

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH) 1

Nama Sekolah : TK Harapan Bangsa

Tema /sub Tema : Lingkungan /RUMAHKU

Kelompok /Usia : B/5-6 Tahun

Hari /Tanggal : senin-21-september-2020

Semester/Bulan /Minggu:1/September/10

Alokasi Waktu : 120 menit

A.KOMPETENSI INTI (KI) :

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 menyesuaikan diri,jujur,rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga ,pendidik dan teman.

KI.3.Mengenal diri, keluarga,teman, pendidik ,lingkungan sekitar ,teknologi ,seni, dan budaya di rumah,tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: merasa ,meraba,menanya,mengumpulkan informasi, menalar,mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KI.4.Menunjukkan diketahui,dirasakan dibutuhkan dan difikirkan melalui ,bahasa,music,gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berahlak mulia.

B.KOMPETENSI DASAR(KD)

1.1.Menghargai diri sendiri orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan

3.9.Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga,peralatan bermain,peralatan pertukangan ,dll)

4.11.Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif(mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)

4.15.Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

C.TUJUAN PEMBELAJARAN

1.Melalui kegiatan mengamati video tentang benda-benda yang ada dalam rumah anak dapat menghargai benda dirumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan .(ICT,PPK)

2.Melalui kegiatan melipat bentuk meja dari kertas origami anak dapat mengenal teknologi sederhana peralatan rumah tangga (ICT)

3. Melalui kegiatan menyusun kartu huruf ,menjadi kata” meja “ anak dapat menulis kata “meja “dibuku tulis nya (HOTS,C6)

4. Melalui kegiatan melipat bentuk meja dari kertas origami anak dapat berkreasi menghasilkan karya seni dengan berbagai media secara mandiri (HOTS,PPK)

D.MATERI PEMBELAJARAN

- Pembiasaan dilakukan sesuai dengan SOP
- Pengenalan alat-alat rumah
- melipat bentuk meja dari kertas origami

E.STRATEGI PEMBELAJARAN

Metode:

- Bercakap-cakap
- Demonstrasi
- Pemberian Tugas

F.KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Pendekatan: Sainifik

Model:Project based learning

1.KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

- Seyum ,sapa,salam
- Berdoa
- Tepuk Meja
- Absen
- Pengenalan kalender
- Pengenalan tema ,sub tema,tentang lingkungan /rumahku /meja belajar
- Menyanyi lagu meja belajar ku(SEN1)
- Anak mengamati miniature meja belajarnya,video gambar meja
- Bercakap –cakap tentang meja ,manfaat meja, bentuk –bentuk meja

-Anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan

-Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan

-Membuat aturan bermain melipat dan menggunting yang disepakati

2.KEGIATAN INTI(60 menit)

Pendekatan Sainifik/Kegiatan Pembelajaran	Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	menalar	Mengkomunikasikan hasil
Melipat bentuk meja dari origami(FISIK/MOTORIK)	Anak mengamati gambar meja melalui VIDEO	Anak menanyakan Bagaimana melipat bentuk meja	Guru menjelaskan langkah – langkah melipat meja	Anak mengingat langkah-langkah melipat bentuk meja	Anak menceritakan hasil karyanya berupa meja
Menghitung atau penjumlahan gambar meja(KOGNITIF)	Anak mengamati LKA	Anak menanyakan cara penjumlahan	Anak mendengarkan penjelasan guru	Anak menghitung jumlah meja pada LKA	Ank dapat berhitung dengan gambar meja
Menulis kata “Meja”(BAHASA)	Anak mengamati Tulisan kata”meja” dari HP	Bagaimana menuliskan kata meja	Anak menuliskan kata ‘meja ‘	Anak menyebut huruf”	Anak dapat membaca huruf dari “meja”

3.PENUTUP(30 menit)

-Tepuk Meja

-umpan Balik / Kegiatan yang dilakukan satu hari

-SOP Penutup

MEDIA dan SUMBER BELAJAR

Media:

-miniatur meja

-Vidio gambar meja, fungsi meja

-Alat: kertas origami, gunting, lem, lembar LKA gambar meja, buku tulis, pensil

-Sumber belajar:

-Internet

-Guru

EVALUASI PENILAIAN

A. Prosedur

1. Proses

-anak melipat kertas origami menjadi bentuk meja

-anak menghitung gambar meja pada LKA

-anak menulis kata "meja" di buku tulis

2. Produk

-hasil karya :meja dari origami

3. Hasil penilaian

-lembar observasi

-Tanya jawab

Penilaian

1. Observasi

1. Melipat kertas origami menjadi bentuk meja

NO	NAMA	KETEPATAN	KERAPIAN	KETUNTASAN	HASIL AKHIR
1	ASHILLA				
2	ABRAR				
3	ASYIFA				
4	FARHAN				
5	SALWA				

Kriteria penilaian :

BSB=jika anak dapat mencapai lebih dari 3 aspek penilaian

BSH=Jika anak dapat mencapai 3 aspek penilaian

MB.=jika anak mencapai 2 aspek penilaian

BB=jika anak mencapai 1 aspek penilaian

2. Menghitung gambar meja pada LKA

No	Nama	ketepatan	Kesesuaian	ketelitian	Hasil hitungan
1	Ashilla				
2	Abrar				
3	Syifa				
4	Salwa				
5	Farhan				

BSB=jika anak dapat menjawab semua 5 soal dengan benar

BSH=jika anak hanya menjawab 4 soal

MB=jika anak menjawab 3 soal

BB=jika anak menjawab 1 soal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN(RPPH) 2

NAMA SEKOLAH : TK HARAPAN BANGSA

Kelompok/Usia : B/5-6

Hari/Tanggal : Selasa,22-September-2020

Tema : Lingkungan

SubTema/sub-sub tema :kamar tidur/Tempat tidur

➤ KOMPETENSI INTI:

- Kompetensi sikap spiritual
- Kompetensi sikap sosial
- Kompetensi pengetahuan
- Kompetensi keterampilan

➤ KOMPETENSI DASAR(KD):1.2-2.3-2.6-2.14-3.5.-4.5.-3.9-4.9-3.15-4.15

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN:

-Melalui kegiatan mengamati Vidio gambar cara membuat Tempat tidur dari stik anak dapat membuat bentuk tempat tidur (ICT,HOTS)

-Melalui kegiatan membuat tempat tidur dari stik es anak dapat menghasilkan karya seni dari berbagai media dari lingkungan sekitar(Hots,)

-Melalui kegiatan mengamati Vidio dari hp anak dapat menuliskan 6 manfaat kamar tidur dengan benar(TPACK)

-Melalui kegiatan membuat tempat tidur dari stik es anak dapat membilang angka 1-20(LITERASI)

-Melalui kegiatan menggunting gambar bantal dan guling anak dapat melakukanpekerjaan dengan teliti (PPK)

➤ MATERI PEMBELAJARAN

-Pengenalan kamar tidur

-Memberi angka pada bantal dan guling

-mencocok bentuk almari

-menggunting bantal dan guling

-benda –benda dalam kamar tidur

-membuat tempat tidur dari stik es

➤ PENDEKATAN STRATEGI PEMBELAJARAN:

PENDEKATAN:SAINTIFIK

MODEL PEMBELAJARAN:Project based learning

METODE:

-Bercakap-cakap

-Demonstrasi

-Pemberian tugas

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

➤ KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

-Penerapan SOP pembukaan

-Senyum,sapa salam

-Pengenalan ,tema sub tema,dan tentang Lingkungan ,ruang-ruang rumah/Kamar tidur

-Anak mengamati Vidio gambar ruang kamar Tidur

-Guru menjelaskan langkah –langkah kegiatan membuat tempat tidur dari stik es

-Guru menjelaskan aturan kegitan bermain

2.KEGIATAN INTI

PENDEKATAN SAINTIFIK/KEGIATAN BELAJAR	MENGAMATI	MENANYA	MENGUMPULKAN INFORMASI	MENALAR	MENGOMUNIKASIKAN HASIL
Membuat tempat tidur dari stik es(Fisik Motorik)	Anak mengamati Vidio tentang cara membuat tempat tidur dari stik es	Anak menanyakan cara menyusun stik es membentuk tempat tidur	Anak menyusun stik es sehingga menjadi tempat tidur	Anak menghitung stik es 1-20	Anak menceritakan hasil karyanya

3.KEGIATAN PENUTUP

-SOP Penutup

-menanyakan perasaan selama hari ini ,kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini.

➤ MEDIA ,DAN SUMBER

Media:

-Stik es

-HP,Vidio kamar tidur dan tempat tidur

-lem

Sumber: -Guru

-internet

EVALUSI DAN PENILAIAN

Prosedur ; Observasi

Observasi membuat tempat tidur dari Stik es

No	Nama	Ketepatan	Kerapian	Ketuntasan	Hasil akhir
1	Ashilla				
2	Abrar				
3	Salwa				
4	Farhan				
5	Asyifa				

BSB= jika Anak dapat menyelesaikan pekerjaannya secara tuntas,rapi dan ,dan tepat secara mandiri

BSH=Jika anak dapat menyelesaikan secara tuntas tapi belum begitu rapi secara mandiri

MB=Jika anak menyelesaikan pekerjaannya belum begitu rapi dan masih perlu diingatkan

BB=Jika anak menyelesaikan pekerjaannya belum mandiri dan dibantu guru

LAMPIRAN

GAMBAR TEMPAT TIDUR DARI STIK ES



RENCANA PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN (RPPH) 3

TK HARAPAN BANGSA

SEMESTER /MINGGU/HARI KE :1/5/6

HARI/TANGGAL :Rabu,23 september2020

KELOMPOK /USIA : B/5-6TAHUN

TEMA/SUBTEMA/SUB SUB TEMA:LINGKUNGANKU/BAGIAN- BAGIAN RUMAH/RUMAH

KOMPETENSI DASAR(KD) :1.2,2.1,2.3,2.11,3.4,4.4,3.9,4.9,4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN :

-Melalui kegiatan mengamati video dari layar monitor (ICT)anak dapat menjelaskan secara spesifik(**menganalisis,/C4 HOTS**) manfaat rumah bagi kita sebagai makhluk hidup dengan benar.

-Setelah mengamati gambar diletop anak dapat menceritakan tentang manfaat dan bentuk-bentuk rumah dengan benar(**TPACK/HOTS**)

-Melalui kegiatan membersihkan rumah/kelas anak dapat menghargai diri sendiri ,orang lain,dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan(**PPK**)

-melalui kegiatan membuang sampah pada tempatnya anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat(**PPK**)

- melalui kegiatan mebuat rumah dari kardus anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media(**ART,TEKNOLOGI,STEAM**)

3.9-Melalui kegiatan pengenalan alat rumah tangga anak dapat mengenal teknolgi sederhana (peralatan rumah tangga,peralatan bermain,peralatan pertukangan.

-Melalui kegiatan Tanya jawab tentang guna rumah anak dapat menyebutkan apa saja guna rumah(*LITERASI*)

STRATEGI PEMBELAJARAN:

-Bercakap –cakap

-Demonstrasi

-Pemberian Tugas

PENDEKATAN:KELOMPOK

MATERI KEGIATAN :

-Kelestarian lingkungan rumah

-kebersihan rumah

-Berkreasi dengan berbagai media

-menyesuaikan diri dengan lingkungan

-membuang sampah pada tempatnya

-pengenalan perabot dalam rumah

Materi pembiasaan :

-Bersyukur sebagai ciptaan tuhan

-mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

-doa sebelum belajar dan mengenal aturan termasuk SOP pembukaan

-mencuci tangan dan menggosok gigi masuk kedalam SOP sebelum dan sesudah makan

Media ,Alat dan Bahan:

- video gambar rumah ,kardus bekas,gunting,lem,pensil,kertas,

A.KEGIATAN PEMBUKA(30 menit)

- 1.Penerpan SOP pembukaan
- 2.Berdiskusi tentang menjaga kebersihan rumah
- 3.Anak mengamati gambar dan vidio gambar rumah
- 4.Bercerita tentang teman bermain dirumah
- 5.Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B.KEGIATAN INTI(60 menit)

1.Mengamati

- Anak mengamati Vidio gambar rumah dan cara membuat rumah dari kardus
- Anak mengamati gambar bagian –bagian rumah

2.Menanya

- Anak menanyakan bagaimana cara membuat rumah dari kardus
- Anak didorong untuk menjawab pertanyaan

3.Mengumpulkan informasi

- Anak mendengarkan penjelasan guru langkah-langkah membuat rumah dari kardus

4.Menalar

- Anak mengingat tahapan –tahapan dalam membuat rumah dari kardus

5.Mengkomunikasikan

- Anak menampilkan karya seni dan menceritakan hasil karyanya didepan teman atau guru

C.RECALLING(15 menit)

- 1.Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2.Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3.bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4.Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5.Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D.KEGIATAN PENUTUP(15 menit)

- 1.Menanyaikan perasaannya selama melakukan kegiatan bermain

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. penerapan SOP penutup

E. PENILAIAN

1. Sikap

- menjaga kebersihan dan keamanan rumah
- menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat membuat rumah dengan kardus bekas
- b. dapat membersihkan rumah
- c. Dapat menirukan 2-3 urutan kata
- d. Dapat menghitung hasil pengurangan dengan benda-benda

LAMPIRAN 1

Materi pembelajaran

A. Berdiskusi tentang alat-alat untuk membersihkan rumah

Apa saja alat yang digunakan untuk membersihkan rumah?

Sapu, pel, sapu lidi,

B. Berdiskusi tentang pengertian rumah?

-Rumah merupakan suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan sarana pembinaan keluarga .

-Tempat kembali dari bepergian ,sekolah,kerja ,tempat untuk tidur,tempat beraktifitas dan berkumpul dengan keluarga.

C. Berdiskusi tentang alat –alat rumah tangga?

D. Bagian –bagian rumah

-Bagian luar:Atap,dinding,teras,halamn rumah,halaman belakang,

-Bagian dalam:ruang makan ,ruang tamu,ruang tv/keluarga,dapur,kamar,kamar mandi,gudang, ruang sholat,ruang tamu dan garasi

E. Benda –benda yang ada didalam

Ruang tamu: sofa ,kipas angin

Ruang makan ,:meja, kursi,

Kamar:ranjang,bantal ,guling,lemari

Gudang :sepeda,sepatu,sandal,

Kamar mandi:sabun,odol,gayung ,sikat gigi

Dapur:kompur gas ,kulkas,mejicom.

LAMPIRAN
Media Pembelajaran

1. Gambar Rumah.



2. Gambar bagian-bagian rumah dan benda-benda yang ada di dalamnya.



Teras rumah



Ruang tamu



Kamar Mandi



Ruang Makan



Kamar Tidur



Teras Belakang

Gambar Sebagian Perkakas yang ada di Rumah







PENILAIAN

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Instrumen	Waktu pelaksanaan	Keterangan
I. Sikap Spiritual dan Sosial					
1.	Observasi	Jurnal	Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran
2.	Penilaian diri	Chechklist	Terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian sebagai pembelajaran
II. Aspek Pengetahuan					
1.	Lisan	Pertanyaan dengan jawaban	Tanya jawab tentang manfaat rumah	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian unjuk pembelajaran
2.	Penegasan	Kegiatan bermain unjuk kerja	Membuat rumah dari kardus	Saat pembelajaran berlangsung	Data untuk penulisan diskripsi pencapaian pembelajaran
3.	portopolio	Hasil karya	Hasil kinerja	Saat pembelajaran berlangsung	Data untuk penulisan diskripsi pencapaian pembelajaran
III. Aspek keterampilan					
1.	Praktek	Tugas (keterampilan)	Kegiatan menyusun pola warna. Kolase menyusun kartu huruf. Membuat rumah dari kardus	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran
2.	Produk	Tugas (keterampilan)	Kegiatan menyusun kata rumah	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran

			,membuat rumah dari kardus		
3.	Portofolio	Sampel	Kegiatan menyusun kata rumah dan membuat rumah dari kardus	Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan diskripsi pencapaian

