

## RPPH 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

#### MODEL PEMBELAJARAN “KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN”

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / 11 / 16  
Hari/ Tanggal :  
Kelompok /Usia : B / 5-6 tahun  
Tema : Tanaman di Rumahku  
Sub Tema /Sub-sub Tema : Tanaman buah di rumahku/ Buah Jeruk  
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.12-4.12,  
2.12, 3.15-4.15

#### A. Kompetensi Inti:

##### 1. Sikap Spiritual

Menerima ajaran agama yang dianutnya

##### 2. Sikap Sosial

Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman

##### 3. Pengetahuan

Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

##### 4. Keterampilan

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 Pencapaian Kompetensi

KD	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.3 Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1. Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah (olahraga, berjalan di papan titian, dll)
3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.9 Mengenal teknologi sederhana ( peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	4.6.1 mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan bentuk, dan tekstur 4.6.10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 4.9.3 melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (missal : membuat teh dimulai dari menyediakan air panas)

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12.6 mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan
2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya

### C. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah guru **mengaitkan** buah dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah-buahan adalah ciptaan Tuhan (**HOTS**)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan, anak dapat **mengidentifikasi** nama-nama buah dengan tepat (**HOTS**)
3. Setelah **mengidentifikasi** buah-buahan, anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dengan baik (**HOTS**)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat** jus buah jeruk di youtube, anak dapat **membuat** jus buah jeruk (**HOTS**)
5. Setelah **mengidentifikasi** nama-nama buah pada lembar kerja yang disediakan, anak mampu **menemukan** huruf vocal dengan tepat (**HOTS**)
6. Setelah mengamati teknik mengisi pola yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mengisi pola pada gambar buah (**HOTS**)

### D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) : Peduli Lingkungan

### E. Materi pembelajaran:

- Macam-macam tanaman jenis buah
- Berkreasi dengan bahan alam
- Pengenalan bentuk-bentuk buah
- Menggunakan teknologi sederhana
- Pertumbuhan tanaman buah
- Pengenalan huruf vocal dan konsonan
- Menampilkan hasil karya seni

### F. Pendekatan : Saintifik-TPACK

### G. Metode : Tanya jawab, diskusi, permainan, penugasan

### H. Media dan Bahan Belajar :

- a. Media : Realita : buah jeruk  
Video tutorial membuat jus jeruk dari Youtube
- b. Bahan : buah jeruk, gula pasir, teko berisi air matang, LKA/ LKPD, lem, potongan kertas kecil-kecil
- c. Alat : blender
- d. Sumber Belajar : Buku Tematik Tanaman, Penyusun : Tim Kreatif Nauval Pustaka IGTKI Kecamatan Trenggalek, Dicitak dan diterbitkan oleh CV Nauval Pustaka Tahun 2020

### I. Langkah Kegiatan

#### A. Kegiatan Pembukaan (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group
2. Berdoa Bersama Ayah/ Bunda di rumah
3. Guru menjelaskan tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi (**4C-Communication**)
4. Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang buah-buahan
5. Guru mengshare link Youtube tutorial membuat jus jeruk
6. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar di rumah bersama Ayah/ Bunda

## B. Kegiatan Inti (60 menit)

### 1. Mengamati

Anak mengamati langsung berbagai macam buah yang ada di rumah (apel, jeruk, pisang, mangga)

Anak menyimak tayangan video tutorial membuat jus dari Youtube (*TPACK*)

### 2. Menanya

Orang tua menanyakan kepada anak tentang nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah (*STEAM-Science*) siapa yang menciptakn buah?, buah apa saja yang ada di rumahku?, mengapa kita harus makan buah?, kapan kita boleh makan buah?, di mana kita bisa membeli buah?, bagaimana cara mendapatkan buah? (*5W 1H*)

### 3. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang buah-buahan sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (*4C- Critical Thinking dan Communication*)

- Anak mengerjakan kegiatan yang bisa dipilih untuk dikerjakan :

#### a. Kegiatan 1 : Membuat jus buah jeruk menggunakan blender (Kog 4.9.30/(*STEAM-Technology dan Engineering*))

➤ Orang tua dan anak menyiapkan buah jeruk, blender, air putih matang, gula pasir

➤ Orang tua dan anak membuat jus buah jeruk

➤ Anak menghitung buah jeruk yang akan dibuat jus (*STEAM- Mathematics*)

#### b. Kegiatan 2 : Mengisi pola pada gambar buah jeruk dengan potongan kertas (Sn 4.15.20/(*STEAM-Arts*))

➤ Anak mengambil gambar buah jeruk pada LK dan potongan kertas

➤ Anak menempel potongan kertas dengan lem pada gambar buah jeruk

## C. Istirahat (30 menit)

## D. Kegiatan penutup (30 menit)

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain Bersama satu hari melalui WA Group
2. Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melaluiWA Group
3. Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang dan piala bagi semua yang sudah mengirmkan hasil kegiatan
4. Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah

## J. Rencana Penilaian

### 1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah jeruk sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.1 Berjalan membawa buah jeruk di tangan untuk dibuat jus dari ruang keluarga ke dapur
Kognitif	3.6-4.6 3.9-4.9	4.6.1 menyebutkan bentuk dan tekstur buah jeruk 4.6.10 menghitung buah jeruk 4.9.3 Membuat jus jeruk menggunakan blender
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas

### 2. Teknik penilaian yang digunakan :

- Skala capaian perkembangan harian
- Catatan anekdot
- Hasil karya

Mengetahui

Kepala sekolah

Guru kelompok

Mustika Damayanti, S.Pd.I

Lasminah, S.Pd

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama siswa				
			Inara	Azzam	Bilqis	Ufa	Hilal
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah sebagai ciptaan Tuhan					
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.1 Berjalan membawa buah jeruk untuk dibuat jus					
Kognitif	3.6-4.6 3.9-4.9	4.6.1 Menyebutkan nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk 4.6.10 Menghitung buah jeruk 4.9.3 Membuat jus jeruk menggunakan blender					
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk					
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas					
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas					

Keterangan :

**Belum Berkembang (BB)** : dalam proses belajar, anak dituntun/ dibimbing terus oleh orang tua

**Mulai Berkembang (MB)** : dalam proses belajar, anak diperintah oleh orang tua

**Berkembang Sesuai Harapan (BSH)** : anak sudah mulai memahami proses belajar dengan sedikit bimbingan dari orang tua

**Berkembang Sangat Baik (BSB)** : anak paham betul dengan proses belajar yang dijalaniya

## Bahan Ajar RPPH 1

### Kegiatan Inti 1

Alat dan bahan : Membuat jus jeruk



Buah jeruk



Blender



Gula pasir



Teko berisi air matang

Link Video Pembelajaran

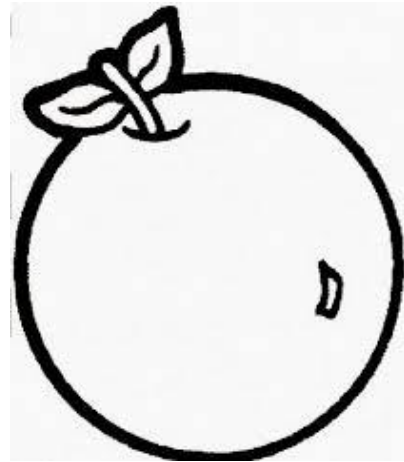
<https://youtu.be/-nxvKfhIYQ>

## Kegiatan Inti 2

Bahan : Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas



Lem



LKA/LKPD



Potongan kertas

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)  
TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT**

**MODEL PEMBELAJARAN “KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN”**

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / 11 / 16  
 Hari/ Tanggal :  
 Kelompok /Usia : B / 5-6 tahun  
 Tema : Tanaman di Rumahku  
 Sub Tema /Sub-sub Tema : Tanaman Buah di rumahku/ Buah Mangga  
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.12-4.12,  
 2.12, 2.4

**A. Kompetensi Inti:**

**1. Sikap Spiritual**

Menerima ajaran agama yang dianutnya

**2. Sikap Sosial**

Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman

**3. Pengetahuan**

Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

**4. Keterampilan**

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 Pencapaian Kompetensi**

KD	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.3 Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan/ kegiatan makan
3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekittar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12.6 mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	2.4.3 bertindak/ berbuat yang mencerminkan sikap estetis

### C. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah guru **mengaitkan buah dan** daun dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah dan daun adalah ciptaan Tuhan (HOTS)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan dan daun-daunan, anak dapat **mengidentifikasi** bentuk buah dan bentuk daun dengan tepat (HOTS)
3. Setelah **mengidentifikasi** bentuk buah-buahan dan bentuk daun-daunan, anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dan bentuk daun-daunan dengan baik (HOTS)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat bentuk** buah dari plastisin di youtube, anak dapat **membuat** bentuk buah-buahan dari plastisin (HOTS)
5. Setelah mengamati teknik membuat topi dari daun yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan membuat topi dari daun (HOTS)

### D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) : Peduli Lingkungan

### E. Materi pembelajaran:

- Macam-macam tanaman jenis buah
- Berkreasi dengan bahan alam
- Pengenalan bentuk-bentuk daun
- Menggunakan teknologi sederhana
- Pertumbuhan tanaman buah
- Pengenalan huruf vocal dan konsonan
- Menampilkan hasil karya seni

### F. Pendekatan : Saintifik-TPACK

### G. Metode : Tanya jawab, diskusi, permainan, penugasan

### H. Media dan Bahan Belajar :

- a. Media : Realita : berbagai macam bentuk daun  
Video tutorial membuat bentuk buah dari plastisin di Youtube
- b. Bahan : daun mangga, lidi, plastisin
- c. Sumber Belajar : Buku Tematik Tanaman, Penyusun : Tim Kreatif Nauval Pustaka IGTKI Kecamatan Trenggalek, Dicitak dan diterbitkan oleh CV Nauval Pustaka Tahun 2020

### I. Langkah Kegiatan

#### A. Kegiatan Pembukaan (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group
2. Anak berdoa bersama Ayah/ Bunda di rumah
3. Dilanjutkan melafalkan Surat At-Takatsur bersama Ayah/ Bunda di rumah
4. Guru menjelaskan semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar dan motivasi (*4C-Communication*)
5. Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang daun mangga
6. Guru mengshare video tutorial dari Youtube membuat bentuk buah dari plastisin
7. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar dari rumah bersama Ayah/ Bunda

#### B. Kegiatan Inti (60 menit)

##### a. Mengamati

Anak mengamati langsung daun mangga di halaman rumah (*STEAM\_Science*)  
Anak menyimak tayangan video tutorial membuat bentuk buah dari plastisin di Youtube (*TPACK*)

##### b. Menanya



Orang tua menanyakan kepada anak tentang bentuk, dan tekstur daun mangga (*STEAM-Science*)

**c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan**

Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang daun mangga sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (**4C- Critical Thinking dan Communication**)

**1. Kegiatan 1 : Membuat topi dari daun mangga (Sn 2.4.3)/(STEAM-Technology dan Engineering)**

- Orang tua dan anak menyiapkan daun dan lidi
- Orang tua dan anak membuat topi dari daun
- Anak menghitung jumlah daun (*STEAM- Mathematics*)

**2. Kegiatan 2 : Membuat bentuk buah dari plastisin (FM 4.3.4)/ (STEAM-Arts)**

- Anak mengambil plastisin
- Anak membuat bentuk buah dibantu/ didampingi orang tua

**C. Istirahat (30 menit)**

**D. Kegiatan penutup (30 menit)**

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain satu hari melalui WA
2. Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melalui WA
3. Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang dan piala bagi semua yang sudah mengirimkan hasil kegiatan
4. Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah

**J. Rencana Penilaian**

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat bentuk buah dari plastisin
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10Menghitung jumlah daun mangga untuk membuat topi
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Menulis nama buah yang kulitnya halus
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas
Seni	2.4	2.4.3 Membuat topi dari daun mangga

2. Teknik penilaian yang digunakan :

- Skala capaian perkembangan harian
- Catatan anekdot
- Hasil karya

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru kelompok

**Mustika Damayanti, S.Pd.I**

**Lasminah, S.Pd**

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama siswa				
			Inara	Azzam	Bilqis	Ufa	Hilal
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah dan daun mangga sebagai ciptaan Tuhan					
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat bentuk buah dari plastisin					
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10 Menghitung jumlah daun mangga untuk membuat topi					
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Menulis nama buah yang kulitnya halus					
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas					
Seni	2.4	2.4.3 Membuat topi dari daun mangga					

Keterangan :

**Belum Berkembang (BB)** : dalam proses belajar, anak dituntun/ dibimbing terus oleh orang tua

**Mulai Berkembang (MB)** : dalam proses belajar, anak diperintah oleh orang tua

**Berkembang Sesuai Harapan (BSH)** : anak sudah mulai memahami proses belajar dengan sedikit bimbingan dari orang tua

**Berkembang Sangat Baik (BSB)** : anak paham betul dengan proses belajar yang dijalannya

## Bahan Ajar RPPH 2

### Kegiatan Inti 1

Alat dan Bahan : Membuat topi dari daun mangga



Lidi/ Biting



Daun Mangga

### Kegiatan Inti 2

Bahan Ajar : Membuat bentuk buah dari plastisin



Plastisin

Link Video Pembelajaran

<https://youtu.be/41pw-DeHRio>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)  
TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT**

**MODEL PEMBELAJARAN “KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN”**

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / 11 / 16  
 Hari/ Tanggal :  
 Kelompok /Usia : B / 5-6 tahun  
 Tema : Tanaman di Rumahku  
 Sub Tema /Sub-sub Tema : Tanaman buah di rumahku/ Buah Pisang  
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.12-4.12,  
 2.12, 3.15-4.15

**A. Kompetensi Inti:**

**1. Sikap Spiritual**

Menerima ajaran agama yang dianutnya

**2. Sikap Sosial**

Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman

**3. Pengetahuan**

Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.

**4. Keterampilan**

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 Pencapaian Kompetensi**

KD	Indikator
1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.3 Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan/ kegiatan makan
3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekittar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 3.9 Mengenal teknologi sederhana ( peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll.	4.6.10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12.6 mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan

2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.5 Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya

### C. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah guru **mengaitkan** buah dengan benda-benda ciptaan Tuhan, anak mampu **menyimpulkan** bahwa buah-buahan adalah ciptaan Tuhan (HOTS)
2. Setelah **mengamati** buah-buahan, anak dapat **mengidentifikasi** nama-nama buah dengan tepat (HOTS)
3. Setelah **mengidentifikasi** buah-buahan, anak mampu **membandingkan** bentuk buah-buahan dengan baik (HOTS)
4. Setelah melihat video tutorial **membuat kripik pisang** di youtube, anak dapat **membuat** kripik pisang (HOTS)
5. Setelah **mengidentifikasi** nama-nama buah pada lembar kerja yang disediakan, anak mampu **menemukan** huruf vocal dengan tepat (HOTS)
6. Setelah mengamati cara mewarnai yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mewarnai gambar buah (HOTS)

### D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) : Peduli Lingkungan

### E. Materi pembelajaran:

- Macam-macam tanaman jenis buah
- Berkreasi dengan bahan alam
- Pengenalan bentuk-bentuk buah
- Menggunakan teknologi sederhana
- Pertumbuhan tanaman buah
- Pengenalan huruf vocal dan konsonan
- Menampilkan hasil karya seni

### F. Pendekatan : Saintifik-TPACK

### G. Metode : Tanya jawab, diskusi, permainan, penugasan

### H. Media dan Bahan Belajar :

- a. Media : Realita : berbagai macam daun  
Video tutorial membuat kripik pisang dari Youtube
- b. Bahan : buah pisang kepok mentah, minyak goreng, wajan, sotil, serok, kompor, LKA/ LKPD, krayon
- c. Alat : pisau
- d. Sumber Belajar : Buku Tematik Tanaman, Penyusun : Tim Kreatif Nauval Pustaka IGTKI Kecamatan Trenggalek, Dicitak dan diterbitkan oleh CV Nauval Pustaka Tahun 2020

### I. Langkah Kegiatan

#### A. Kegiatan Pembukaan (30 menit)

1. Guru mengucapkan salam, siswa menjawab salam melalui WA Group
2. Anak berdoa bersama Ayah/ Bunda di rumah
3. Murojaah hadits “ Sedekah Menanam Pohon”
4. Guru menjelaskan tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi (**4C-Communication**)
5. Guru mengshare link Youtube tutorial membuat kripik pisang
6. Siswa menyimak apersepsi yang disampaikan guru melalui WA Group tentang buah-buahan
7. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar di rumah bersama Ayah/ Bunda

#### B. Kegiatan Inti (60 menit)

##### a. Mengamati

Anak mengamati langsung berbagai macam buah yang ada di rumah ( jeruk, pisang, mangga)

Anak menyimak tayangan video tutorial membuat kripik pisang di Youtube (*TPACK*)

**b. Menanya**

Orang tua menanyakan kepada anak tentang nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah (*STEAM-Science*) siapa yang menciptakan buah?, buah apa saja yang ada di halaman rumahku?, mengapa kita harus makan buah?, kapan kita boleh makan buah?, di mana kita bisa membeli buah?, bagaimana cara mendapatkan buah? (*5W 1H*)

**c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan**

Anak mengaitkan seluruh pembelajaran tentang buah-buahan sesuai realita di lingkungannya dengan arahan orang tua (*4C- Critical Thinking dan Communication*)

Anak mengerjakan kegiatan yang bisa dipilih untuk dikerjakan :

1. Kegiatan 1 : **Membuat kripik pisang** (*FM 4.3.4*)/(*STEAM-Technology dan Engineering*)
  - Orang tua dan anak mengupas pisang, mencuci, mengiris pisang
  - Orang tua dan anak menggoreng pisang menjadi kripik pisang
  - Anak menghitung jumlah buah pisang (*STEAM- Mathematics*)
2. Kegiatan 2 : **Mewarnai gambar buah pisang** (*Sn 4.15.2*)/ (*STEAM-Arts*)
  - Anak mengambil gambar buah pisang dan krayon
  - Anak mewarnai gambar pisang dengan krayon

**C. Istirahat (30 menit)**

**D. Kegiatan penutup (30 menit)**

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain satu hari melalui WA
2. Orang tua mengirimkan hasil kegiatan bermain anak berupa video atau foto melalui WA
3. Guru memberikan reward emoticon senyum, tepuk tangan, bintang, dan piala bagi semua yang sudah mengirimkan hasil kegiatan
4. Guru mengucapkan terimakasih kepada orang tua atas kerjasamanya mendampingi anak belajar di rumah

**J. Rencana Penilaian**

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat kripik pisang
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10 Menghitung jumlah pisang
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata pisang
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mewarnai gambar buah pisang

2. Teknik penilaian yang digunakan :

- Skala capaian perkembangan harian
- Catatan anekdot
- Hasil karya

Mengetahui  
Kepala sekolah

Guru kelompok

**Mustika Damayanti, S.Pd.I**

**Lasminah, S.Pd**

Program Pengembangan	KD	Indikator	Nama siswa				
			Inara	Azzam	Bilqis	Ufa	Hilal
Nilai Agama dan Moral	1.1	1.1.3 Menyebutkan buah pisang sebagai ciptaan Tuhan					
Fisik Motorik	3.3-3.4	4.3.4 Membuat kripik pisang					
Kognitif	3.6-4.6	4.6.10 Menghitung buah pisang					
Bahasa	3.12-4.12	4.12. 6 Melengkapi huruf vocal pada kata pisang					
Sosial Emosional	2.12	2.12.5 Mengerjakan kegiatan hingga tuntas					
Seni	3.15-4.15	4.15.2 Mewarnai gambar buah pisang					

Keterangan :

**Belum Berkembang (BB)** : dalam proses belajar, anak dituntun/ dibimbing terus oleh orang tua

**Mulai Berkembang (MB)** : dalam proses belajar, anak diperintah oleh orang tua

**Berkembang Sesuai Harapan (BSH)** : anak sudah mulai memahami proses belajar dengan sedikit bimbingan dari orang tua

**Berkembang Sangat Baik (BSB)** : anak paham betul dengan proses belajar yang dijalani

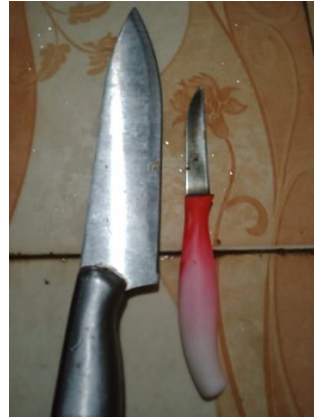
## Bahan ajar RPPH 3

### Kegiatan Inti 1

#### Alat dan Bahan Membuat Kripik Pisang



Pisang Kepok Mentah



Pisau



Wajan, Sotil, Serok



Minyak goreng



Kompor

Link Video Pembelajaran



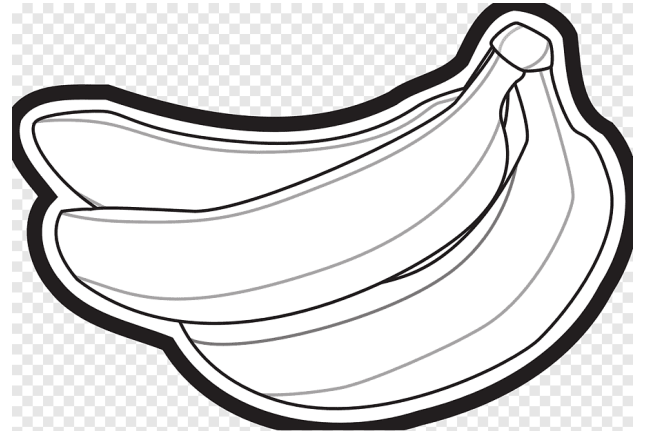
<https://youtu.be/AITTCUJfeKI>

## Kegiatan Inti 2

Bahan Ajar : Mewarnai gambar buah pisang



Krayon



LKA/ LKPD