

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK MASYITHOH 03 SARWADADI

Semester/Bulan/Minggu : 1/Oktober/Ke 14

Tema : Binatang

Sub Tema: BINATANG BERSAYAP (Burung)

Kelompok/usia: A / 4-5 tahun

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN MAIN
<p>NAM 3.2 : Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 :Menunjukkan perilaku santun.. sebagai cerminan akhlak mulia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berbuat baik terhadap makhluk Tuhan 	<p>1. Menyiapkan daun-daun kering untuk sarang burung (KD 3.2-4.2 /C6)</p>
<p>FM 3.3 : Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terbang seperti kupu/burung • gerakan seperti bangau • Lipatan burung hantu 	<p>1. Menemukan gerakan sederhana(kupu-kupu, burung dll) (KD 3.3-4.3 /C4) 2. Membuat lipatan kertas menjadi bentuk burung hantu KD 3.3-4.3/C6) 3. Menyusun sedotan warna warnisesuai pola gambar burung (KD 3.3-4.3 /C6)</p>
<p>KOG 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kolase burung • