK DIDIK
HASIL KARYA/ UNJUK KERJA**

Nama Siswa :Ulfa

Kelompok : B

Hari / tanggal	Hasil Karya	Aspek Yang Diamati Kd	KD / Indikator	Capaian Perkembangan
	Tema /Sub tema : tanaman (Foto kegiatan anak)			BSH

KEPALA TK

GURU KELAS

IHYANA, S. Pd.

IHYANA, S. Pd.

Kemudian setelah guru melakukan penilaian perkembangan dengan Ceklis, Catatan Anekdote, Hasil Karya. Maka dikumpulkan dalam 1 portopolio (1 anak) yang di urutan berdasarkan tanggal dan peristiwa. Format portopolio dapat dikembangkan oleh setiap lembaga. Sampul depan berisi foto dan identitas anak. Lembar isi berisi foto kegiatan anak, catatan guru tentang kegiatan anak (ditulis saat mengamati anak) dan capaian kompetensi. Kemudian melakukan pengolahan data dan pelaporan

Cara mengolah hasil belajar

1. Cermati portopolio anak
2. Lihat arah perkembangannya
3. Lakukan kompilasi data hari
4. Lakukan kompilasi data bulanan
5. Pelaporan

Kompilasi Data Harian

Nama : Nabila

Bulan :

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD dan INDIKATOR	Anekdote	Hasil karya	Ceklis	Hasil akhir
Nilai Agama Moral	1.2 Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya	BSH		MB	BSH
Sosem	2.8 Memiliki sikap mandiri				
Fisik Motorik	3.3-4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas				
Kognitif	3.5-4.5 Mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi 4.6 Mampu mengenal lambing bilangan				
Bahasa	3.11-4.11. Tanya jawab tentang peristiwa/ informasi				
Seni	3.15-4.15 Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya				

Kompilasi Data Bulanan

Nama : Zahra

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD dan INDIKATOR	Agustus	September	Oktober	Capaian Akhir
Nilai Agama Moral	1.2 Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya				
Sosem	2.8 Memiliki sikap mandiri				
Fisik Motorik	3.3-4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas				
Kognitif	3.5-4.5 Mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi 4.6 Mampu mengenal lambing bilangan				
Bahasa	3.11, 4.11 Mampu melakukan tanya jawab tentang keterangan / informasi				
Seni	3.15-4.15 Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya				