

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Mutiara Hati Brayo
 Semester/Minggu : I/8
 Kelompok : A
 Tema/Sub Tema/sub-Sub Tema : Kebutuhanku/Tempat Tinggal/Rumah
 Alokasi Waktu Kegiatan : 30 Menit
 Hari/Tanggal : senin, 21 September 2020
 Kegiatan Bermain : “ Aku bisa membersihkan rumah”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
2. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif
3. Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik
4. Anak terbiasa tampil percaya diri
5. Anak dapat memecahkan masalah sehari hari

B. Bahan Ajar

Urutan menyapu lantai

1. Anak mengambil sapu
2. Anak mulai menyapu lantai yang kotor
3. Anak bisa membuang sampah di tempat sampah

C. Media

- Sapu lantai
- Tempat sampah
- LKPD

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	PEMBUKAAN 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA grup wali murid 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak didampingi orang tua 3. Isi video : - Guru menyapa anak-anak - Guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar di mulai - Guru memberitahukan tema hari ini adalah Kebutuhanku, Temanya Tempat Tinggal, Sub-Sub Tema Rumah dan kegiatan bermain “ aku bisa membersihkan rumah”	10 menit	WA Group
2.	INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video)	15 menit	Video guru LKPD

	<p>1. NAM- Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah melihat video dari guru anak-anak diminta untuk bercerita tentang membersihkan rumah - Anak mengucap syukur atas karunia Allah tentang diberikannya tempat tinggal (rumah) <p>Saintifik :</p> <p>Mengamati : anak melihat video dari guru didampingi orang tua</p> <p>Menanya : anak menanya kepada orang tua yang ingin diketahuinya</p> <p>Mengumpulkan informasi : anak melihat cara menyapu lantai</p> <p>Mengomunikasikan : anak dapat menceritakan bagaimana cara menyapu lantai (didokumentasikan orang tua dengan video)</p> <p>2. Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk menyapu lantai <p>STEAM :</p> <p>Sains : anak mengenal sapu untuk membersihkan lantai rumah</p> <p>Technologi : sapu lantai</p> <p>Engineering : cara menyapu lantai dengan menggunakan sapu lantai</p> <p>Art : bagaimana cara anak merawat kerapian, kebersihan dan keutuhan barang-barang yang ada di rumah</p> <p>Mathematic : ketika anak menyapu lantai sambil menghitung sampah plastik dan kertas yang ada</p> <p>3. Fisik Motorik-Seni-Sosem</p> <p>Anak diminta untuk menggambar bentuk rumah (LKPD)</p>		
3.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA Group dengan memberi emoji bintang atau love 2. Guru mengirimkan video di WA Group wali murid dan ucapan terimakasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar di rumah 	5 menit	WA Group

E. Penilaian

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	<p>Kegiatan 1</p> <p>KD 1.1 (NAM)</p> <p>KD 3.11- 4.11 (Bhs)</p> <p>- Anak mengucap syukur atas karunia Allah tentang diberikannya</p>	<p>Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group</p>					

	tempat tinggal (rumah) - anak dapat menceritakan bagaimana cara menyapu lantai						
	KD 3.9-4.9 (Kognitif) Anak diminta untuk menyapu lantai	Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group					
	KD 2.4 (Seni) KD 2.5 (Sosem) KD 3.3-4.3 (Fisik Motorik) Anak diminta untuk menggambar rumah	-Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group -Portopolio, foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Kepala Sekolah

Siti Isyanti. S.Pd.AUD

Brayo, 19 September 2020

Guru Kelas

Dwi Nasriyati. S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Mutiara Hati Brayo
Semester/Minggu : I/12
Kelompok : A
Tema/Sub Tema/sub-Sub Tema : Binatang/Binatang Air/Ikan
Alokasi Waktu Kegiatan : 30 Menit
Hari/Tanggal : Senin, 19 Oktober 2020
Kegiatan Bermain : “ Aquariumku”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
2. Anak dapat mengenal binatang yang hidup di air
3. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif
4. Anak terbiasa tampil percaya diri
5. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus
6. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
7. Anak memiliki jiwa estetis dalam berkarya
8. Anak dapat memecahkan masalah sehari hari

B. Bahan Ajar

Urutan membuat aquarium

1. Anak mengambil botol air mineral
2. Anak mengisi botol dengan air
3. Anak menggambar bentuk ikan pada kertas lipat
4. Anak menggunting gambar bentuk ikan
5. Anak menempelkan gambar ikan pada botol
6. Anak menghias botol/aquarium yang telah anak buat

C. Media

- Botol air mineral
- Kertas lipat
- Pensil
- Gunting
- lem

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	PEMBUKAAN 1.Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA grup wali murid 2.Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak didampingi orang tua 3.Isi video : - Guru menyapa anak-anak	10 menit	WA Group

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar di mulai - Guru memberitahukan tema hari ini adalah Binatang, Temanya Binatang Air, Sub-Sub Tema Ikan dan kegiatan bermain " Aquariumku" 		
2.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video)</p> <p>1. NAM- Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Setelah melihat video dari guru anak-anak diminta untuk bercerita tentang binatang yang hidup di air - . Anak mengucapkan syukur atas karunia Allah tentang diciptakannya Binatang/ikan <p>Saintifik :</p> <p>Mengamati : anak melihat video dari guru didampingi orang tua</p> <p>Menanya : anak menanya kepada orang tua yang ingin diketahuinya</p> <p>Mengumpulkan informasi : anak melihat gambar ikan dan tempat hidupnya</p> <p>Mengomunikasikan : anak dapat menceritakan bagaimana ikan hidup di air (didokumentasikan orang tua dengan video)</p> <p>2.Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Anak diminta untuk membuat aquarium tempat hidup ikan <p>STEAM :</p> <p>Sains : anak mengenal aquarium sebagai tempat hidup ikan</p> <p>Technologi : aquarium</p> <p>Engineering : cara membuat aquarium dari botol air mineral</p> <p>Art : anak membuat aquarium dan menghiasnya</p> <p>Mathematic : ketika anak sudah selesai menempelkan gambar ikan, laluanak mengitung gambar ikan tersebut</p> <p>3.Fisik Motorik-Seni-Sosem</p> <p>Anak diminta untuk melipat kertas bentuk ikan (LKPD)</p>	15 menit	Video guru LKPD
3.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA Group dengan memberi emoji bintang atau love 2. Guru mengirimkan video di WA Group wali murid dan ucapan terimakasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar di rumah 	5 Menit	WA Group

