



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PUTRA PERTIWI 2020-2021

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 1 / 6
Kelompok Usia	: Kelompok A ( 5 – 6 tahun )
Waktu	: 150 menit
Hari / Tanggal	: Selasa, 8-9-2020
Tema / Sub Tema / Sub-sub tema	: Binatang / Ikan / ikan Nila
Pilar Karakter	: Kreatif
Model/ Pendekatan	: Kelompok/ saintifik



### A. KOMPETENSI INTI

- ✚ KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- ✚ KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan/ atau pengasuh dan teman
- ✚ 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, mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
- ✚ 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 Mengenal Tuhan melalui ciptaanNya	1.1.1 Binatang ciptaan Tuhan
FISIK MOTORIK 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan 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 4.5 Menyelesaikan masalah sehari- hari secara kreatif	3.5.1-4.5.1 Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi
BAHASA 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	3.12.7 Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

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

No	IPK PENGETAHUAN	IPK KETRAMPILAN
1	<b>Menemukan</b> pola yang hilang pada urutan perkembang biakan ikan (kog 3.5.1)	<b>Menemukan</b> pola yang hilang pada urutan perkembang biakan ikan (HOTS)
2	<b>Menyusun</b> huruf ikan dengan plastisin (bhs 3.11)	<b>Menyusun</b> huruf ikan dengan plastisin (HOTS)
3	<b>Membuat</b> bentuk ikan dengan tehnik melipat (FM 3.3)	<b>Membuat</b> bentuk ikan dengan tehnik melipat (HOTS)
4	<b>Membuat</b> bentuk ikan dengan tehnik finger painting (seni 3.15)	<b>Membuat</b> bentuk ikan dengan tehnik finger painting (HOTS)

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah guru **mengaitkan** ikan dengan benda-benda ciptaan Tuhan, peserta didik dapat **menyimpulkan** binatang ikan sebagai ciptaan tuhan dengan benar (ABCD,HOTS, PPK)
- 2) Melalui tayangan video ikan melalui link you tube, Peserta didik dapat **menyimpulkan** bagian tubuh ikan dengan benar (ABCD, HOTS,TPACK)
- 3) Melalui tayangan vidio ikan melalui link you Tube, peserta didik dapat **menyimpulkan** manfaat ikan dengan benar.(TPACK, SAINTIFIK ,HOTS, ABCD)
- 4) Melalui kegiatan **menemukan** pola yang hilang, peserta didik dapat **memecahkan** masalah sendiri dengan baik .( STEAM, SAINTIFIK, HOTS ,ABCD)
- 5) Melalui kegiatan **menyusun** huruf dengan plastisin, peserta didik dapat **mengaitkan** hubungan bunyi dan huruf dengan baik dan benar ( STEAM, SAINTIFIK,HOTS,ABCD)
- 6) Melalui kegiatan **membuat** bentuk ikan dengan tehnik melipat, peserta didik dapat **memaksimalkan** terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara baik (STEAM, HOTS,ABCD)
- 7) Melalui kegiatan **membuat** bentuk ikan dengan tehnik finger painting, anak dapat **membuat** karya seni dengan kreatifiasnya secara tepat ( STEAM, HOTS,ABCD)

#### B. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- 1) Religiusitas
- 2) Kreatif dan inovatif

C. Materi Kegiatan :

1. Binatang ikan ciptaan Tuhan
2. Perilaku kemandirian
3. Pemecahan masalah sehari-hari (bagian ikan, manfaat makan ikan, olahan ikan)
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

- Link vidio ikan di you tube
- Ikan nila
- Kertas lipat
- LKPD
- Cat air
- Lem
- Plastisin
- Produk olahan ikan (kerupuk)

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

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

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

H. **LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN DARING MELALUI GROUP WA**

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	HOTS/ KARAKTER/ 4C/LITERASI	ALOKASI WAKTU
1.	<p>KEGIATAN PENDAHULUAN</p> <p><b>Guru melakukan video call dengan peserta didik dan orang tua yang mendampingi melalui grup WA ( RELEGIUS, PPK, DIGITAL, NEUROSAINS)</b></p> <p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyapa peserta didik dan orang tua pendamping dengan ceria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religiusitas (PPK)</li> <li>• Literasi digital</li> </ul>	<p>30 menit</p> <p>Tatap muka/ virtual</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik dengan orang tua pendamping memberi dan menjawab salam</li> <li>• Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan</li> <li>• Guru menanyakan kondisi/keadaan peserta didik dan orang tua pendamping</li> <li>• Guru menanyakan pengantar materi untuk kegiatan hari ini</li> <li>• Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain</li> </ul> <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak anak untuk melakukan gerakan perenggangan</li> <li>• Tepuk Jeruk ; i, k, a, n</li> <li>• Menyanyikan lagu ikan dengan gerakan</li> <li>• Guru menyerahkan pendampingan kegiatan inti kepada orang tua sebagai pendamping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPK</li> <li>• 4C</li> <li>• Neurosains</li> <li>• TPACK</li> </ul>	
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik didampingi orang tua untuk mengamati link vidio yang disediakan di Group Wa</li> <li>• Peserta didik bercakap-cakap dengan orang tua mengidentifikasi bagian-bagian ikan, manfaat ikan</li> </ul> <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menstimulasi anak untuk bertanya bagian ikan, manfaat makan ikan</li> <li>• Orang tua menstimulasi anak untuk bertanya cara menemukan pola yang hilang pada gambar perkembang biakan ikan</li> <li>• Orang tua menstimulasi anak untuk bertanya cara mencipta bentuk ikan dengan tehnik melipat</li> <li>• Orang tua menstimulasi anak untuk bertanya cara mencipta bentuk ikan dengan tehnik finger painting</li> <li>• Orang tua menstimulasi anak untuk bertanya bagaimana menyusun kata dari plastisin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TPACK</li> <li>• SANTIFIK</li> <li>• STEAM</li> <li>• SAINTIFIK</li> <li>• 4C</li> </ul>	<p>60 menit</p> <p>Off line</p> <p>Hasil video atau foto dikirim ke WAG kelas</p> <p>hasil karya dibawa saat pengambilan tugas berikutnya di sekolah</p>

	<p>Mengumpulkan Informasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kegiatan 1 : <b>Menemukan pola yang hilang pada urutan perkembangan biakan ikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menyediakan gambar yang sudah di berikan oleh guru</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua menemukan pola yang hilang</li> </ul> </li> <li>➤ Kegiatan 2 : <b>Membuat bentuk ikan dengan tehnik melipat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menyediakan kertas lipat yang sudah diberikan oleh guru</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua menciptakan bentuk ikan dengan tehnik melipat</li> </ul> </li> <li>➤ Kegiatan 3 : <b>Menyusun huruf ikan dengan plastisin</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menyediakan plastisin yang sudah di berikan oleh guru</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua menyusun huruf ikan dengan plastisin</li> </ul> </li> <li>➤ Kegiatan 4 : <b>Membuat bentuk ikan dengan tehnik finger painting</b></li> </ul> <p>Menalar dan Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik didampingi orang tua bisa mengidentifikasi bagian-bagian ikan, manfaat makan ikan, olahan dari ikan</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua bisa menjelaskan langkah-langkah menemukan pola yang hilang pada tahap perkembangan biakan ikan</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua bisa menjelaskan bagaimana langkah-langkah menciptakan bentuk ikan dengan tehnik melipat</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua menjelaskan langkah-langkah bentuk ikan dengan tehnik finger painting</li> <li>• Peserta didik didampingi orang tua menjelaskan langkah-langkah menyusun huruf dari plastisin</li> <li>• Peserta didik menceritakan dari hasil kegiatan</li> <li>• (hasil video dikirim ke WAG kelas)</li> </ul> <p>ISTIRAHAT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan (HOTS : C4)</li> <li>• Steam (sains, engenering)</li> <li>• Membuat HOTS</li> <li>• Steam (sains, technical,eng enering)</li> <li>• Menyusun (HOTS:C6)</li> <li>• STEAM</li> <li>• Membuat (HOTS : C6)</li> <li>• STEAM (sains Engineering)</li> </ul>	<p>30 menit</p>
--	--	---	-----------------

3.	<b>KEGIATAN PENUTUP</b> 1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Recalling) 2. Guru memberikan pertanyaan 5W + 1H Siapa yang menciptakan ikan Apa saja bagian ikan Bagaimana merawat ikan Kapan boleh makan ikan Mengapa harus makan ikan Dimana tempat hidup ikan  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	TPACK  STEAM     PPK	30 menit  On Line
----	--	---	-------------------------

## RENCANA PENILAIAN

### 1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	Mengetahui tanaman jeruk ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-4.31	Membuat bentuk ikan dengan teknik melipat
Sosem	2.12	Melatih sikap kemandirian
Kognitif	3.5-4.5	Menemukan pola yang hilang pada urutan perkembangan biakan ikan
Bahasa	3.11-4.11	Menyusun huruf ikan dengan plastisin
Seni	3.15	Membuat bentuk ikan dengan teknik finger painting

### 2. Teknik Penilaian

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

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru kelas

**ULIN NI'MAH, S. Pd.**

**NANIK KHIKMAWATI, S. Pd.**

## CEKLIS

Hari/Tanggal :

