

# RPPH 1

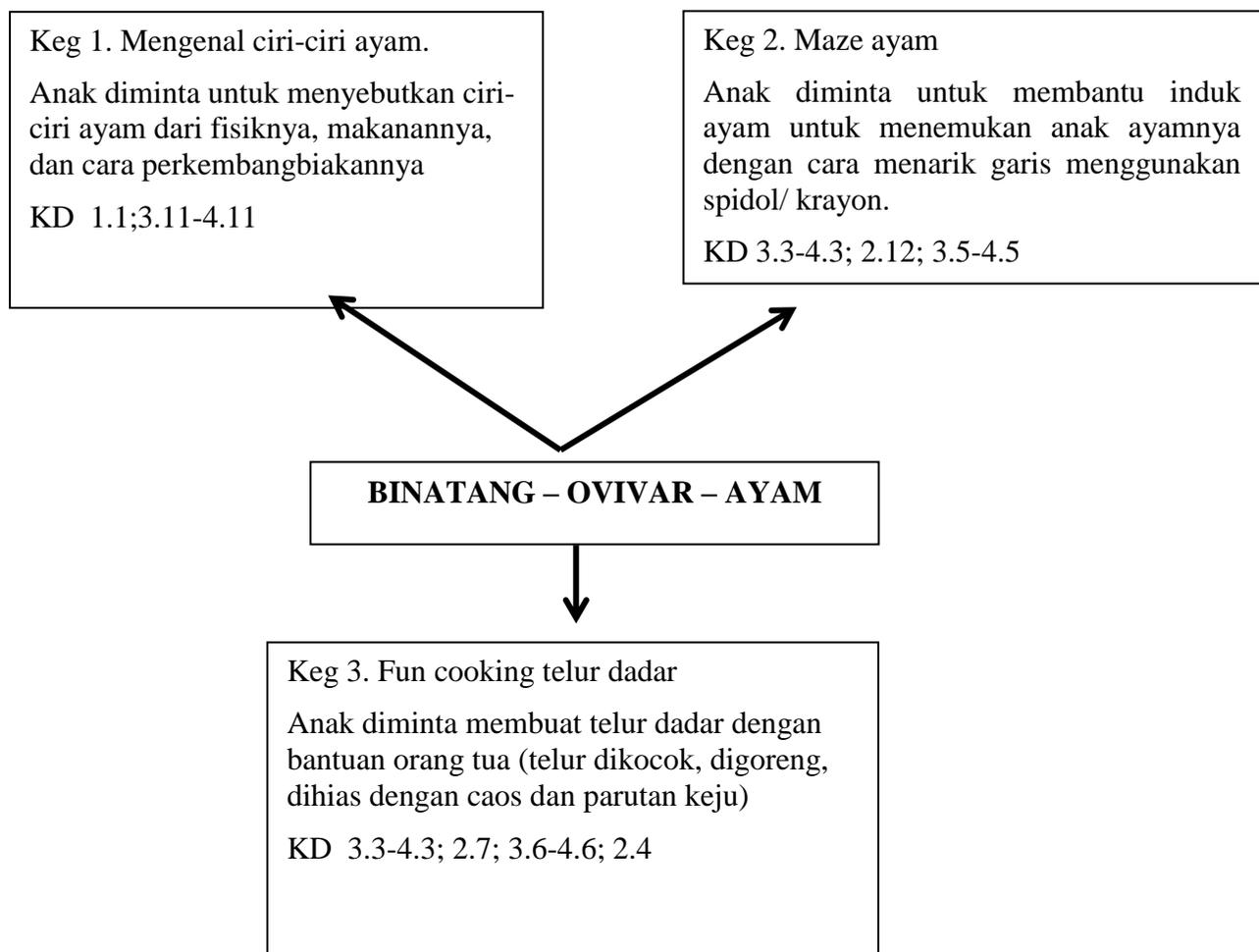
## BINATANG – OVIVAR - AYAM

DISUSUN OLEH : LESTARI

Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Mengenal ciri-ciri ayam.	√ 1.1				√ 3.11-4.11		√	
2	Maze ayam.		√ 3.3-4.3	√ 2.12	√ 3.5-4.5				
3	Fun cooking (membuat dan menghias telur dadar)		√ 3.3-4.3	√ 2.7	√ 3.6-4.6		√ 2.4		√

**PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK IT Harapan Bunda Purwokerto
Semester/ Minggu	: I/
Kelompok	: A
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/ Ovivar/ Ayam
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Senin, 12 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: Mengenal ciri – ciri ayam, maze ayam, fun cooking membuat dan menghias telur dadar.

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri ayam (fisik, makanan, cara perkembangbiakan). (Bahasa 3.11 – 4.11)
3. Anak dapat menggunakan alat tulis untuk mengerjakan maze ayam. (FM 3.3-4.3)
4. Anak memiliki sikap tanggung jawab dengan menyelesaikan tugasnya. (Sosem 2.12)
5. Anak mampu menyelesaikan masalah maze. (Kof 3.5-4.5)
6. Anak dapat melakukan kegiatan mengocok telur dan memarut keju (FM 3.3-4.3)
7. Anak mampu bersabar saat melakukan kegiatan fun cooking. (Sosem 2.7)
8. Anak mampu mengenal benda-benda disekitarnya (Kog 3.6-4.6)
9. Anak dapat menghias telur dadar. (Seni 2.4)

### B. Bahan Ajar

1. TFP tema Binatang
2. Urutan membuat telur dadar
  - a. Cuci tangan sampai bersih menggunakan sabun
  - b. Pecahkan telur ke dalam mangkok
  - c. Kocok telur
  - d. Meminta bantuan orang tua untuk menyalakan kompor
  - e. Panaskan mentega di atas teflon (dibantu orang tua)
  - f. Tuangkan telur yang telah dikocok. Meminta bantuan orang tua untuk menggorengnya.
  - g. Letakan telur yang sudah matang di atas piring.
  - h. Olesi telur dengan caos tomat dan taburi dengan keju.

### C. Media

1. Video pembelajaran materi dari guru
2. LKPD maze gambar ayam

#### D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menginformasikan murid untuk bersiap-siap melakukan kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru menyapa dan mengajak anak untuk berdoa</li> <li>3. Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari itu.</li> </ol>	10 menit	Whatsapp
2.	<p>Inti I</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak melihat vidio pembelajaran tentang ayam dari guru</li> <li>2. Anak diminta untuk menyebutkan ciri-ciri ayam (fisik, makanan, dan perkembangbiakannya)</li> <li>3. Anak mengucap rasa syukur atas ciptaan Allah.</li> </ol> <p><b>Pendekatan Saintifik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati Anak melihat dan mengamati vidio pembelajaran dari guru.</li> <li>- Menanya Anak bertanya kepada orang tua tentang ciri – ciri ayam (fisik, makanan, dan cara perkembangbiakannya)</li> <li>- Mengumpulkan informasi Anak melihat ciri ayam (fisik, makanan, dan habitat) melalui vidio.</li> <li>- Menalar Anak mengetahui ciri-ciri ayam</li> <li>- Mengkomunikasikan Anak menyebutkan ciri ayam yang didokumentasikan video oleh orang tua di rumah</li> </ul> <p>Inti II</p> <p>Anak mengerjakan kegiatan maze ayam. Membantu induk ayam untuk menemukan anaknya dengan cara membuat garis.</p> <p>Inti III</p> <p>Anak melakukan kegiatan fun cooking dengan didampingi oleh orang tua. Anak membuat dan menghias telur dadar.</p> <p><b>Pendekatan STEAM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Science Anak mengamati dan mengenali bentuk dan isi dari pada telur.</li> <li>- Technology Pemanas/kompur, pengocok telur, dan parutan keju.</li> <li>- Engineering Cara mengocok telur, melelehkan mentega, dan memarut keju.</li> <li>- Art Menghias telur dadar dengan kaos tomat dan keju biar terlihat menarik..</li> <li>- Mathematic Menghitung jumlah telur yang digunakan untuk membuat telur dadar.</li> </ul>	40 menit	<p>Vidio guru (kirim lewat Whatsaap group)</p> <p>LKPD yang sudah dibagikan saat pengambilan godibag di sekolah</p> <p>Vidio guru (kirim lewat whatshap)</p>

3.	<b>Penutup</b> 1. Anak diajak untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan kepada orang tua/ orang terdekatnya 2. Anak diajak untuk berdo'a setelah selesai melakukan kegiatan	10 menit	
----	--	----------	--

### E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 1 KD 1.1 3.11-4.11	Observasi Melalui video yang dikirim					
2	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3; 2.12; 3.5-4.5	Portofolio					
3	Kegiatan 3 KD 1.1; 3.3-4.3; 2.7; 3.6-4.6; 3.11-4.11; 2.4	- Foto hasil kegiatan fun cooking					

Purwokerto, 2 Oktober 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Tintin Kustini, S.Si

