

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK PGRI

Semester/ Minggu	: I / 1
Kelompok/ Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal	:
Tema/ Sub tema	: Kebutuhanku/ Pakaian /
Alokasi waktu	: 30 menit
Kegiatan Bermain	: “ membuat baju dengan kertas lipat”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat bersyukur atas nikmat Tuhan (membaca doa memakai pakaian)
2. Anak dapat meniru menulis kata baju
3. Anak dapat membuat baju dengan kertas lipat
4. Anak dapat membuat lingkaran
5. Anak dapat menghitung jumlah kancing

B. Bahan Ajar

Urutan membuat baju dengan kertas lipat dan menulis kata baju

1. Ambil selembar kertas lipat
2. Lipat ujung atas ke ujung bawah dengan memmpertemukan setiap ujungnya, gosok sehingga ada garis tengah
3. Kertas lipat dibuka, lipat bagian kanan dan kiri sampai dengan garis tengahnya saja
4. Lipat sedikit ujung kanan atas dan kiri ke bawah menyerupai kerah baju
5. Tempel baju yang telah dibuat pada buku gambar dengan lem
6. Tambahkan asesoris saku dan kancing pada bagian depan baju, anak sambil menghitung jumlah kancing yang dibuat
7. Tambahkan lengan kanan dan kiri anak dapat menggambar dengan spidol
8. Anak meniru menulis kata baju di bawah baju yang telah dibuat dengan kertas lipat
9. Baju dari kertas lipat sudah jadi

C. Media

1. kertas lipat
2. spidol
3. lem
4. Vidio Guru
5. Buku gambar

D. Langkah-langkah pembelajaran

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
I.	PEMBUKAAN 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA- Grup kelas 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua 3. Isi Video : <ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru menanyakan kabar• Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar• Guru menghafal doa memakai pakaian• Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dari rumah yaitu membuat baju dengan kertas lipat• Guru m mendemonstrasikan membuat baju dengan kertas lipat dan menulis kata baju• Guru memberi tugas kepada anak untuk membuat baju dengan kertas lipat dan menulis kata baju dengan didampingi orang tua• Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan yang ditugaskan dan mengirimkan video kegiatan mealalui WA Grup Kelas	10 menit	WA Grup

II.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Proses kegiatan (STEAM dan SAINTIFIK)</p> <p>Mengamati Anak mengamati video pembelajaran (membuat baju dari kertas lipat dan menulis baju) dengan di dampingi oleh orang tua</p> <p>Menanya Anak menanyakan kepada orang tua tentang apa yang ingin diketahuinya setelah mengamati video tersebut</p> <p>Mengumpulkan informasi Anak melihat cara membuat baju dengan kertas lipat dan meniru menulis baju</p> <p>Menalar Anak memahami tentang cara membuat baju dengan kertas lipat dan meniru menulis baju</p> <p>Mengkomunikasikan Anak dapat membuat baju dengan kertas lipat dan meniru menulis kata baju yang didemonstrasikan oleh guru (dengan di dampingi orang tua)</p> <p>Unsur STEAM Sains : Anak mengenal warna kertas lipat yang akan digunakan Technologi : Anak dapat menggunakan spidol dengan tangan kananya serta anak dapat membuat baju dengan kertas lipat Engineering: Anak memahami langkah – langkah membuat baju dengan kertas lipat, serta dapat menggunakan lem tanpa berlebihan ketika mengelem kertas lipat dan menempel di buku gambar Art : Anak dapat membuat bentuk baju dengan kertas lipat secara rapi Mathematic : Anak dapat membuat lingkaran pada hasil baju dari kertas lipat sebagai kancing dan menghitungnya</p>	15 menit	Video guru
III.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan mengucapkan terimakasih disertai gambar emoji yang menarik bagi anak. 2. Guru mengirimkan pesan suara di WA Grup kepada anak-anak dan orang tua yang telah mendampingi Belajar Dari Rumah. 	5 menit	WA Grup

E. PENILAIAN

NO.	KD & Indikator	Metode	BB	MB	BSH	BSB	Deskripsi
	<p>KD (1.2) NAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengucapkan syukur atas ciptaan Allah <p>KD (2.1, 3.3 – 4.3) Fisik Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggunakan spidol dengan tangan kanan secara benar <p>KD (3.6 – 4.6, 3.9 – 4.9) Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenal warna dari kertas lipat yang digunakan 						

	<p>serta dapat mengenal bentuk lingkaran untuk menggambar kancing Serta dapat menghitung jumlah kancingnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggunakan lem dengan tidak berlebihan <p>KD (3.12 – 4.12) Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat meniru menulis kata baju <p>KD (2.8) Sosem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mau melaksanakan tugas dari guru <p>KD (3.15 – 3.15) Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat membuat baju dengan dengan kertas lipat 						
--	---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK PGRI I

SARINAH, S. Pd

Cilacap,
Guru Kelas

SOLICAHUN, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK PGRI

Semester/ Minggu	: I / 1
Kelompok/ Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal	:
Tema/ Sub tema	: Binatang/ Binatang Air/Gurita
Alokasi waktu	: 30 menit
Kegiatan Bermain	: “ Bermain ANGKA dengan TIRUAN GURITA”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan (menyebutkan binatang yang ada di laut)
2. Anak dapat membuat tiruan gurita dengan botol bekas
3. Anak dapat mengenal bentuk geometri
4. Anak dapat mengenal dan menulis angka
5. Anak dapat memahami perintah secara berurutan

B. Bahan Ajar

Urutan membuat tiruan gurita dengan botol bekas dan bermain angka

1. Siapkan 5 buah botol bekas, gunting lem, dan spidol, kertas lipat
2. Gunting botol satu persatu di bagian tengah dengan cara melingkar
3. Ambil bagian atas botol dan gunting menjari kurang lebih 10cm
4. Agar menjadi lebih kaku tekan hasil guntingan agar menjadi kaki gurita
5. Gunting kertas lipat membentuk potongan geometri terserah anak, bisa segitiga, lingkaran atau persegi untuk dijadikan hiasan pada kaki gurita
6. Orang tua menulis angka di tutup botol, kemudian anak menyebutkan angkanya serta menuliskan angka dengan spidol sesuai yang ada di tutup botol pada pot. Geometri di kaki gurita
7. Bermain Angka dengan tiruan gurita sudah jadi dan anak dapat mengenal angka yang di tulis dikaki gurita

C. Media

1. kertas lipat
2. spidol
3. lem
4. Vidio Guru
5. Gunting
6. Lem
7. Botol bekas

D. Langkah-langkah pembelajaran

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
I.	PEMBUKAAN <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA- Grup kelas2. Guru mengirimkan video untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua3. Isi Video :<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru menanyakan kabar• Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar• Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dari rumah yaitu bermain angka dengan tiruan Gurita• Guru mendemonstrasikan cara membuat Gurita dari botol bekas yang di hiasi dengan potongan geometri dan kemudian anak menulis angka sesuai dengan perintahnya• Guru memberi tugas kepada anak untuk membuat tiruan gurita dengan botol bekas dengan didampingi orang tua	10 menit	WA Grup

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan yang ditugaskan dan mengirimkan video kegiatan mealai WA Grup Kelas 		
II.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Proses kegiatan (STEAM dan SAINTIFIK)</p> <p>Mengamati Anak mengamati video pembelajaran (membuat tiruan gurita dengan menghiasi kakinya dengan potongan geometri serta menulis angka sesuai dengan perintah) dengan di dampingi oleh orang tua</p> <p>Menanya Anak menanyakan kepada orang tua tentang apa yang ingin diketahuinya setelah mengamati video tersebut</p> <p>Mengumpulkan informasi Anak melihat cara membuat tiruan gurita dengan botol bekas dan menulis angka di potongan geometri yang ditempel pada kaki gurita sesuai dengan perintah</p> <p>Menalar Anak memahami tentang cara membuat tiruan gurita dengan botol bekas dan menulis angka di potongan geometri yang ditempel pada kaki gurita sesuai dengan perintah</p> <p>Mengkomunikasikan Anak dapat membuat tiruan gurita dengan botol bekas dan menulis angka di potongan geometri yang ditempel pada kaki gurita sesuai dengan perintah yang didemonstrasikan oleh guru (dengan di dampingi orang tua)</p> <p>Unsur STEAM Technologi : Anak dapat menggunakan gunting dan lem untuk memotong botol bekas dan utuk menempel potongan geomtri Engineering: Anak memahami langkah – langkah membuat tiruan gurita dengan botol bekas dan menulis angka di potongan geometri yang ditempel pada kaki gurita sesuai dengan perintah Art : Anak dapat menempel potongan bentuk geometri untuk menghias kaki gurita dengan baik Mathematic : Anak dapat mengenal pot. Bentuk geometri</p>	15 menit	Video guru
III.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan mengucapkan terimakasih disertai gambar emoji yang menarik bagi anak. Guru mengirimkan pesan suara di WA Grup kepada anak-anak dan orang tua yang telah mendampingi Belajar Dari Rumah. 	5 menit	WA Grup

E. PENILAIAN

NO.	KD & Indikator	Metode	BB	MB	BSH	BSB	Deskripsi
	<p>KD (1.1) NAM</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan binatang yang ada di air/laut <p>KD (3.3 – 4.3) Fisik Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menggunkan jarinya untuk menggunting <p>KD (3.6 – 4.6, 3.9 – 4.9)</p>						

<p>Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri • Anak dapat menulis angka <p>KD (3.11 – 4.11) Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan binatang yang ada di laut <p>KD (2.6) Sosem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memahami perintah secara berurutan <p>KD (3.15 – 3.15) Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat membuat tiruan gurita dengan botol bekas 						
---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK PGRI I

SARINAH, S. Pd

Cilacap,
Guru Kelas

SOLICAHUN, S. Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK PGRI

Semester/ Minggu	: I / 1
Kelompok/ Usia	: B / 5-6 Tahun
Hari/ Tanggal	:
Tema/ Sub tema	: Tanaman/ Tanaman Hias
Alokasi waktu	: 30 menit
Kegiatan Bermain	: “ Bermain merawat tanamanku”

