

1. TABEL ANALISIS RANCANGAN KEGIATAN BERMAIN

NO	KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN						SAINTIFIK	STEAM
		NAM	FM	SOSEM	KOG	BHS	SENI		
1	Ayo mengenal bagian rumah KD 1.1, 3.11-4.11	V				V		V	
2	Rumah kardus KD 3.6				V				V
3	Menghias rumah kardus KD 2.4, 2.5, 3.3-4.3		V	V			V		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK HARAPAN BUNDA BATANG

Semester/ minggu : I / V

Kelompok / usia : B / 5 - 6

Tema/ sub tema : Kebutuhanku / rumah

Alokasi waktu : 30 menit

Hari/ tanggal :

Kegiatan bermain : membuat rumah kardus

A. Tujuan kegiatan

1. Anak dapat menyebutkan bagian-bagian rumah
2. Anak dapat dapat memecahkan masalah sehari-hari
3. Menumbuhkan sikap kreatif anak yang dituangkan dalam karya
4. Anak memiliki jiwa estetik dalam berkarya

B. Bahan ajar

Urutan membuat rumah dari kardus

1. Gambar pola pada kardus, orang boleh membantu anak

	<p>orang tua Menanya : anak menanyakan apa yang ingin diketahui kepada orang tua Mengumpulkan informasi : anak melihat miniature rumah atau rumahnya dan bagian-bagiannya Menalar : anak tahu bagian-bagian rumah Mengkomunikasikan : anak dapat menceritakan bagian-bagian rumah (didokumentasikan dengan video)</p> <p>2. KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk membuat rumah dari kardus <p>STEAM SAINS:anak mengenal bagian-bagian rumah Teknologi:menggunting kardus Engineering:cara menggunting Art:menghias rumah kardus Mathematic: anak bisa mnybut bentuk geometri</p> <p>3. Fisik motorik dan seni-sosem Anak diminta untuk mnghias rumah kardusnya</p> <p>C. PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WAGrup dengan emoji bintang 2. Guru mengirimkan voic note di WAGrup wali murid dan mengucapkan terima kasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar di rumah. 	5MENIT	
--	--	--------	--

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) <ul style="list-style-type: none"> - Anak mempercayai Tuhan melalui ciptaanya - Anak dapat menceritakan bagian-bagian rumah 	Observasi melalui video yang di kirim melalui WAGrup					

2	KD 3.6 -4.6 (kognitif) Anak membuat rumah dari kardus bekas	Observasi melalui video yang dikirim melalui WAGrup					
3	KD 2.4 (seni) KD 2.5 Sosem KD 3.3-4.3 (FM) Anak bebas menghias rumah kardus	Observasi dari video yang dikirimkan melalui WAGrup Portofolio dari foto hasil karya yang dikirimkan melalui WAGrup					

F. Lampiran

1. Tangkapan layar WAGrup
2. Tangkapan layar LKPD

2 TABEL ANALISIS RANCANGAN KEGIATAN BERMAIN

NO	KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN						SAINTIFIK	STEAM
		NAM	FM	SOSEM	KOG	BHS	SENI		
1	Ayo mengenal binatang udara	V				V		V	
2	Origami burung				V				V
3	Menggambar bebas gambar burung		V	V			V		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK HARAPAN BUNDA BATANG

Semester/ minggu : I / V
 Kelompok / usia : B / 5 - 6
 Tema/ sub tema : binatang/ binatang udara/ burung
 Alokasi waktu : 30 menit
 Hari/ tanggal :
 Kegiatan bermain : membuat origami burung

A. Tujuan kegiatan

1. Anak dapat mengenal binatang yang hidup di udara, dapat mengetahui makana, jenis, bentuk dan tempat berkembang biak binatang di udara
2. Anak dapat mempercayai Tuhan melalui ciptaannya
3. Anak dapat melatih motorik halus nya
4. Menumbuhkan sikap kreatif yang dituangkan dalam hasil karya
5. Anak dapat mengungkapkan bahasa ekspresif
6. Anak dapat memecahkan masalah sehari-hari

B. Bahan ajar

1. Ambil kertas origami / kertas lipat
2. Lipat kertas sesuai video dari guru
3. Jadilah origami burung

C. Media belajar

Video dari guru, kertas origami

D. Langkah-langkah pembelajaran

no	Uraian kegiatan	waktu	platform
	<p style="text-align: center;">PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA Grup2. Guru mengirimkan video untuk di lihat anak didik3. Isi video<ul style="list-style-type: none">- Guru mengucapkan salam- Guru menanyakan kabar- Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum kegiatan- Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan anak dari rumah yaitu belajar tentang binatang udara yaitu burung (bagian tubuh, makanan, tmpat hidup, jenis, cara berkembang biak)- Guru mendemonstrasikan cara membuat origami burung- Guru memberi tugas pada anak untuk membuat origami burung di dampingi orang tua- Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan yang ditugaskan guru dan mengirimkan video kegiatan melalui WA Grup	10 MENIT	WA GRUP
	<p style="text-align: center;">INTI</p> <ol style="list-style-type: none">1. NAM- BAHASA<ul style="list-style-type: none">- Setelah melihat video dari guru, anak di minta untuk menceritakan bagian-bagian tubuh burung- Anak mengucapkan syukur kepada Tuhan atas diciptakannya burung <p>Saintifik Mengamati : anak melihat video dari gurudi damping orang tua Menanya : anak menanyakan kepada orang tua yang ingin diketahuinya Mengumpulkan informasi : anak melihat burung dan bagian-bagian tubuhnya Menalar : anak tahu bagian-bagian tubuh burung</p>	15MENIT	

	<p>Mengomunikasikan : anak dapat menceritakan bagian-bagian tubuh burung (didokumentasikan orang tua dngan video)</p> <p style="text-align: center;">2. KOGNITIF</p> <p>Anak diminta untuk membuat origami burung STEAM Sains: anak mengenali burung dan bagian-bagian tubuhnya Teknologi: origami / teknik melipat dengan kertas Engineering : cara melipat dengan krtas Art: melipat kertas menjadi burung Mathematic : ketika melipat anak dapat menghitung burung yang sudah di lipat</p> <p style="text-align: center;">3. FISIK MOTORIK DAN SENI-SOSEM</p> <p>Menggambar bebas gambar burung</p> <p style="text-align: center;">PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WAGrup dengan emoji bintang 2. Guru mengirimkan voic notedi WAGrup wali murid dan mengucapkan terima kasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar di rumah. 	5MENIT	
--	--	--------	--

E. Penilaian

NO	KD DAN INDIKATOR	METODE	CAPAIAN PERKEMBANGAN				DESKRIPSI
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 2 KD 1.1 3.11-4.11 - mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya - Anak dapat menyebut bagian-bagian tubuh burung	Observasi melalui video yang di kirim melalui WAGrup					
2	KD 3.8-4.8 Anak mengenal lingkungan alam (binatang)	Observasi melalui video yang dikirim melalui WAGrup					

3	KD3.3-4.3 (fm) 2.5(sosem) 2.4 (seni)	Observasi dari video yang dikirimkan melalui WAGrup Portofolio dari foto hasil karya yang dikirimkan melalui WAGrup					
---	--	--	--	--	--	--	--

F. Lampiran

1. Tangkapan layar WAGrup
2. Tangkapan layar LKPD

3. TABEL ANALISIS RANCANGAN KEGIATAN BERMAIN

NO	KEGIATAN	ASPEK PERKEMBANGAN						SAINTIFIK	STEAM
		NAM	FM	SOSEM	KOG	BHS	SENI		
1	Ayo mengenal kunyit	v				v		v	
2	Membuat jamu kunyit asam				v				v
3	Melukis dengan kunyit		v	v			v		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK HARAPAN BUNDA BATANG

Semester/ minggu : I / V

Kelompok / usia : B / 5 - 6

Tema/ sub tema : TANAMAN / TANAMAN OBAT/ KUNYIT

Alokasi waktu : 30 menit

Hari/ tanggal :

Kegiatan bermain : membuat jamu kunyit asam

A. Tujuan kegiatan

1. Anak dapat mengenal macam-macam tanaman obat dan mengerti kegunaan kunyit
2. Anak dapat mengenal berbagai macam tanaman ciptaan Tuhan dan menyayangi tanaman
3. Anak dapat merawat tanaman
- 4.

B. Bahan ajar

1. Ambil kunyit yang sudah dkupas dan dicuci orang tua
2. Potong-potong kunyit (dibantun orang tua) dan di tumbuk
3. Anak diminta mencampur tumbukan kunyit dengan air
4. Anak memeras campuran kunyit dan menyaringnya
5. Dengan di bantu orang tua anak mencampur perasan kunyit dan asam jawa untuk di rebus sampai matang

	<p>Anak diminta untuk membuat jamu kunyit asam STEAM Sains : anak mengenali kunyit; warna, guna Technology : ulekan /lumpang Engineering : cara menumbuk kunyit dengan lumpang Art : membuat jamu kunyit asam yang enak Mathematic ; dapat menakar ukuran air, kunyit, asam jawa untuk membuat jamu</p> <p style="text-align: center;">3. FM, Seni- sosem</p> <p>Melukis dengan kunyit</p> <p style="text-align: center;">PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WAGrup dengan emoji bintang 2. Guru mengirimkan voic notedi WAGrup wali murid dan mengucapkan terima kasih kepada anak-anak dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar di rumah. 	5MENIT	
--	--	--------	--

E. Penilaian

NO	KD DAN INDIKATOR	METODE	CAPAIAN PERKEMBANGAN				DESKRIPSI
			BB	MB	BSH	BSB	
1	Kegiatan 3 KD 1.1 (NAM 3.11-4.11 (BHS - Anak mengenal berbagai tanaman ciptaan Tuhan dan menyayangi tanaman - anak dapat menceritakan tentang kunyit/ warna, guna	Observasi melalui video yang di kirim melalui WAGrup					
2	KD 3.6-4.6 3.8- 4.8 Anak membuat jamu kunyit asam	Observasi melalui video yang dikirim melalui WAGrup					
3	KD 3.3-4.3(fm 2.10 (sosem 2.4 (seni)	Observasi dari video yang dikirimkan melalui WAGrup Portofolio					

		dari foto hasil karya yang dikirimkan melalui WAGrup					
--	--	--	--	--	--	--	--

F. Lampiran

1. Tangkapan layar wa grup
2. Tangkapan layar LKPD