Kelompok : B

Usia : 5-6 tahun

Program Pengembangan	KD	Indikator	Zahra	khalisah	Arum
Nilai agama dan moral	1.1	Mengenal binatang hewan ciptaan Tuhan	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	3.3-4.3	Membuat bentuk ikan dengan tehnik melipat			
Sosem	2.12	Mempunyai sikap kemandirian			
Kognitif	3.5-4.5	Menemukan pola yang hilang pada urutan perkembang biakan ikan			
Bahasa	3.11-4.11	Menyusun huruf ikan dengan plastisin			
Seni	3.15	Membuat bentuk ikan dengan tehnik finger painting			

Mengetahui,  
KepalaSekolah

Guru kelas

**ULIN NI'MAH, S. Pd.**

**NANIK KHIKMAWATI, S. Pd.**

## RUBRIK PENILAIAN



<b>BIDANG PENGEMBANGAN</b>	<b>KD &amp; IDIKATOR</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>
Nilai Agama dan Moral	1.1 Anak terbiasa menyebutkan nama tuhan sebagai pencipta dengan menyebutkan jeruk sebagai makhluk ciptaan tuhan pada waktu kegiatan tanya jawab	Anak belum bisa menyebutkan bahwa binatang ikan adalah ciptaan tuhan	Anak dapat menyebutkan ikan sebagai ciptaan tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru	Anak dapat menyebutkan ikan sebagai ciptaan tuhan	Anak mampu menyebutkan ikan 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 Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri pada kegiatan	Anak belum bisa melipat bentuk ikan	Anak dapat melipat bentuk ikan dengan bantuan orang tua	Anak dapat melipat bentuk ikan sesekali dapat bantuan	Anak mampu melipat bentuk ikan tanpa bantuan
Kognitif	3.5-4.5 Anak mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi pada kegiatan menemukan pola yang hilang pada tahap perkembang biakan ikan	Anak tidak dapat menemukan pola yang hilang	Anak dapat menemukan 1 pola yang hilang dengan bantuan	Anak dapat menemukan 2 pola tanpa bantuan	Anak dapat menemukan 2 pola tanpa bantuan dan bisa membantu temannya
Bahasa	3.12-4.12 Anak dapat menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Anak dapat menyusun huruf dengan plastisin tetapi tidak sesuai hurufnya	Anak dapat menyusun huruf dengan plastisin sesekali minta bantuan, ada 1 huruf masih ada yang salah	Anak dapat menyusun huruf dari plastisin dengan bantuan	Anak mampu menyusun huruf dari plastisin dengan tepat dan tanpa bantuan, huruf sesuai

Seni	3.15-4.15 Anak mampu berkreasi	Anak belum dapat mencipta bentuk ikan dengan finger painting	Anak dapat mencipta bentuk ikan dengan tehnik finger painting dengan bantuan guru	Anak dapat mencipta bentuk ikan dengan tehnik finer painting dengan bentuk yang proporsional	Anak mampu mencipta bentuk ikan dengan tehnik finger painting dengan proporsional dengan tambahan coretan atau guratan
------	--------------------------------	--	---	--	--

**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	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
1	Bilqis	✓						✓				✓				✓				✓					✓
2	Davian																								
3	Bilqia																								
4	Khalisa																								
5	Bilqis F																								
6	Hisyam			✓				✓				✓				✓			✓				✓		
7	Amel																								
8	Seruni																								
9	Zahra																								
10	Zaka																								
11	Vino																								
12	Naura																								

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Ulin Ni'mah, S. Pd.

Guru

Nanik khikmawati, S.Pd

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

Nama anak : Hisyam  
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

**ULIN NI'MAH, S. Pd.**

**NANIK KHIKMAWATI, S. Pd.**

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

Nama Siswa :  
Kelompok : B

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

KEPALA TK PP

GURU KELAS

**ULIN NI'MAH, S. Pd.**

**NANIK KHIKMAWATI, S. Pd.**

Kemudian setelah guru melakukan penilaian perkembangan dengan Ceklis, Catatan Anekdote, Hasil Karya. Maka dikumpulkan dalam 1 portopolio (1 anak) yang di urutkan 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 : Amel

Bulan :

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD dan INDIKATOR	Anekdote	Hasil karya	Ceklis	Hasil akhir
Nilai Agama Moral	1.2 Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya	BSH		MB	<b>BSH</b>
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				
Bahasa	3.12-4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya				
Seni	3.15-4.15 Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya				

### Kompilasi Data Bulanan

Nama : Amel

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD dan INDIKATOR	Agustus	September	Oktober	Capaian Akhir
Nilai Agama Moral	1.2 Terbiasa menyebut Tuhan sebagai penciptanya	MB	BSH		<b>BSH</b>
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				
Bahasa	3.12.4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya				
Seni	3.15-4.15 Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya				