

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Belajar Dari Rumah (BDR)
Taman Kanak-Kanak Daqu School Semarang
Tahun Ajaran 2020 / 2021

Satuan Pendidikan	: TK Daqu School Semarang
Semester/ Bulan /Minggu ke	: I/ September/ 8
Kelompok	: B
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Kebutuhanku/ Minuman/ Jus Buah
Alokasi Waktu Kegiatan	: 30 menit
Hari, tanggal	:
Kegiatan Bermain	: Jus Jambu Kesukaanku

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah minum (NAM 3.1,4.1)
2. Anak dapat terbiasa mengkonsumsi minuman yang bersih dan sehat (FM 3.4,4.4)
3. Anak dapat berbagi Jus Jambu buatannya (SOSEM 2.9)
4. Anak dapat mengenal teknologi sederhana peralatan rumah tangga blender/ juicer (KOG 3.9,4.9)
5. Anak dapat menceritakan langkah-langkah proses membuat Jus Jambu (BHS 3.11,4.11)
6. Anak dapat menggambar "Jus Jambu Kesukaanku" (SENI 2,4)

B. Bahan Ajar

Langkah-langkah membuat Jus Jambu (* dengan pendampingan orang tua/ wali dari rumah)

1. siapkan bahannya (buah jambu biji, air mineral, gula pasir, siusu kental manis putih)
2. siapkan alatnya (blender, saringan, teko, taenan, gelas saji, sendok)
3. ambil 2 buah jambu biji yang sudah dicuci bersih
4. potong buah jambu biji menjadi 4 per buahnya
5. masukan potongan jambu biji ke dalam blender sambil dihitung (1,2,3,.....8)
6. tuangkan gula pasir sebanyak 2 sendok makan
7. tuangkan air mineral seukuran 1 gelas
8. nyalakan mesin Blender sekitar 1-2 menit sampai jus jambu terlihat halus lalu matikan mesin
9. tuang jus jambu dari blender ke teko sambil disaring
10. bisa langsung disajikan atau simpan dulu di lemari pendingin selama 30 menit
11. sajikan dalam 2 gelas cantik dengan tampilan krestif

12. siap dihidangkan dan dibagi dengan adik/ kakak/ anggota keluarga

C. Media

- Video Pembelajaran dari guru
- Buah jambu, blender, gelas, pisau, talenan, teko, saringan
- LKPD

D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahu kegiatan hari ini melalui WA grup kelas 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat siswa dengan didampingi orang tua/ wali pendamping 3. Isi video : <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum mulai belajar - Guru memberitahu tema hari ini adalah Kebutuhanku, sub tema Minuman, sub-sub tema Jus Buah dan kegiatan hari ini adalah “Jus Jambu Kesukaanku”. - Guru memberi pesan dan semangat untuk siswa mengerjakan kegiatan hari ini dan laporan tugas bisa dikirimkan dalam bentuk video untuk proses pembuatan Jus Jambu dan foto untuk hasil gambar “Jus Jambu Kesukaanku” 	10 Menit	WA Grup
2.	<p>INTI <i>(Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua/ pendamping dalam bentuk video dan foto)</i></p> <p>BAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah melihat video pembelajaran dari guru, maka anak diminta mempraktekkan dari rumah dengan perlengkapan yang ada di rumah didampingi orang tua/ pendamping. - Saat praktek membuat jus anak dapat menceritakan langkah-langkah proses membuat Jus Jambu dengan bahasanya sendiri <p>KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan STEAM <p>Sains : Anak mengenal bahwa minuman Jus Buah adalah campuran larutan sari buah dan air mineral (zat cair / larutan)</p> <p>Technologi : Anak mengenal Blender dan saringan</p>	15 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Video Pembelajaran dari Guru - LKPD

	<p>Engineering : Anak mengenal cara menghaluskan dan menyaring larutan jus buah jambu</p> <p>Art : Anak menyajikan jus buah dengan rapi bersih dan menggambarkan hasil jus buahnya pada media kertas dan crayon</p> <p>Mathematics : Anak mengambil 2 buah jambu, memotong menjadi 4 bagian, memasukkan ke Blender dengan berhitung.</p> <p>NAM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengucapkan doa sebelum meminum jus hasil buatannya <p>SOSEM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berbagi minuman jus buatannya dengan anggota keluarganya <p>FISMOT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mulai terbiasa mengkonsumsi minuman yang sehat untuk tubuhnya <p>SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggambarkan jus jambu buatannya pada media kertas dan crayon 		
3	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA grup dengan memberi emoji/ gambar: bintang/ love/ jempol 2. Guru mengirimkan voice note di WA grup untuk berterimakasih kepada anak-anak yang sudah bersemangat belajar dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar dari rumah 	5 Menit	WA Grup

E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	3.1,4.1 (NAM) Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah minum Jus	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
2	3.4,4.4 (FM) Anak dapat terbiasa mengkonsumsi minuman yang bersih dan sehat	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
3	2.9 (SOSEM) Anak dapat berbagi Jus Jambu buaatannya	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
4	3.9,4.9 (KOG) Anak dapat mengenal teknologi sederhana peralatan rumah tangga blender/ juicer	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
5	3.11,4.11 (BHS) Anak dapat menceritakan langkah-langkah proses membuat Jus Jambu	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					

6	2.4 (SENI) Anak dapat menggambar "Jus Jambu Kesukaanku"	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup - Portofolio Foto hasil karya yang di kirim melalui WA grup 					
---	--	---	--	--	--	--	--

Semarang, 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelas TK B

Dahniar Christiayu, S.Pd

Citra Rahmania, S.Pd

F. Lampiran

1. Tangkapan Layar WA Group
2. Tangkap Layar LKPD

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Belajar Dari Rumah (BDR)
Taman Kanak-Kanak Daqu School Semarang
Tahun Ajaran 2020 / 2021

Satuan Pendidikan	: TK Daqu School Semarang
Semester/ Bulan /Minggu ke	: I / Oktober/ 13
Kelompok	: B
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Binatang/ Binatang berkaki 4/ Domba
Alokasi Waktu Kegiatan	: 30 menit
Hari, tanggal	:
Kegiatan Bermain	: Kreasi Domba Ceria

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mempercayai Allah SWT sebagai Tuhan melalui Domba sebagai ciptaanNya (NAM 1,1)
2. Anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan menggunting, menempel, menghias gambar pola domba (FM 3.3,4.3)
3. Anak dapat bersikap mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (SOSEM 2.8)
4. Anak dapat mengenal dan menyampaikan apa dan bagaimana/ ciri-ciri Domba, suaranya dan manfaatnya Domba (KOG 3.6,4.6)
5. Anak dapat menuliskan huruf-huruf yang membentuk kata “ Domba ” (BHS 3.12,4.12)
6. Anak dapat menunjukkan karya/ aktivitas seni “Kreasi Domba Ceria“(SENI 3.15,4.15)

B. Bahan Ajar

Langkah-langkah “ Kresi Domba Ceria “

(* dengan pendampingan orang tua/ wali dari rumah)

1. siapkan alat dan bahannya (kertas gambar/karton, pensil, spidol warna, gunting, lem fox putih, kapas/dakron, matakocak)
2. Kertas gambar ukuran A4/ F4 dilipat jadi 2
3. gambar pola “ Domba “ (sesuai video guru) pada satu sisi kertas gambar
4. gunting pola “ Domba” (sesuai video guru)
5. pada bagian pola badan domba/ bulu domba diberi lem fox putih merata secukupnya
6. tempelkan kapas/ dakron menutupi seluruh gambar pola tubuh domba.
7. sambil menunggu kering hasil tempelan, hias wajah domba dengan menempel matakocak (jika ada) atau menggambar bentuk mata, hidung dan mulut domba dengan spidol.

8. Lipat dan lem bagian bawah gambar pola kaki domba sehingga bisa berdiri (sesuai video guru).
9. Tempel hasil “Kreasi Domba Ceria” (berdiri/ 3 dimensi) di atas kertas gambar yang pada sisi bawah kertas sudah ditulis huruf-huruf yang menyusun kata “ DOMBA/ domba “

C. Media

- Video Pembelajaran dari guru
- Kertas gambar /karton, pensil, spidol warna, gunting, lem fox putih, kapas/dakron, matakocak.
- LKPD

D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahu kegiatan hari ini melalui WA grup kelas 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat siswa dengan didampingi orang tua/ wali pendamping 3. Isi video : <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum mulai belajar - Guru memberitahu tema hari ini adalah Binatang, sub tema Binatang berkaki 4, sub-sub tema Domba dan kegiatan hari ini adalah “Kreasi Domba Ceria”. - Guru memberi pesan dan semangat untuk siswa mengerjakan kegiatan hari ini dan laporan tugas bisa dikirimkan dalam bentuk video untuk proses pembuatan Kreasi Domba Ceria dan foto untuk hasil akhir Kreasi Domba Ceria dengan tulisan huruf yang membentuk kata “domba” 	10 Menit	WA Grup
2.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua/ pendamping dalam bentuk video dan foto)</p> <p>BAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah melihat video pembelajaran dari guru, maka anak diminta mempraktekkan dari rumah dengan perlengkapan yang ada di rumah didampingi orang tua/ pendamping. - Anak menuliskan huruf-huruf yang membentuk kata “ d o m b a” pada kertas gambar 	15 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Video Pembelajaran dari Guru - LKPD

	<p>KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan STEAM Sains : Anak mengenal ciri-ciri domba sebagai binatang berkaki 4, hewan mamalia/ menyusui, hewan pemakan rumput/ herbivora, ciri bulu yang tebal dan manfaatnya untuk pembuatan benang wol Technologi : Anak mengenal gunting sebagai alat untuk memotong dan lem untuk merekatkan/ menempel, dan dakron sebagai bahan sintetis kapas. Engineering : Anak mengenal cara menggunting sebagai memotong kertas ato merobek dengan lebih mudah dan rapi Art : Anak menghasilkan karya seni “Kreasi Domba ceria”, produk seni 3 dimensi Mathematics : Anak menghitung jumlah bagian tubuh domba (jumlah kaki domba, jumlah mata domba, jumlah telinga domba, jumlah hidung domba, jumlah ekor domba) <p>NAM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengenal domba sebagai binatang/ makhluk hidup ciptaan Allah SWT - Anak mengenal Allah Al Muhyi (Allah Maha Menghidupkan makhluk ciptaan-Nya) <p>SOSEM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak berusaha semaksimal kemampuannya sendiri untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara mandiri (orang tua berperan sebagai pendamping) <p>FISMOT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggunakan keterampilan dan koordinasi motorik halusnya untuk menggambar pola, menggunting, menempel, menghias dan menulis huruf. <p>SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghasilkan karya seni berupa kreasi bentuk domba dari kertas dihias kapas/ dakron yang bisa berdiri (3 dimensi) 		
3	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA grup dengan memberi emoji/ gambar: bintang/ love/ jempol 2. Guru mengirimkan voice note di WA grup untuk berterimakasih 	5 Menit	WA Grup

	kepada anak-anak yang sudah bersemangat belajar dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar dari rumah		
--	--	--	--

E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	1.1 (NAM) Anak mengenal allah sebagai Tuhan (Allah Al Muhyi) melalui domba sebagai binatang/ makhluk hidup ciptaan Allah SWT	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
2	3.3, 4.3 (FM) Anak dapat menggunakan keterampilan dan koordinasi motorik halusnya untuk menggambar pola, menggunting, menempel, menghias dan menulis huruf.	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
3	2.8 (SOSEM) Anak berusaha semaksimal kemampuannya sendiri untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara mandiri	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
4	3.6,4.6 (KOG) Anak mengenal ciri-ciri domba dan jumlah bagian tubuh domba (kaki, mata, telinga)	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
5	3.12,4.12 (BHS) Anak menuliskan huruf-huruf yang membentuk kata “ d o m b a” pada kertas gambar	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup - Portofolio Foto hasil karya yang dikirim					

		melalui WA grup					
6	3.15,4.15 (SENI) Anak menghasilkan karya seni 3 dimensi “ Kreasi Domba Ceria “	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup - Portofolio Foto hasil karya yang di kirim melalui WA grup					

Semarang, 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelas TK B

Dahniar Christiyu, S.Pd

Citra Rahmania, S.Pd

F. Lampiran

1. Tangkapan Layar WA Group
2. Tangkap Layar LKPD

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Belajar Dari Rumah (BDR)
Taman Kanak-Kanak Daqu School Semarang
Tahun Ajaran 2020 / 2021

Satuan Pendidikan	: TK Daqu School Semarang
Semester/ Bulan /Minggu ke	: I / November/ 15
Kelompok	: B
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema	: Tanaman/ Tanaman Sayur / Kacang Panjang
Alokasi Waktu Kegiatan	: 30 menit
Hari, tanggal	:
Kegiatan Bermain	: Tantangan Kacang Panjang

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menghargai lingkungan(tanaman sayur kacang panjang) sebagai rasa syukur kepada Allah SWT (NAM 1.2)
2. Anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan memotong kacang panjang dengan berbagai cara (jari tangan/ pisau/ gunting) (FM 3.3,4.3)
3. Anak dapat bersikap taat aturan main, disiplin dan berhati-hati menggunakan alat main (SOSEM 2.6)
4. Anak dapat mengenal dan menyajikan karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (menghitung jumlah, mengukur panjang, merangkai pola ab-ab kacang panjang) (KOG 3.8,4.8)
5. Anak dapat menuliskan angka hasil berhitung dan mengukur (BHS 3.12,4.12)
6. Anak dapat menunjukkan aktivitas dan karya seni “Roncean Kalung Kacang Panjang” (pola ab-ab) (SENI 3.15,4.15)

B. Bahan Ajar

Langkah-langkah “Tantangan Kacang Panjang“

(* dengan pendampingan orang tua/ wali dari rumah)

1. siapkan alat dan bahannya (Kacang panjang 1 ikat kurang lebih isi 10 -20 batang, baki, baskom, pisau, talenan, gunting, tusuk gigi, benang kasur, penggaris, kertas HVS, pensil/spidol)
2. Menghitung jumlah kacang panjang 1 ikat
3. Menuliskan pada Kertas HVS/ LKPD angka dari jumlah seikat kacang panjang
4. Mencari kacang panjang yang ukurannya paling panjang dan paling pendek
5. Mengukur dengan penggaris 1 batang kacang panjang yang paling panjang dan 1 batang kacang panjang yang paling pendek

6. Menuliskan pada kertas HVS / LKPD angka hasil pengukuran panjang kacang panjang
7. Memotong kacang panjang dengan jari tangan dengan panjang seruas ibu jari (2 batang kacang panjang)
8. Memotong kacang panjang dengan gunting (2 batang kacang panjang)
9. Memotong dengan pisau (dengan pendampingan orang tua) (2 batang kacang panjang)
10. Meronce kacang panjang hasil potongan sebelumnya, dengan pola AB-AB/ vertikal horizontal, menggunakan benang kasur/ benang sulam/ benang jahit dan lidi/ tusuk gigi membentuk roncean kalung.

C. Media

- Video Pembelajaran dari guru
- Kacang panjang 1 ikat kurang lebih isi 10 -20 batang, baki, baskom, pisau, talenan, gunting, tusuk gigi/ lidi, benang kasur/ benang jahit, penggaris, kertas HVS, pensil/ spidol
- LKPD