Lestari, S.Pd

# RPPH 2

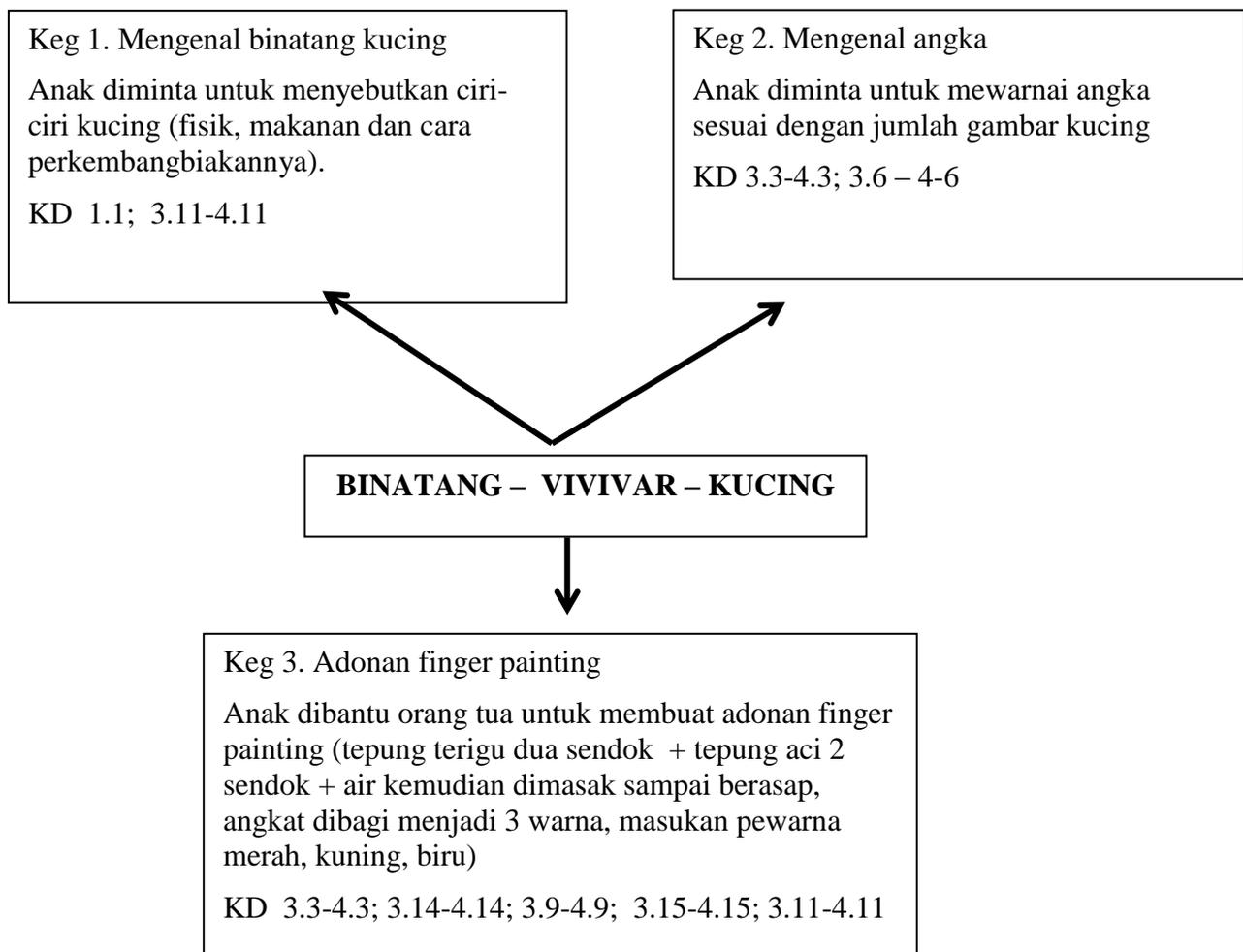
## BINATANG – VIVIVAR - KUCING

DISUSUN OLEH : LESTARI

Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Mengenal ciri-ciri kucing.	√ 1.1				√ 3.11-4.11		√	
2	Mengenal angka. Mewarnai angka sesuai dengan jumlah gambar kucing		√ 3.3-4.3		√ 3.6-4.6				
3	Membuat adonan finger painting untuk melukis gambar kucing		√ 3.3-4.3	√ 3.14-4.14	√ 3.9-4.9	√ 3.11-4.11	√ 3.15-4.15		√

**PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK IT Harapan Bunda Purwokerto
Semester/ Minggu	: I/
Kelompok	: A
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/ Vivivar/ Kucing
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Senin, 19 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: Mengenal ciri-ciri kucing, mewarnai angka, membuat adonan finger painting

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri kucing (fisik, makanan, dan cara perkembangbiakan). (Bahasa 3.11 – 4.11)
3. Anak menggunakan tangannya untuk mewarnai angka. (FM 3.3-4.3)
4. Anak mengenal lambang bilangan dengan menghitung jumlah gambar (Kog 3.6-4.6)
5. Anak menggunakan anggota tubuhnya untuk membuat adonan finger painting (FM 3.3-4.3)
6. Anak mampu mengenali kebutuhan dirinya. (Sosem 3.14-4.14)
7. Anak mengenal dan menggunakan kompor untuk membuat adonan finger painting. (Kog 3.9-4.9)
8. Anak mampu menampilkan hasil karya finger painting (Seni 3.15-4.15)
9. Anak menceritakan pengalaman kegiatannya hari itu dengan orang tua. (3.11-4.11)

### B. Bahan Ajar

1. TFP tema Binatang
2. Proses pembuatan adonan finger painting
  - a. Dua sendok tepung terigu
  - b. Dua sendok tepung aci
  - c. Air secukupnya
  - d. Adonan dimasak sampai berasap
  - e. Bagi adonan menjadi 3
  - f. Masukkan pewarna merah, kuning dan biru

### C. Media

1. Video pembelajaran materi dari guru
2. LKPD kegiatan mewarnai angka sesuai dengan jumlah gambar
3. Video cara membuat adonan finger painting



3.	<b>Penutup</b> 1. Anak diajak untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan kepada orang tua/ orang terdekatnya 2. Anak diajak untuk berdo'a setelah selesai melakukan kegiatan	10 menit	
----	--	----------	--

### E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 1 KD 1.1; 3.11-4.11	Observasi Melalui video yang dikirim					
2	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3; 3.6 – 4-6	Potofolio					
3	Kegiatan 3 KD 3.3-4.3; 3.14-4.14; 3.9-4.9; 3.15-4.15; 3.11-4.11	Observasi Foto hasil kegiatan					

Purwokerto, 2 Oktober 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Tintin Kustini, S.Si

Lestari, S.Pd

# RPPH 3

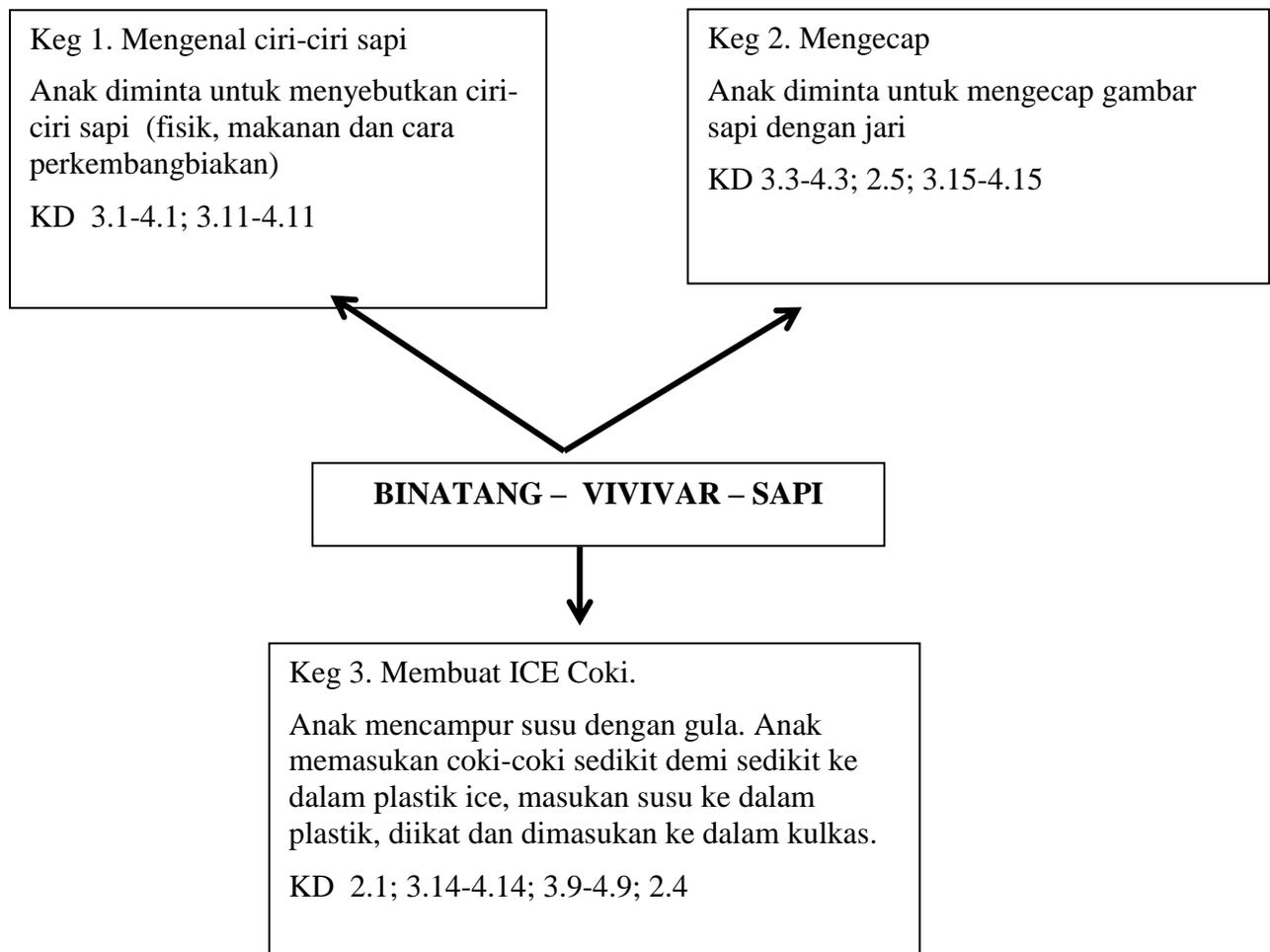
## BINATANG – VIVIVAR - SAPI

DISUSUN OLEH : LESTARI

Tabel Analisis Rancangan Kegiatan Bermain

No	Kegiatan	ASPEK PERKEMBANGAN AUD						Saintifik	STEAM
		NAM	FISMOT	SOSEM	KOG	BAH	SEN		
1	Mengenal ciri-ciri sapi.	√ 3.1-4.1				√ 3.11-4.11		√	
2	Mengecap gambar sapi dengan jari		√ 3.3-4.3	√ 2.5			√ 3.15-4.15		
3	Membuat ICE coki		√ 2.1	√ 3.14-4.14	√ 3.9-4.9		√ 2.4		√

**PETA KONSEP KEGIATAN PEMBELAJARAN DARING**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan	: TK IT Harapan Bunda Purwokerto
Semester/ Minggu	: I/
Kelompok	: A
Tema/ Subtema/sub sub tema	: Binatang/ viviar/ Sapi
Alokasi Waktu Kegiatan	: 60 menit
Hari, tanggal	: Rabu, 21 Oktober 2020
Kegiatan Bermain	: Mengenal ciri-ciri sapi, mengecap bentuk sapi, membuat ICE Coki

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. (NAM 3.1-4.1)
2. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri sapi (fisik, makanan, cara perkembangbiakan). (Bahasa 3.11 – 4.11)
3. Anak menggunakan tangannya untuk memegang mengecap. (FM 3.3-4.3)
4. Anak bangga menunjukkan hasil karyanya. (Sosem 2.5)
5. Anak menunjukkan karya dan aktivitas seni (Seni 3.15-4.15).
6. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat. (FM 2.1)
7. Anak mampu mengungkapkan keinginannya saat membuat ICE Coki. (Sosem 3.14-4.14)
8. Anak dapat mengenal teknologi sederhana. Susu cair akan padat jika dimasukkan ke dalam kulkas. (Kog 3.9-4.9).
9. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis. (Seni 2.4)

### B. Bahan Ajar

1. TFP tema Binatang
2. Cara membuat Ice Coki
  - a. Susu dan gula dicampur
  - b. Anak memasukan coki-coki ke dalam plastik ice
  - c. Susu dimasukan ke dalam plastik dan diikat.
  - d. Susu dimasukan ke dalam kulkas

### C. Media

1. Video pembelajaran materi dari guru
2. LKPD kegiatan mengecap gambar sapi dengan jari.
3. Video cara membuat Ice Coki.



## E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 1 KD 3.1-4.1 3.11-4.11	Observasi Melalui video yang dikirim					
2	Kegiatan 2 KD 3.3-4.3; 2.5; 3.15-4.15	Potofolio					
3	Kegiatan 3 KD 2.1; 3.14-4.14; 3.9-4.9; 2.4	Observasi Foto hasil kegiatan					

Purwokerto, 2 Oktober 2020

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Tintin Kustini, S.Si

Guru Kelas

Lestari, S.Pd