A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan (menyebutkan macam – macam tanaman bunga)
2. Anak dapat mengenal lingkungan alam
3. Anak dapat merawat tanaman yang dimilikinya
4. Anak dapat mengenal bentuk geometri (lingkaran)
5. Anak dapat menempel bentuk geometri lingkaran menjadi gambar bunga
6. Anak dapat mengungkapkan bahasa ekspresif (menyebutkan tanaman bunga/ hias yang ada di rumah)

B. Bahan Ajar

Urutan bermain merawat tanamanku

1. Menyiapkan air
2. Mengambil gayung
3. Menyiram air secukupnya
4. Menempel potongan bentuk geometri menjadi bentuk gambar bunga

C. Media

1. Ember
2. Air
3. Gayung
4. Tanaman yang ada di rumah
5. Potongan bentuk geometri dari kertas lipat
6. Lem
7. Vidio Guru
8. Spidol
9. Buku gambar untuk menempel

D. Langkah-langkah pembelajaran

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Platform
I.	PEMBUKAAN 1. Guru memberitahukan kegiatan hari ini melalui WA- Grup kelas 2. Guru mengirimkan video untuk dilihat oleh anak-anak didampingi orang tua 3. Isi Video : <ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam• Guru menanyakan kabar• Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar• Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dari rumah yaitu bermain merawat tanamanku• Guru mendemonstrasikan cara menyiram tanaman secara benar serta menyusun potongan bentuk geometri menjadi gambar bunga• Guru memberi tugas kepada anak untuk mengamati tanaman hias / bunga dan menyebutkan nama nama tanaman yang dilihat serta untuk menyiram tanaman secara benar dan meyusun potongan bentuk gometri menjadi bentuk bungadengan didampingi orang tua• Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan yang ditugaskan dan mengirimkan video kegiatan	10 menit	WA Grup

	mealalui WA Grup Kelas		
II.	<p>INTI (Kegiatan dilakukan anak di rumah dan didokumentasikan oleh orang tua dalam bentuk video) Proses kegiatan (STEAM dan SAINTIFIK)</p> <p>Mengamati Anak mengamati video pembelajaran (cara menyiram tanaman yang benar, mengamati tanaman hias/ bunga yang ada di depan rumah) dengan di dampingi oleh orang tua</p> <p>Menanya Anak menanyakan kepada orang tua tentang apa yang ingin diketahuinya setelah mengamati video tersebut</p> <p>Mengumpulkan informasi Anak melihat cara menyiram tanaman yang benar dan menyusun dan menempel potongan bentuk geometri menjadi gambar bunga</p> <p>Menalar Anak memahami tentang cara menyiram tanaman dengan benar, bahwa tanaman kalo disiram terlalu banyak air akan mati dan juga kalo tidak pernah disiram juga akan mati, serta memahami cara menyusun menempel potongan bentuk geometri menjadi gb bunga</p> <p>Mengkomunikasikan Anak dapat menyiram tanaman dengan benar dan menyusun serta menempel potongan bentuk geometri menjadi gambar bunga(dengan di dampingi orang tua)</p> <p>Unsur STEAM Science : Anak dapat memahami bahwa tanaman memerlukan air Technologi : Anak dapat menggunakan ember dan gayung untuk menyiram tanaman Engineering: Anak menyiram tanaman dengan sedikit demi sedikit,tidak langsung banyak airnya karena tanamannya bisa mati, serta memahami langkah – langkah menempel potongan bentuk geometri menjadi bentuk bunga Art : Anak dapat menempel potongan bentuk geometri menjadi bentuk bunga dengan rapi Mathematic : Anak dapat mengenal potongan Bentuk geometri, dan takaran air untuk mnyiram tanaman karena tidak boleh berlebih dan tidak boleh kurang</p>	30 menit	Video guru
III.	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan reward pada video kegiatan anak yang dikirim oleh orang tua melalui WA grup dengan mengucapkan terimakasih disertai gambar emoji yang menarik bagi anak. 2. Guru mengirimkan pesan suara di WA Grup kepada anak-anak dan orang tua yang telah mendampingi Belajar Dari Rumah. 	5 menit	WA Grup

E. PENILAIAN

NKD & Indikator	M	E	N	B	D	
						et
KD (1.1) NAM						
<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan macam – macam tanaman bunga 						

<p>KD (3.3 – 4.3) Fisik Motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggunakan tangan kanannya untuk memegang gayung dan menyiram tanaman <p>KD (3.6 – 4.6, 3.9 – 4.9)</p> <p>Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri • Anak dapat membandingkan tanaman yang dilihat <p>KD (3.11 – 4.11) Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan tanaman bunga / hias yang ada di depan rumah <p>KD (2.9) Sosem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memiliki sikap peduli terhadap lingkungan <p>KD (3.15 – 3.15) Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menempel potongan bentuk geometri menjadi gb bunga 	
--	--

Mengetahui,
Kepala TK PGRI I

SARINAH, S. Pd

Cilacap,
Guru Kelas

SOLICHTUN, S. Pd