

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK MIFTAHUL HUDA
Semester : 1 / 2
Kelompok : B
Tema / Sub Tema : Tanaman/ jenis pohon/pohon berkayu
Alokasi waktu kegiatan : 30 menit
Hari, tanggal : selasa, 6 september 2020
kegiatan Bermain : membuat mahkota dari daun angka

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membuat mahkota dari daun angka
2. Menumbuhkan sikap gotong royong
3. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
4. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
5. Anak dapat mengungkapkan bahasa ekspresif
6. Anak terbiasa tampil percaya diri

B. Bahan ajar

Urutan cara membuat topi dari daun angka

1. Siapkan daun angka 10 sampai 15 lembar
2. siapkan lidi yang runcing dan sudah dipotong kecil kecil untuk menghubungkan antar daun
3. susun daun angka satu persatu
4. hubungkan dengan lidi yang runcing antara daun satu dengan yang lain
5. susun hingga membuat lingkaran sesuai ukuran kepala masing masing
6. mahkota siap digunakan untuk bermain

C. Media

1. Video dari guru
2. Daun angka, lidi

D. Langkah langkah pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA Grup wali murid 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak anak dengan didampingi orang tua 3. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum belajar dimulai - Guru memberitahukan tema hari ini adalah tanaman sub tema pohon berkayu sub sub tema “daun nangka” - Guru memberitahukan kegiatan yang dilakukan hari ini - Tugas hari ini dikirim dalam bentuk video 	10 menit	Wa grup
2	<p>INTI (kegiatan dilakukan dirumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Praktek secara langsung dengan langkah langkah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan daun nangka 10 sampai 15 lembar 2. siapkan lidi yang runcing dan sudah dipotong kecil kecil untuk menghubungkan antar daun 3. susun daun nangka satu persatu 4. hubungkan dengan lidi yang runcing antara daun satu dengan yang lain 5. susun hingga membuat lingkaran sesuai 	15 menit	Video guru

	ukuran kepala masing masing 6. mahkota siap digunakan untuk bermain		
3	Penutup 1. . Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, hal apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan	5 menit	Wa grup

E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Evaluasi (Rencana dokumentasi) STEAM
			BB	MB	BS H	BSB	
1	NAM (1.1, 1.2) : Mengenal dan mensyukuri benda –benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia.	Observasi melalui Video pembuatan Topi dari daun angka yang dikirim melalui WA Group					Sains : anak dapat mengetahui jenis tanaman pohon berkayu
2.	FISMOT(3.3-4.3) : mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan fisik motoric kasar dan halus. (anak mampu mengaitkan dan menghubungkan daun menggunakan lidi yang runcing)						Teknologi: anak mampu menggunakan lidi yang runcing untuk mengaitkan antar daun
3.	SOSEM (2.2, 2.3, 2.8) : Memiliki sikap ingin tahu, kreatif dan mandiri (anak mampu mengerjakan nya sendiri untuk membuat mahkota dari daun angka)						Engineering: anak berusaha menyusun daun agar mahkota yang dihasilkan terlihat sempurna
4.	KOG (3.5, 3.6, 3.9, 4.5, 4.6, 4.9) :Mengetahui cara						Arts : anak membuat mahkota dengan indah dan

	memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif serta menghitung jumlah benda (anak mampu menghitung jumlah daun yang digunakan)						diberi variasi agar terlihat menarik
5.	BHS (3.11-4.11): anak mengungkapkan pendapat dalam berkomunikasi dengan orang lain						Mathematics: anak dapat menghitung jumlah daun dan lidi yang digunakan
6.	SENI (4.15) : Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media. (menunjukkan hasil pembuatan mahkota dari daun nangka)						

Mengetahui,
Kepala Sekolah

ASTUTI,S.Pd

Guru Kelompok B

NURUL ISTIQOMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK MIFTAHUL HUDA
Semester : 1 / 2
Kelompok : B
Tema / Sub Tema : Kebutuhanku / mainan kesukaan
Alokasi waktu kegiatan : 30 menit
hari, tanggal : senin, 5 september 2020
kegiatan Bermain : membuat dolanan pretekan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal mainan tradisional
2. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
3. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
4. Anak dapat mengungkapkan bahasa ekspresif
5. Anak terbiasa tampil percaya diri

B. Bahan ajar

Urutan cara membuat dolanan pretekan

1. Siapkan pelepah pisang yang sudah dibersihkan
2. Potong pelepah pisang dengan panjang secukupnya untuk bermain anak
3. Buat sayatan di bagian sisi pelepah pisang
4. Buat sayatan dibagian sisi satunya
5. Usap sayatan pelepah pisang dengan cepat memakai tangan
6. Sayatan pelepah pisang akan mengasilkan bunyi yang bervariasi

C. Media

1. Video dari guru
2. Pelepah pisang, pisau

D. Langkah langkah pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA Grup wali murid 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak anak dengan didampingi orang tua 3. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum belajar dimulai - Guru memberitahukan tema hari ini adalah kebutuhanku sub tema mainan kesukaan, sub sub tema “bermain pretekan” - Guru memberitahukan kegiatan yang dilakukan hari ini - Tugas hari ini dikirim dalam bentuk video 	10 menit	Wa grup
2	<p>INTI (kegiatan dilakukan dirumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Praktek secara langsung dengan langkah langkah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapkan pelepah pisang yang sudah dibersihkan 2. Potong pelepah pisang dengan panjang secukupnya untuk bermain anak 3. Buat sayatan di bagian sisi pelepah pisang 4. Buat sayatan dibagian sisi satunya 5. Usap sayatan pelepah pisang dengan cepat memakai tangan 	15 menit	Video guru

	6. Sayatan pelepah pisang akan menghasilkan bunyi yang bervariasi		
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. . Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, hal apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan 	5 menit	Wa grup

E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Evaluasi (Rencana dokumentasi) STEAM
			BB	MB	BS H	BSB	
1	NAM (1.1, 1.2) : Mengenal dan mensyukuri benda –benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia.	Observasi melalui Video pembuatan Permainan tradisional yaitu pretekan. yang dikirim melalui WA Group					Sains : anak mendengarkan bunyi yang dihasilkan dari sayatan pelepah pisang
2.	FISMOT(3.3-4.3) : mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan fisik motoric kasar dan halus. (anak mampu memotong pelepah pisang dan mengusap sayatan pelepah pisang dengan cepat)						Teknologi: anak mampu menggunakan pisau dengan hati hati untuk memotong pelepah pisang
3.	SOSEM (2.2, 2.3, 2.8) : Memiliki sikap ingin tahu, kreatif dan mandiri (anak mampu mengerjakan nya sendiri untuk membuat permainan tradisional secara sederhana.						Engineering: anak berusaha membuat sayatan yang sempurna agar bunyi yang dihasilkan lebih keras
4.	KOG (3.5, 3.6, 3.9, 4.5, 4.6, 4.9) :Mengetahui cara						Arts : anak mendengarkan bunyi pretekan dengan

	memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif serta menghitung jumlah benda (anak mampu menghitung jumlah sayatan dan mendengarkan bunyi pretekan)						variatif
5.	BHS (3.11-4.11): anak mengungkapkan pendapat dalam berkomunikasi dengan orang lain						Mathematics: anak dapat menghitung jumlah sayatan yang sudah dibuat dalam sisi pelepah pisang
6.	SENI (4.15) : Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media. (menunjukkan hasil pembuatan mainan tradisional “pretekan”)						

Mengetahui,
Kepala Sekolah

ASTUTI,S.Pd

Guru Kelompok B

NURUL ISTIQOMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK MIFTAHUL HUDA
Semester : 1 / 2
Kelompok : B
Tema / Sub Tema : Binatang/hewan ternak/ayam
Alokasi waktu kegiatan : 30 menit
Hari, tanggal : rabu, 7 september 2020
kegiatan Bermain : membuat kandang ayam

