

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN ( RPPM )**

**ALOKASI WAKTU** : 1080 Menit / Minggu ( 6 hari x 180 menit, Senin s/d Sabtu )  
**SEMESTER / MINGGU** : I / 12  
**TEMA** : BINATANG  
**SUB TEMA** : KEHIDUPAN BINATANG, Di darat ( sapi , kambing ayam dll) - Di air ( ikan , kura-kuradll) - Di udara ( burung , capung dll) - Di tanah ( cacing , ular, semut dll) - Makanan binatang - Perkembang biakan binatang  
**KELOMPOK** : B ( 5 - 6 Tahun )  
**KD** : NAM 3.2 – 4.2 ( 3) FMK 3.3- 4.3 ( A 2 ) FMH 3.3- 4.3 ( B 3 ) KOG 3.6 – 4.6 ( C 1 )  
 BHS 3.12 – 4.12 ( C1 ) SOSEM 2.6 (B2) SENI 2.4 ( B 1)

TUJUAN PEMBELAJARAN	STRATEGI PEMBELAJARAN	MATERI / MUATAN PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
<p>Setelah Pembelajaran Anak Mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berkata Dan Bersikap Jujur Dalam Menyampaikan Informasi Menirukan Gerakan Binatang Peliharaan</li> <li>Mengekspresikan Berbagai Gerakan Mata ,Kepala, Tangan ,Atau Kaki Sesuai Dengan Irama Music</li> <li>Membuat bentuk dari kertas lipat</li> <li>Membilang banyak benda 1-10</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembelajaran Tematik Terpadu</li> <li>▪ Pembelajaran langsung dan tidak langsung</li> <li>▪ Berpusat Pada Anak</li> <li>▪ Bercerita</li> <li>▪ Demontrasi</li> <li>▪ Bercakap-cakap</li> <li>▪ Pemberian tugas</li> <li>▪ Bermain peran</li> <li>▪ Karya wisata</li> <li>▪ Proyek</li> <li>▪ Ekpreimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkata dan bersikap jujur dalam menyampaikan informasi , berbicara dengan sopan , selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu, menghormati guru orang tua , dan orang yang lebih tua , suka menolong , mau memohon dan meminta maaf , berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan , berpakaian rapi dan sopan , tidak curang dalam berbuat NAM 3.2 – 4.2 ( 3)</li> <li>- Mengekspresikan berbagai gerakan mata ,kepala, tangan ,atau kaki sesuai dengan irama music / ritmik dengan lentur, gerakan bebas dengan irama music, senam fantasi bentuk meniru misalnya menirukan berbagai gerakan hewan , gerakan tanaman yang terkena angin ( sepoi – sepoi , angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah, mengekspresikan diri dalam gerakan bervareasi dengan lentur dan lincah, menari / senam menurut music yang didengar FMK 3.3- 4.3 ( A 2 )</li> <li>- Membuat berbagai bentuk dari daun , kertas dan kain perca , kardus dll, menciptakan bentuk dari balok, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough , tanah liat , pasir dll, permainan warna dengan berbagai media. missal krayon , cat air dll, menyusun menara kubus minimal 12 kubus, membuat mainan dengan tehnik melipat , menggunting dan menempel FMH 3.3- 4.3 ( B 3 )</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi makan binatang ciptaan Tuhan (ikan)</li> <li>Menirukan gerakan ikan berenang</li> <li>Melipat kertas sederhana</li> <li>Mentaati peraturan permainan</li> <li>Menghitung jumlah ikan yang ada di aquarium</li> <li>Merangkai kartu huruf menjadi kata “ikan nila berenang”</li> <li>Mengikuti gerak dan lagu ikan</li> <li>Membentuk Burung Dari Play Doug</li> <li>Kolase Gambar Burung Dengan Bulu Ayam</li> <li>Membuat Sangkar Burung Dari Lidi</li> <li>Mencap Gambar Ular Dari Pelepah Pisang</li> <li>Bermain “ Ula Rnaga”</li> <li>Memberi Angka Pada Gambar Ular Dari Yang Kecil Ke Yang Besar</li> <li>Menghubungkan Tulisan Dengan Gambar ( Gambar Hewan Dan Makanannya)</li> </ol>