D. Langkah- langkah Pembelajaran

No	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
1.	<p>PEMBUKAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahu kegiatan hari ini melalui WA grup kelas 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat siswa dengan didampingi orang tua/ wali pendamping 3. Isi video : <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak - Guru mengajak anak berdoa sebelum mulai belajar - Guru memberitahu tema hari ini adalah Tanaman, sub tema Tanaman Sayur, sub-sub tema Kacang Panjang dan kegiatan hari ini adalah “Tantangan Kacang Panjang”. - Guru memberi pesan dan semangat untuk siswa mengerjakan kegiatan hari ini dan laporan tugas bisa dikirimkan dalam bentuk video dan foto untuk rangkaian proses kegiatan “Tantangan Kacang Panjang” 	10 Menit	WA Grup
2.	<p>INTI <i>(Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua/ pendamping dalam bentuk video dan foto)</i></p> <p>BAHASA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah melihat video pembelajaran dari guru, maka anak diminta 	15 Menit	<ul style="list-style-type: none"> - Video Pembelajaran dari Guru - LKPD

	<p>mempraktekkan dari rumah dengan perlengkapan yang ada di rumah didampingi orang tua/ pendamping.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dengan menghitung jumlah, mengukur panjang kacang panjang dan menuliskan angkanya <p>KOGNITIF</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan STEAM <p>Sains : Anak mengenal ciri-ciri tanaman sayur kacang panjang sebagai tanaman sulur-suluran</p> <p>Technologi : Anak mengenal gunting dan pisau sebagai alat bantu untuk memotong sehingga lebih mudah dan cepat</p> <p>Engineering : Anak mengenal cara memotong sayur kacang panjang dengan pisau dan gunting</p> <p>Art : Anak menghasilkan karya seni “Roncean Kalung Kacang Panjang”, produk seni 3 dimensi</p> <p>Mathematics : Anak menghitung jumlah dan ukuran panjang dari kacang panjang</p> <p>NAM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menghargai lingkungan alam (tanaman sayur kacang panjang) sebagai rasa syukur kepada Allah SWT <p>SOSEM</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bersikap taat aturan main, disiplin dan berhati-hati menggunakan alat main <p>FISMOT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan memotong kacang panjang dengan berbagai cara (jari tangan/ pisau/ gunting <p>SENI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menunjukkan aktivitas dan karya seni “Roncean Kalung Kacang Panjang” 		
3	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. memberi reward pada video kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui WA grup dengan memberi emoji/ gambar: bintang/ love/ jempol 2. Guru mengirimkan voice note di WA grup untuk berterimakasih kepada anak-anak yang sudah 	5 Menit	WA Grup

	bersemangat belajar dan orang tua yang sudah mendampingi anak belajar dari rumah		
--	--	--	--

E. Penilaian

No	KD & Indikator	Metode	Capaian Perkembangan				Deskripsi
			BB	MB	BSH	BSB	
1	1.2(NAM) Anak dapat menghargai lingkungan (tanaman sayur kacang panjang) sebagai rasa syukur kepada Allah SWT	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
2	3.3, 4.3 (FM) Anak dapat mengembangkan motorik halusnya melalui kegiatan memotong kacang panjang dengan berbagai cara (jari tangan/ pisau/ gunting)	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
3	2.6 (SOSEM) Anak dapat bersikap taat aturan main, disiplin dan berhati-hati menggunakan alat main	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
4	3.8,4.8(KOG) Anak dapat mengenal dan menyajikan karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (menghitung jumlah, mengukur panjang, merangkai pola ab-ab kacang panjang)	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup					
5	3.12,4.12 (BHS) Anak dapat menuliskan angka	- Observasi Melalui video yang					

	hasil berhitung dan mengukur panjang Kacang panjang pada LKPD	- dikirim via WA grup - Portofolio Foto hasil karya yang dikirim melalui WA grup					
6	3.15,4.15 (SENI) Anak dapat menunjukkan aktivitas dan karya seni "Roncean Kalung Kacang Panjang"	- Observasi Melalui video yang dikirim via WA grup - Portofolio Foto hasil karya yang di kirim melalui WA grup					

Semarang, 2020

Kepala Sekolah

Guru Kelas TK B

Dahniar Christiayu, S.Pd

Citra Rahmania, S.Pd

F. Lampiran

1. Tangkapan Layar WA Group
2. Tangkap Layar LKPD