



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)TKIT BINA UKHWAH TP. 2021-2022

A. IDENTITAS

Semester / Minggu / Hari ke	: 1 / 1 / 3
Kelompok Usia	: Kelompok B (5 – 6 tahun)
Waktu	: 150 menit
Hari / Tanggal	: Rabu, 10 November 2021
Tema / Sub Tema / Sub-sub tema	: Tanaman/ Buah/ Jeruk
NilaiPilar Karakter	: Kreatif
Model/ Pendekatan/Moda	: Kelompok/ Saintifik/ Luring



B. KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- 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
- 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, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasi jeruk 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.

C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR CAPAIAN KOMPETENSI
NILAI AGAMA DAN MORAL 1.1 Mengenal Allah melalui ciptaanNya	1.1.1 Mengetahui bahwa buah jeruk ciptaan Allah
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
KOGNITIF 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

SOSIAL EMOSIONAL 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

D. IPK PENGETAHUAN DAN IPK KETERAMPILAN

No	IPK PENGETAHUAN	IPK KETERAMPILAN
1	Menemukan kotak warna yang sesuai dengan warna gambar jeruk (kog 3.5-4.5)	Menemukan kotak warna yang sesuai dengan gambar jeruk (HOTS) (C4/P4)
2	Menyusun huruf jeruk dengan plastisin (bhs 3.11)	Menyusun huruf jeruk dengan plastisin (HOTS) (C6/P3)
3	Mempraktekkan mengupas buah jeruk (FM. 3.3-4.3)	Melatih mengupas buah jeruk dan menunjukkan terampil menggunakan tangan kiri dan kanan dengan baik (HOTSC4/ P3)
4	Membuat bentuk dari kulit jeruk (seni 3.15)	Membuat kreasi dari kulit jeruk (HOTS) (C6/P5)

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah guru **memperjelas** jeruk dengan benda-benda ciptaan Allah, peserta didik dapat **menyimpulkan** buah jeruk sebagai ciptaan Allah dengan benar (**ABCD,HOTS,C5,PPK-Religius**)
- 2) Melalui tayangan slide power point dan tayangan video melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=83xA2oBaZ9A> youtube, peserta didik dapat **menyimpulkan** jenis, manfaat dan olahan jeruk serta melihat bagain-bagian pohon jeruk dengan benar.(**TPACK,HOTS,C5,ABCD**).
- 3) Melalui kegiatan **menemukan** kotak warna yang sesuai dengan warna buah jeruk pada gambar, peserta didik dapat **memecahkan** masalah sendiri dengan baik .(**STEAM, SAINTIFIK, HOTS,C4,ABCD**)
- 4) Melalui kegiatan **menyusun** huruf dengan plastisin, peserta didik dapat **mengaitkan** hubungan bunyi dan huruf dengan baik dan benar (**STEAM, SAINTIFIK,HOTS,C6/P5,ABCD**)
- 5) Melalui kegiatan **mempraktekkan mengupas** buah jeruk, peserta didik dapat **memaksimalkan** terampil menggunakan tangan kanan dan kiri secara baik (**STEAM, HOTS,C6/P5,ABCD**)
- 6) Melalui kegiatan **membuat** kreasi dari kulit jeruk, anak dapat **membuat** karya seni dengan kreatifiasnya secara indah (**STEAM, HOTS,C6/P5,ABCD**)

F. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- 1) Religiusitas
- 2) Kreatif dan inovatif

G. MATERI PEMBELAJARAN :

1. Buah jeruk jeruk ciptaan Allah
2. Perilaku kemandirian
3. Pemecahan masalah sehari-hari
4. Gerakan motorik kasar dan halus
5. Pengenalan keaksaraan awal
6. Aktivitas seni

Materi Pembiasaan :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
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.

H. PENDEKATAN: Saintifik

METODE: Tanya jawab, Bercakap-cakap, Hasil Karya

I. SUMBER BELAJAR, MEDIA, ALAT DAN BAHAN

Sumber Belajar : vidio jeruk di you tube

Media Pembelajaran : Laptop dan LCD Proyektor
Video tentang jeruk

Alat dan Bahan :

- LKPD
- Pensil
- Plastisin
- Buah Jeruk, Kulit Jeruk
- Tusuk gigi

J. ALAT PENILAIAN:

- Observasi (Checklist),
- Catatan Anekdote,
- Portofolio (Hasil Karya)

K. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	HOTS/ KARAKTER/ 4C/LITERASI	ALOKASI WAKTU
1.	<p>KEGIATAN PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Baris berbaris di halaman dan melihat pohon jeruk secara langsung - Guru dan peserta didik memberi dan menjawab Salam - Guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi dan berdoa sebelum belajar - Guru menanyakan keadaan dan kehadiran peserta didik - Guru mengajak peserta didik untuk menceritakan pengalaman mengenai pohon jeruk yang diketahuinya - Guru meminta kepada peserta didik untuk melakukan gerakan motorik kasar menirukan gerakan pohon mangga - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan anak menyanyikan lagu jeruk dengan Gerakan - Guru mengajak melakukan gerakan peregangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Saintifik • PPK • Neurosains • 4C, communication • PPK • Neurosains 	30 menit
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik mengamati tayangan slide power point dan video bagian-bagian pohon jeruk <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menstimulasi anak untuk bertanya jenis dan manfaat jeruk - Guru menstimulasi anak untuk bertanya cara menemukan warna yang sesuai dengan gambar jeruk - Guru menstimulasi anak untuk bertanya cara mengupas buah jeruk - Guru menstimulasi anak untuk bertanya cara mencipta bentuk jeruk dari kulit jeruk - Guru menstimulasi anak untuk bertanya bagaimana menyusun katadari plastisin <p>Mengumpulkan Informasi :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SAINTIFIK 4C communication • Menemukan 	60 menit

<p>➤ Kegiatan 1 : Menemukan kotak warna yang sesuai dengan warna gambar jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperlihatkan gambar yang sudah dikirim oleh guru 	<p>(HOTS : C4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Steam (sains, engenering) • Membuat 	
<p>➤ Peserta didik didampingi guru menemukan warna yang sesuai</p> <p>• Kegiatan 2 : Mengupas buah jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan buah jeruk • Guru mempraktikkan cara mengupas buah jeruk 	<p>HOTS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Steam (sains, technical, eng enering) 	
<p>➤ Peserta didik didampingi guru mempraktikkan cara mengupas buah jeruk</p> <p>• Kegiatan 3 : Menyusun huruf jeruk</p> <p>dengan plastisin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan plastisin yang akan digunakan oleh anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun (HOTS:C6) • STEAM 	
<p>Peserta didik didampingi guru menyusun huruf jeruk dengan plastisin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 	
<p>➤ Kegiatan 4 : Membuat kreasi bentuk dari kulit jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan kulit jeruk dan tusuk lidi • Peserta didik didampingi guru membuat kreasi dari kulit jeruk • 	<p>(HOTS : C6)</p> <ul style="list-style-type: none"> • STEAM(art) 	
<p>Menalar dan Mengkomunikasikan Peserta didik didampingi guru bisa mengidentifikasi jeruk jenis- Jenis dan manfaat makan jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didampingi guru bisa menjelaskan langkah-langkah • menemukan kotak warna yang sesuai dengan warna gambar jeruk, Membuat 		

	kreasi dari kulit jeruk • Peserta didik didampingi guru menjelaskan langkah-langkah		
ISTIRAHAT			
3.	KEGIATAN PENUTUP		30 menit
	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Recalling) 2. Guru memberjeruk pertanyaan 5W + 1H Siapa yang menciptakan jeruk Apa saja jenis dan bagian jeruk Bagaimana cara mengupas jeruk Kapan boleh makan jeruk Mengapa harus makan jeruk Dimana kita bisa membeli jeruk 3. Evaluasi dan refleksi kegiatan yang telah dilakukan 4. Guru memberikan ungkapan terima kasih kepada peserta didik yang disiplin belajar (REWARD) 5. Pemberitahuan kegiatan hari esok 6. Berdo'a setelah belajar, salam	TPACK STEAM 4C-communication PPK Religius	

Nama :

Kelompok :

Hari/ Tanggal :

Tema: Tanaman (Jeruk)

KD: 3.6-4.6 (KOG): Mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi

Instruksi: Menemukan kotak warna sesuai dengan warna gambar jeruk (**HOTS-C4**)

MENARIK GARIS SESUAI DENGAN WARNA



Paraf Orang Tua	Paraf Guru	Nilai

Nama :

Kelompok :

Hari/ Tanggal :

Tema: Tanaman (Jeruk)

KD: 3.12-4.12 (Bahasa) : Mengenal keaksaraan dan menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya

Instruksi : Menyusun huruf dengan plastisin

MENYUSUN HURUF J-E-R-U-K



Paraf Orang Tua	Paraf Guru	Nilai

Nama :

Kelompok :

Hari/ Tanggal :

Tema: Tanaman (Mangga)

KD: 3.15-4.15 (Seni) : Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media bermain

Instruksi : Membuat bentuk dari kulit jeruk

MEMBETUK KREASI DARI KULIT JERUK



Paraf Orang Tua	Paraf Guru	Nilai

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	Membuat bentuk jeruk dengan tehnik
Sosem	2.12	Melatih sikap kemandirian
Kognitif	3.5-4.5	Menemukan kotak warna yang sesuai dengan warna gambar jeruk
Bahasa	3.11-4.11	Menyusun huruf jeruk dengan plastisin
Seni	3.15	Membuat kreasi dari kulit jeruk

2. Teknik Penilaian

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru kelas

Rina Fajriah, S. Pd.

Dina Rahmawati, SE, 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 buah mangga hewanciptaan Tuhan	BSH	BSH	BSH
Fisik Motorik	3.3-4.3	Membuat bentuk jeruk dengan tehnik melipat			
Sosem	2.12	Mempunyai sikap kemandirian			
Kognitif	3.5-4.5	Menemukan kotak warna yang sesuai dengan warna gambar jeruk			
Bahasa	3.11-4.11	Menyusun huruf jeruk dengan plastisin			
Seni	3.15	Membuat kreasi bentuk dari kulit jeruk			

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru kelas

RINA FAJRIAH, S. Pd.

DINA RAHMAWATI, SE, S. Pd

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 jeruk sebagai makhluk ciptaan tuhan pada waktu kegiatan tanya jawab	Anak belum bisa menyebutkan bahwa buah mangga jeruk adalah ciptaan tuhan	Anak dapat menyebutkan jeruk sebagai ciptaan tuhan setelah mendapat stimulus atau dorongan dari guru	Anak dapat menyebutkan jeruk sebagai ciptaan tuhan	Anak mampu menyebutkan 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 Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri pada kegiatan	Anak belum bisa melipat bentuk jeruk	Anak dapat melipat bentuk jeruk dengan bantuan orang tua	Anak dapat melipat bentuk jeruk sesekali dapat bantuan	Anak mampu melipat bentuk jeruk tanpa bantuan
Kognitif	3.5-4.5 Anak mampu memecahkan masalah sendiri yang dihadapi pada kegiatan menemukan kotak warna sesuai dengan warna pada gambar jeruk	Anak tidak dapat menemukan pola yang hilang	Anak dapat menemukan 1 kotak warna sesuai dengan warna pada gambar jeruk dengan bantuan guru	Anak dapat menemukan 1-3 kotak warna sesuai dengan warna pada gambar jeruk tanpa bantuan guru	Anak dapat menemukan 1-5 kotak warna sesuai dengan warna pada gambar jeruk tanpa bantuan guru dan dapat membantu teman yang lain
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 3 huruf dari plastisin tanpa bantuan guru	Anak mampu menyusun semua huruf dari plastisin dengan tepat dan tanpa bantuan dan dapat membantu teman

Seni	3.15-4.15 Anak mampu berkreasi	Anak belum dapat mencipta bentuk dari kulit jeruk	Anak dapat mencipta bentuk dari kulit jeruk dengan bantuan orang tua	Anak dapat mencipta bentuk dari kulit jeruk dengan bentuk yang proporsional	Anak mampu mencipta bentuk dari kulit jeruk dengan proporsional dengan tambahan kreasi lainnya
------	--------------------------------	---	--	---	--

**SKALA PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

SEMESTER 1

MINGGU 1

HARI :

CEKLIS

NO	NAMA ANAK	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	Faiha																									
2	Tazki																									
3	Khadija																									
4	Zahir																									
5	Hadi																									
6	Hanif																									
7	Fathir																									
8	Aluna																									
9	Syahifa																									
10	Arsyida																									
11	Aal																									
12	Ajilla																									

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Rina Fajriah, S. Pd.

Guru

Dina Rahmawati, SE, S.Pd

CATATAN ANEKDOT ANAK DIDIK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Nama anak : Faiha
Kelompok : B

Semester : 1

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

KEPALA TK

GURU KELAS

RINA FAJRIAH, S. Pd.

DINA RAHMAWATI, SE,, S. Pd.

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

Nama Siswa : Faiha

Kelompok : B

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

KEPALA TK PP

GURU KELAS

Rina Fajriah, S. Pd.

Dina Rahmawati, SE, 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 : Faiha

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				
Bahasa	3.12-4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya				
Seni	3.15-4.15 Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya				