

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH BDR)

Satuan Pendidikan : TK Kenanga II
Kelompok : B
Semester / Minggu : I / IX
Tema / Sub Tema/ Sub – Sub Tema : Kebutuhanku/ Minuman / Minuman Herbal
Hari , Tanggal :
Kegiatan Bermain : Minuman Jerdu (Jeruk Nipis dan Madu) Buatanku

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan
2. Anak mampu Menceritakan peristiwa dengan melakukan percobaan sederhana
3. Anak dapat memahami bahasa reseptif dan ekspresif
4. Anak Memiliki sikap peduli mau membantu dan tanggung jawab
5. Anak memiliki sikap etetis dan kreatif
6. Anak mampu melakukan gerakan motoric halus yang terkontrol

B. Bahan Ajar

Urutan membuat minuman herbal dari perasan jeruk dan madu

1. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan
2. Siapkan gelas dan saringan
3. Potong dan peraslah jeruk nipis kedalam gelas dengan menggunakan saringan
4. Tambahkan gula 2 sendok teh
5. Tuangkan air hangat kuku di gelas
6. Tambahkan madu
7. Aduk pakai sendok

C. Media

1. Video pembuatan minuman jeruk dan madu yang dibuat oleh guru
2. Gelas, saringan, sendok, jeruk nipis , madu, gula

D. Langkah – langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	PEMBUKAAN : 1. Guru memberitahukan kegiatan melalui vidio 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua 3. isi video 1. mengucapkan salam 2. menayakan kabar		WA group

	<p>3. berdoa sebelum kegiatan</p> <p>4. guru mengenalkan bahan akan dipakai untuk membuat minuman (jeruk nipis, madu dan gula pasir)</p> <p>5 guru melakukan demonstrasi cara membuat minuman</p> <p>6.Guru memberikan tugas kepada anak untuk membuat minuman dari buah jeruk nipis dan madu dengan didampingi orang tua</p>		
2	<p>INTI</p> <p>Anak belajar dari rumah didampingi orang tua dengan mendokumentasikan dalam bentuk video</p> <p>Proses kegiatan Saintifik/STEAM</p> <p>1.Mengamati :</p> <p>Anak mengamati video membuat minuman dari jeruk dan madu didampingi orang tua</p> <p>2.Menanya :</p> <p>Anak bertanya kepada orang tuanya bagaiman cara membuat minuman seperti yang ada di vidio</p> <p>3.Mengumpulkan Informasi :</p> <p>Dari video anak bisa mengetahui cara membuat minuman dari jeruk dan madu</p> <p>4.Menalar :</p> <p>Anak mengetahui jeruk dan madu jika digabungkan bisa bisa menjadi minuman yang bermaaf.</p> <p>5. mengkomunikasikan :</p> <p>Anak dapat merasakan minuman hasil buatannya enak kepada orang tua</p> <p>Unsur STEAM</p>		

	<p>Sains : Anak belajar menggunakan jeruk dari lingkungan sekitar</p> <p>Technologi : Anak menggunakan pisau saringan, , sendok dalam membuat minuman herbal</p> <p>Engineering: Anak memahami tentang cara atau tahapan dalam membuat minuman herbal</p> <p>Art : Anak mampu menyajikan minuman yang dibuat dengan menghias dengan potongan jeruk</p> <p>Mathematic : Anak mampu mengambil gula sebanyak 2 sendok teh</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan memberikan gambar stiker yang menarik bagi anak.</p>		WA group

E. PENILAIAN

NO.	KD & Indikator	Metode	BB	MB	BSH	BSB	Deskripsi
	<p>KD (1.1, 1.2) NAM Anak memahami ciptaan Tuhan dan Anak mengucapkan syukur atas ciptaan Tuhan (anak mengenal jeruk nipis dan madu ciptaan tuhan</p> <p>KD (2.1, 3.3 – 4.3) Fisik Motorik Anak terbiasa hidup bersih dan sehat (Anak mampu memeras jeruk nipis)</p> <p>KD (3.8– 4.8 3.9 – 4.9) Kognitif Menceritakan peristiwa dengan melakukan percobaan sederhana (Anak mampu mencampurkan jeruk dan madu untuk dijadikan</p>	<p>Observasi melalui Vidio pembuatan minuman dari jeruk nipis dan madu melalui WA group</p>					

<p>minuman, Anak dapat menggunakan pisau, sendok, gelas, saringan dalam membuat minuman dari jeruk nipis dan madu)</p> <p>KD (3.10 – 4.10) Bahasa Menceritakan perintah yang kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan. (Anak dapat melakukan kegiatan yang sesuai perintah guru)</p> <p>KD (2.9, 2.12) Sosem Memiliki sikap peduli mau membantu dan tanggung jawab (Anak dapat bekerjasama dengan orang tua dalam membuat minuman dari jeruk nipis dan madu dan melakukan sampai selesai)</p> <p>KD (2.3 , 2.4) Seni Memiliki sikap kreatif dan estetis Anak dapat menghadirkan minuman dari jeruk nipis dan madu dengan hiasan potongan jeruk</p>						
--	--	--	--	--	--	--

Tamansari ,2020

Mengetahui,

Guru Kelas

Kepala TK Kenanga II

Sumiyati, S. Pd

Sri Rahayu, S. Pd

F. LAMPIRAN

- Tangkapan Layar WA

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH BDR)

Satuan Pendidikan : TK Kenanga II
 Kelompok : B
 Semester / Minggu :
 Tema / Sub Tema/ Sub – Sub Tema : Tanaman / tanaman sayur / kacang panjang
 Hari , Tanggal :
 Kegiatan Bermain : PaJang (Pagar Kacang Panjang)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan
2. Anak mampu mengenal panjang - pendek
3. Anak dapat memiliki kemampuan berbahasa ekspresif reseptif
4. Anak Memiliki perilaku mandiri dan tanggung jawab
5. Anak memiliki sikap etetis dan kreatif
6. Anak mampu Melakukan koordinasi mata dengan tangan

B. Alat dan Bahan Ajar

1. handphone
2. Kacang Panjang
3. Lidi

C. Media

1. Video macam – macam sayur <https://youtu.be/4QADnGKAI>

D. Langkah – langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	<p>PEMBUKAAN :</p> <p>1.Guru memberitahukan kegiatan hari ini malui Wa wali murid</p> <p>2.Guru mengirimkan video macam- macam tanaman untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua</p> <p>3.isi video</p> <p>1.mengucapkan salam</p> <p>2.menayakan kabar</p> <p>3. berdoa sebelum kegiatan</p> <p>4.memberitahukan tema hari ini, memberitahukan kegiatan yang dilakukan hari ini, tugas dikirim dalam bentuk vidio</p>		WA group

2	<p>INTI</p> <p>-Anak belajar dari rumah didampingi orang tua dengan mendokumentasikan dalam bentuk video</p> <p>Proses kegiatan : (STEAM)</p> <p>1. Anak melihat dan mengamati video pembelajaran tentang macam macam sayuran bersama orang tua (Sains : Anak belajar menggunakan kacang panjang dari lingkungan sekitar)</p> <p>3. Anak membandingkan kacang panjang bersarkan ukuran (Mathematic : Anak mampu mengenal panjang dan pendek dengan membandingkan beberapa kacang panjang)</p> <p>3. anak diminta membuat pagar dari kacang panjang (Engineering: Anak berfikir bagaimana agar kacang yang satu dengan yang lainnya bisa menyatu membentuk)</p> <p>4. anak membuat pagar dari kacang panjang dengan lidi untuk menyambunganya (Technologi : Anak menggunakan lidi untuk menggabungkan kacang menjadi bentuk pagar)</p> <p>5.Anak meletakkan hasil karyanya diatas meja (Art : Anak mampu membuat pagar dengan rapi)</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan</p>		WA group

	<p>memberikan gambar emoticon yang menarik bagi anak.</p> <p>Guru menanyakan kegiatan anak hari ini ,</p> <p>Guru memberikan pesan – pesan pada anak</p> <p>Guru menginformasikan kegiatan esok hari</p>		
--	--	--	--

E. PENILAIAN

NO.	KD & Indikator	Metode	BB	MB	BSH	BSB	Deskripsi
	<p>KD (1.1, 1.2) NAM Anak memahami ciptaan Tuhan dan Anak mengucapkan syukur atas ciptaan Tuhan (anak mengenal kacang panjang dan lidi ciptaan tuhan</p> <p>KD (3.3 – 4.3) Fisik Motorik Melakukan koordinasi mata dengan tangan (Anak mampu membuat pagar dengan kacang panjang)</p> <p>KD (3.6– 4.6) Kognitif Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep panjang - pendek (Anak mampu membandingkan ukuran panjang dan pendek kacang panjang)</p> <p>KD (3.10 – 4.10) Bahasa Menceritakan perintah yang komplek sesuai dengan aturan yang disampaikan. (Anak dapat melakukan kegiatan membuat pagar dengan kacang panjang sesuai perintah guru)</p> <p>KD (2.8, 2.12) Sosem Memiliki perilaku mandiri dan tanggung jawab (Anak dapat membuat pagar sendiri dengan kacang panjang dan dapat menyelesaikan sampai selesai)</p>	<p>Observasi melalui Vidio pembuatan pagar dari kacang panjang melalui WA group</p>					

KD (2.3 , 2.4) Seni Memiliki sikap kreatif dan estetis (Anak dapat membuat pagar dengan rapi)							
---	--	--	--	--	--	--	--

„ Mengetahui,
Kepala TK Kenanga II

Sumiyati, S. Pd

Tamansari
Guru Kelas

Sri Rahayu, S. Pd

F. LAMPIRAN

- Tangkapan Layar WA

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH BDR)

Satuan Pendidikan : TK Kenanga II
 Kelompok : B
 Semester / Minggu :
 Tema / Sub Tema/ Sub – Sub Tema : Binatang / binatang berkaki 4 / Sapi
 Hari , Tanggal :
 Kegiatan Bermain : Sapiku yang gemuk

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mau mensyukuri ciptaan Tuhan
2. Anak mampu melakukan gerakan mata, tangan dan kaki secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan
3. Anak dapat memiliki kemampuan berbahasa ekspresif reseptif
4. Anak memiliki perilaku peduli melalui perkataan dan perbuatan
5. Anak dapat menampilkan karya seni sederhana
6. Anak mampu mengenal benda beserta fungsinya

B. Alat dan Bahan Ajar

1. handphone
2. Rumput
3. Sapi

C. Media

4. Video macam – macam sayur <https://www.youtube.com/watch?v=6Kq31GJOu4c>

D. Langkah – langkah Pembelajaran

NO	URAIAN KEGIATAN	WAKTU	PLATFORM
1.	<p>PEMBUKAAN :</p> <p>1.Guru memberitahukan kegiatan hari ini mealui Wa wali murid</p> <p>2.Guru mengirimkan video binatang untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua</p> <p>3.isi video</p> <p>1.mengucapkan salam</p> <p>2.menayakan kabar</p> <p>3. berdoa sebelum kegiatan</p> <p>4.memberitahukan tema hari ini, memberitahukan kegiatan yang dilakukan hari ini, tugas dikirim dalam bentuk vidio</p>		WA group

2	<p>INTI -Anak belajar dari rumah didampingi orang tua dengan mendokumentasikan dalam bentuk video Proses kegiatan : (STEAM) 1. Anak melihat dan mengamati video pembelajaran tentang sapi bersama orang tua (Sains : Anak belajar binatang yang ada di lingkungan sekitar) 3. Anak menghitung jumlah kaki sapi (Mathematic : Anak mengetahui jumlah kaki sapi) 3. anak diminta memberikan rumput untuk sapi (Engineering: Anak berfikir bagaimana cara mendekatkan rumput dengan mulut sapi dengan mengakat rumput) 4. anak mengamati orang tua memotong rumput dengan sabit (Technologi : penggunaan sabit untuk memotong rumput) 5.Anak diminta menirukan suara sapi 6.Anak diminta menirukan tepuk sapi (Art : Anak mampu bertepuk secara sederhana)</p>		
3	<p>PENUTUP Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan memberikan gambar bintang yang menarik bagi anak. Guru menanyakan kegiatan anak hari ini , Guru memberikan pesan –</p>		WA group

	pesan pada anak Guru menginformasikan kegiatan esok hari		
--	--	--	--

E. PENILAIAN

NO.	KD & Indikator	Metode	BB	MB	BSH	BSB	Deskripsi
	<p>KD (1.1, 1.2) NAM Mensyukuri ciptaan Tuhan (anak mengucapkan syukur atas ciptaan tuhan</p> <p>KD (3.3– 4.3) Fisik Motorik Melakukan koordinasi mata dengan tangan dalam menirukan gerakan (Anak mampu menirukan gerakan orang tua memberikan makanan sapi)</p> <p>KD (3.6– 4.6) Kognitif Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal fungsi benda disekitarnya (Anak mengetahui bahwa rumput adalah makanan sapi)</p> <p>KD (3.10 – 4.10) Bahasa Melaksanakan perintah yang kompleks. (Anak dapat memberi makanan sapi sesuai perintah)</p> <p>KD (3.2-4.2) Sosem Memiliki perilaku peduli melalui perbuatan (Anak mau memberikan makanan binatang sapi)</p> <p>KD (3.15- 4.15) Seni Menunjukkan karya seni sederhana (Anak dapat bertepuk dengan sederhana)</p>	Observasi melalui Vidio memberi makan sapi WA group					

Tamansari ,2020

Mengetahui,

Guru Kelas

Kepala TK Kenanga II

Sumiyati, S. Pd

Sri Rahayu, S. Pd

F. LAMPIRAN

- Tangkapan Layar WA