Aspek perkembangan	Grade			
	BSB	BSH	MB	BB
Nilai-nilai moral dan Agama - Berdoa	Anak sudah dapat berdoa dengan baik dan tertib dan dapat memimpin temanya untuk berdoa	Anak sudah dapat berdoa dengan baik dan tertib	Anak sudah mulai mengkritik kegiatan berdoa walaupun belum benar tata cara dan bacaannya	Anak tidak mau mengikuti kegiatan berdoa dan belum benar bacaannya
Social emosional - Mematuhi aturan kelas	Anak sudah dapat mematuhi aturan kelas dengan tertib dan dapat memimpin teman-temannya	Anak sudah dapat mematuhi peraturan di kelas dengan tertib	Anak sudah mulai mau mengikuti peraturan di kelas walaupun belum sepenuhnya	Anak tidak mau mengikuti aturan kelas
Kognitif - menyusun pola ABCD-ABCD sesuai warna	Anak sudah dapat menyusun gambar sesuai pola warna dengan benar dan dapat membimbing temannya	Anak sudah dapat menyusun gambar sesuai pola warna dengan benar	Anak sudah mulai dapat menyusun pola warna tapi belum benar secara keseluruhan	Anak belum dapat menyusun pola warna dengan benar
Fisik motoric - membuat rumah dari kardus	Anak sudah dapat membuat rumah dari kardus dengan kreatif dan rapi serta dapat membantu temannya	Anak sudah dapat membuat rumah dari kardus dengan kreatif dan rapih	Anak sudah mulai dapat membuat rumah dari kardus dengan kreatif dan tetapi belum rapi	Anak belum dapat membuat rumah dari kardus masih di bantu guru dalam mengerjakannya
Bahasa - menyusun kartu huruf - menyebutkan manfaat rumah	Anak sudah dapat menyusun kartu huruf dengan benar dan dapat membantu temannya Anak sudah dapat bercerita manfaat rumah dengan lancar dan benar	Anak sudah dapat menyusun kartu huruf dengan benar Anak dapat bercerita manfaat rumah dengan lancar	Anak sudah mulai dapat menyusun kartu huruf tapi masih butuh bantuan guru Anak sudah mulai dapat bercerita manfaat rumah walaupun masih dengan bantuan	Anak belum dapat menyusun kartu huruf dengan benar dan masih dibantu guru Anak tidak mau bercerita dan berkomentar

			guru	
Seni - kolase origami geometri	Anak sudah dapat membuat kolase dengan rapid dan membantu temannya yang belum selesai	Anak sudah dapat membuat kolase dengan rapi	Anak sudah mulai dapat membuat kolase tetapi masih dibantu guru	Anak belum dapat membuat kolase sendiri masih dibantu teman.

METODE PENILAIAN

Capaian perkembangan checklis

LINGKUP PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	HASIL PENILAIANN			
			BB	MB	BSH	BSB
Nilai agama moral	1.1	Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah Kegiatan				
	3.2-4.2	Tata cara berdoa				
Sosem	2.6	Anak menaati aturan kelas				
Kognitif	3.6-4.6	Menyusun pola ABCD-ABCD sesuai warna				
Fisik morotik	3.3-4.3	Anak dapat membuat rumah dari kardus				
Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat menyebutkan manfaat “rumah”				
	3.12-4.12	Anak dapat menyusun kartu huruf menjadi kata “rumah”				
Seni	3.15-4.15	Anak dapat membuat kolase gambar rumah				

Hasil karya anak	Aspek yang dinilai	Hasil
<p data-bbox="237 443 557 516">A. kreasi membuat rumah dari kardus</p>  <p data-bbox="237 867 513 982">B. menyusun pola ABCD-ABCD menurut warna</p> <p data-bbox="237 1293 505 1367">C. kolase gambar rumah</p> 	<ul data-bbox="678 443 1243 1392" style="list-style-type: none"> • kreatifitas membuat rumah • keberanian membuat bentuk • kerapian dalam menempel kardus • dapat menyusun pola warna dengan benar • mengenal warna • kerapian dalam menyusun dan menempel gambar • dapat membuat kolase dengan rapi • menempel geometri sesuai dengan perintah 	