<p>5. Menyebutkan huruf vocal dan konsonan, dan merangkainya</p> <p>6. Mentaati aturan permainan</p> <p>7. Menyanyi Dengan Sikap Yang Benar</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda) sampai 20, mengenal lambang bilangan 1-20 KOG 3.6 – 4.6 ( C 1 )</li> <li>- Menyebutkan huruf-huruf vocal dan konsonan yang dikenal dilingkungan sekitar, membuat gambar dan coretan ( tulisan ) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat BHS 3.12 – 4.12 ( C1 )</li> <li>- Mentaati aturan / tata tertib dikelas, memtaati aturan kegiatan permainan SOSEM 2.6 (B2)</li> <li>- Menyanyi lebih dari 10 lagu anak, menyanyi dengan sikap yang benar SENI 2.4 ( B 1 )</li> </ul>	<p>15. Menjiplak Dan Mewarnai Gambar Sapi</p> <p>16. Maze Sapi Mencari Makan</p> <p>17. Melihat Film Perkembang Biakan Binatang</p> <p>18. Menggambar Perkembangbiakan Binatang</p>
---	--	---	---

Mengetahui  
Kepala TK DW Karanglo Kidul

Ponorogo, 15 juli 2021  
Guru Kelompok B2

SRI HARTIINI.S.Pd.AUD  
NIP 196904282008012014

ENDANG SULASTRI.S.Pd.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita Karanglo kidul  
Kelas / Semester : B2 / I  
Tema/ Sub Tema : Binatang Air/ Ikan  
Alokasi waktu : 180 menit

### A. MATERI PEMBELAJARAN

1. Memberi makan binatang ciptaan Tuhan (ikan)( NAM KD 3.2-4.2)
2. Menirukan gerakan ikan berenang (FMK KD 3.3-4.3)
3. Melipat kertas sederhana(FMH KD 3.3-4.3)
4. Mentaati peraturan permainan ( SOSEM KD 2.6)
5. Menghitung jumlah ikan yang ada di aquarium ( KOG KD3.6-4.6)
6. Merangkai kartu huruf menjadi kata “ikan nila berenang” ( BHS 3.12-4.12)
7. Mengikuti gerak dan lagu ikan (SENI KD 2.4)

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu menyebutkan ciptaan Tuhan misalnya binatang air
2. Anak mampu ciri-ciri ikan nila
3. Anak mampu menirukan gerak dan lagu” ikan”
4. Anak mampu menghitung ikan yang ada diaquarium
5. Anak mampu melipat bentuk ikan
6. Anak mampu Menyusun huruf menjadi tulisan “ikan nila berenang”

### C. SUMBER BELAJAR

#### I. Alat dan bahan

- a. Aquarium
- b. LKA
- c. Kertas lipat
- d. Lem
- e. Kartu huruf

#### II. Lingkungan

- a. Sekolah

### D. STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Tanya jawab
2. Praktek langsung
3. Pemberian tugas

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### I. Pembukaan (30 menit)

- a. Salam
- b. Berdoa sebelum kegiatan, Absensi
- c. Gerak dan lagu ikan berenang
- d. Apersepsi tentang ciri-ciri ikan
- e. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini

#### II. Kegiatan inti (90 menit)

- a. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan
- b. Guru mendorong anak untuk bertanya ciri-ciri ikan (ikan hidup dimana? Apa makanannya? Bernafas dengan apa?)
- c. Guru mengajak anak menirukan Gerakan ikan berenang
- d. Guru mempersilahkan anak memilih kegiatan yang disukai
  1. Kegiatan 1: Menghitung ikan di aquarium
  2. Kegiatan 2: Melipat bentuk ikan dari kertas lipat
  3. Kegiatan 3: Merangkai kartu huruf menjadi bentuk kata “ikan nila berenang”
- e. Anak menceritakan kegiatan main yang disukai
- f. Guru menanyakan pada anak tentang konsep yang ditemukan dalam kegiatan mainnya

#### III. Istirahat (30 menit)

1. Cuci tangan
2. Berdoa sebelum makan
3. Makan bekal
4. Berdoa sesudah makan
5. Bermain bebas

**IV. Penutup (30 menit)**

1. Guru menanyakan perasaan anak hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disukai
3. Memberikan pesan moral pada anak (saling menyanyangi terhadap ciptaan Tuhan)
4. Menginformasikan pada anak tentang kegiatan besok
5. Berdoa setelah belajar, doa kafarotul majlis

**I. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

**1. Teknik Penilaian yang akan digunakan :**

- a. catatan hasil karya
- b. catatan anekdot
- c. skala capaian perkembangan ( rating scale)Instrument penilaian

Mengetahui  
Kepala TK DW Karanglo kidul

Ponorogo, 20 juli 2021  
Guru kelompok B

SRI HARTINI,S.Pd.AUD  
NIP 196904282008012014

ENDANG SULASTRI,S.Pd

# RATING SCALE HARIAN TK DHARMA WANITA KARANGLO KIDUL

## KELOMPOK B

SEMESTER/BULAN/MINGGU : I /juli/12

HARI TANGGAL : Selasa 20 juli 2021

TEMA /SUB TEMA : Binatang / binatang air

ASPEK PERKEMBANGAN	KD	INDIKATOR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		
Nilai agama dan moral	3.2-4.2	Anak mau menyayangi ciptaan Alloh			
Motoric kasar	3.3-4.3	Anak mampu menirukan gerakan ikan berenang			
Motoric halus	3.3-4.3	Anak mampu melipat kertas sederhana			
Sosem	2.6	Mentaati peraturan permainan			
Kognitif	3.6-4.6	Anak mampu menyebutkan ciri-ciri ikan nila			
	3.6-4.6	Anak mampu menghitung jumlah ikan yang ada di aquarium			
Bahasa	3.12-4.12	Anak mampu merangkai kartu huruf menjadi kata “ikan nila berenang”			
Seni	2.4	Anak mampu mengikuti gerak dan lagu ikan			

Catatan:

1. BB : Belum berkembang
2. MB : Mulai Berkembang
3. BSH : Berkembang sesuai harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK DW Karanglo kidul

Ponorogo, 20 juli 2021  
Guru kelompok B

SRI HARTINI,S.Pd.AUD  
NIP 196904282008012014

ENDANG SULASTRI,S.Pd



**CATATAN ANEKDOT**

NAMA : Nahda

PERIODE : SEMESTER II

TAHUN PELAJARAN : 2021-2022

<b>TANGGAL</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>WAKTU</b>	<b>PERISTIWA</b>	<b>KD/INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>

**Kepala TK. Dharma Wanita Karanglo Kidul**

**SRI HARTINI, S.Pd.AUD**  
**NIP. 19690428 20080 12 014**

**Karanglo Kidul,..... 2021**  
**Guru Kelompok B 2**

**ENDANG SULASTRI, S.Pd**

**CATATAN HASIL KARYA**

**NAMA : Nahda**

**PERIODE : SEMESTER II**

**TAHUN PELAJARAN : 2021-2022**

<b>HASIL KARYA</b>	<b>PENGAMATAN</b>	<b>KD/INDIKATOR</b>	<b>NILAI</b>

**Kepala TK. Dharma Wanita karanglo Kidul**

**Ponorogo ,..... 2021  
Guru Kelompok B2**

**SRI HARTINI, S.Pd.AUD  
NIP. 19690428 2008012 014**

**ENDANG SULASTRI, S.Pd**



KOMPILASI DATA HARIAN  
TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA KARANGLO KIDUL

PROGRAM PENEKEMBA NGAN	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK									
			Nahda				Febri					
			Hasil Karya	Catatan anekdot	rating Scale	Kesim pulan	Hasil Karya	Catatan anekdot	Rating scale	Kesim pulan		
Nilai agama dan moral	3.2-4.2	Anak mau menyayangi ciptaan Alloh										
Motoric kasar	3.3-4.3	Anak mampu menirukan gerakan ikan berenang										
Motoric halus	3.3-4.3	Anak mampu melipat kertas sederhana										
Sosem	2.6	Mentaati peraturan permainan										
Kognitif	3.6-4.6	Anak mampu menyebutkan ciri-ciri ikan nila										
	3.6-4.6	Anak mampu menghitung jumlah ikan yang ada di aquarium										
Bahasa	3.12-4.12	Anak mampu merangkai kartu huruf menjadi kata “ikan nila berenang”										
Seni	2.4	Anak mampu mengikuti gerak dan lagu ikan										

Kepala TK. Dharma Wanita karanglo Kidul

**SRI HARTINI, S.Pd.AUD**  
NIP. 19690428 2008012 014

Ponorogo ,..... 2021  
Guru Kelompok B2

**ENDANG SULASTRI, S.Pd**