F. Tujuan Pembelajaran

6. Anak dapat membuat kandang ayam menggunakan batang korek api
7. Menumbuhkan sikap gotong royong
8. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
9. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
10. Anak dapat mengungkapkan bahasa ekspresif
11. Anak terbiasa tampil percaya diri

G. Bahan ajar

Urutan cara membuat kandang ayam menggunakan batang korek api

1. Siapkan selembar kertas HVS, batang korek api, lem, krayon
2. susun kandang ayam menggunakan lidi
3. beri lem pada batang korek api lalu tempelkan pada kertas HVS yang telah tersedia
4. buatlah kandang ayam sesuai imajinasi anak hingga terbentuk sempurna
5. gambar ayam menggunakan crayon
6. hiaslah kandang ayam sehingga terlihat indah dan sempurna
7. tulislah "kandang ayam" dibagian bawah hasil karya tersebut

H. Media

3. Video dari guru
4. Kertas HVS, batang korek api, lem, crayon

I. Langkah langkah pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA Grup wali murid 5. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak anak dengan didampingi orang tua 6. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum belajar dimulai - Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang sub tema hewan ternak sub sub tema ayam - Guru memberitahukan kegiatan yang dilakukan hari ini - Tugas hari ini dikirim dalam bentuk video 	10 menit	Wa grup
2	<p>INTI (kegiatan dilakukan dirumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Praktek secara langsung dengan langkah langkah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. . Siapkan selembar kertas HVS, batang korek api, lem, krayon 2. susun kandang ayam menggunakan lidi 3. beri lem pada batang korek api lalu tempelkan pada kertas HVS yang telah tersedia 4. buatlah kandang ayam sesuai imajinasi anak hingga terbentuk sempurna 5. gambar ayam menggunakan crayon 6. hiaslah kandang ayam sehingga terlihat 	15 menit	Video guru

	indah dan sempurna 7. tulislah “kandang ayam” dibagian bawah hasil karya tersebut		
3	Penutup 1. . Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, hal apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan	5 menit	Wa grup

J. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Evaluasi (Rencana dokumentasi) STEAM
			BB	MB	BS H	BSB	
1	NAM (1.1, 1.2) : Mengenal dan mensyukuri benda –benda ciptaan Tuhan dan buatan manusia.	Observasi melalui Video					Sains : anak dapat mengetahui bahwa ayam butuh tempat tinggal
2.	FISMOT(3.3-4.3) : mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan fisik motoric kasar dan halus. (anak mampu menempel dan membuat coretan menggunakan crayon)	membuat kandang ayam yang dikirim					Teknologi: anak mampu menggunakan batang korek api dan lem untuk menempel
3.	SOSEM (2.2, 2.3, 2.8) : Memiliki sikap ingin tahu, kreatif dan mandiri (anak mampu mengerjakan nya sendiri untuk membuat kandang ayam dari batang korek api)	melalui WA Group					Engineering: anak berusaha menyusun batang korek api dengan sempurna

4.	KOG (3.5, 3.6, 3.9, 4.5, 4.6, 4.9) :Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif serta menghitung jumlah benda (anak mampu menghitung jumlah batang korek api yang digunakan)						Arts : anak membuat kandang ayam dan memberi hiasan menggunakan crayon agar terlihat indah
5.	BHS (3.11-4.11): anak mengungkapkan pendapat dalam berkomunikasi dengan orang lain						Mathematics: anak dapat menghitung jumlah batang korek api yang dibutuhkan untuk membuat kandang ayam
6.	SENI (4.15) : Anak mampu menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media. (menunjukkan hasil pembuatan kandang ayam dan memberi variasi dengan crayon untuk mengias kandang ayam)						

Mengetahui,
Kepala Sekolah

ASTUTI,S.Pd

Guru Kelompok B

NURUL ISTIQOMAH