E. Penilaian

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1 KD 1.1 (NAM) KD 3.11- 4.11 (Bhs) - Anak mengucap syukur atas karunia Allah tentang diciptakannya Binatang/ikan - menceritakan binatang yang hidup di air	Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group					
	KD 3.5-4.5 KD 3.8-4.8 (Kognitif) Membuat aquarium tempat hidup ikan	Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group					
	KD 2.4 (Seni) KD 2.5 (Sosem) KD 3.3-4.3 (Fisik Motorik) Anak diminta untuk melipat kertas bentuk ikan	-Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group -Portopolio, foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Kepala Sekolah

Siti Isyanti. S.Pd.AUD

Brayo, 17 Oktober 2020

Guru Kelas

Dwi Nasriyati. S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Mutiara Hati Brayo
Semester/Minggu : I/15
Kelompok : A
Tema/Sub Tema/sub-Sub Tema : Tanaman/Umbi-umbian/Ketela pohon
Alokasi Waktu Kegiatan : 30 Menit
Hari/Tanggal : Senin, 9 Nopember 2020
Kegiatan Bermain : “ Aku bisa menjiplak daun ketela pohon”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas ciptaan Tuhan
2. Anak dapat mengenal umbi-umbian
3. Anak dapat mengungkapkan dengan bahasa ekspresif
4. Anak terbiasa tampil percaya diri
5. Anak dapat menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus
6. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
7. Anak memiliki jiwa estetis dalam berkarya
8. Anak dapat memecahkan masalah sehari hari

B. Bahan Ajar

Urutan membuat aquarium

1. Anak memetik daun ketela pohon di kebun
2. Anak menjiplak daun ketela pohon di kertas dengan menggunakan pensil
3. Anak mewarnai hasil jiplakan daun ketela pohon

C. Media

- Daun ketela pohon
- Kertas
- Pensil
- Krayon

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	PEMBUKAAN 1.Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA grup wali murid 2.Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak didampingi orang tua 3.Isi video : <ul style="list-style-type: none">- Guru menyapa anak-anak- Guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar di mulai- Guru memberitahukan tema hari ini adalah Tanaman, Sub Temanya Umbi-umbian, Sub-Sub ketela pohon dan kegiatan bermain “ Aku bisa menjiplak	10 menit	WA Group

	daun ketela pohon”		
2.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video)</p> <p>1.NAM- Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Setelah melihat video dari guru anak-anak diminta untuk bercerita tentang tanaman ketela pohon - . Anak mengucap syukur atas karunia Allah tentang diciptakannya tanaman Sainifik : <p>Mengamati : anak melihat video dari guru didampingi orang tua Menanya : anak menanya kepada orang tua yang ingin diketahuinya Mengumpulkan informasi : anak melihat tanaman ketela pohon Mengomunikasikan : anak dapat menceritakan bagaimana tanaman ketela pohon tersebut (didokumentasikan orang tua dengan video)</p> <p>2.Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Anak diminta untuk menjiplak daun ketela pohon dengan menggunakan pensil STEAM : <p>Sains : anak mengenal tempat tanaman ketela pohon tumbuh (di tanah, dikebun) Technologi : pensil untuk menjiplak Engineering : cara menjiplak daun ketela pohon Art : anak menjiplak daun ketela pohon sesuai dengan kreasinya Mathematic : ketika anak menghitung jumlah daun ketela pohon yang sudah dipetikinya</p> <p>3.Fisik Motorik-Seni-Sosem Anak diminta untuk membuat kreasi dari batang daun ketela pohon (LKPD)</p>	15 menit	Video guru LKPD
3.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA Group dengan memberi emoji bintang atau love 2. Guru mengirimkan voice note di WA Group wali murid dan ucapan terimakasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah membantu mendampingi anak belajar di rumah 	5 menit	WA Group

E. Penilaian

No	KD dan Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kegiatan 1	Observasi melalui					

	KD 1.1 (NAM) KD 3.11- 4.11 (Bhs) - Anak mengucapkan syukur atas karunia Allah tentang diciptakannya tanaman - menceritakan tanaman ketela pohon	video yang dikirim melalui WA Group					
	KD 3.5-4.5 KD 3.6-4.6 KD 3.8-4.8 (Kognitif) Menjiplak daun ketela pohon dengan menggunakan pensil	Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group					
	KD 2.4 (Seni) KD 2.5 (Sosem) KD 3.3-4.3 (Fisik Motorik) Anak diminta untuk membuat kreasi dari batang daun ketela pohon (LKPD)	-Observasi melalui video yang dikirim melalui WA Group -Portopolio, foto hasil karya yang dikirimkan melalui WA Group					

Kepala Sekolah

Siti Isyanti. S.Pd.AUD

Brayo, 7 Nopember 2020
 Guru Kelas

Dwi Nasriyati. S.Pd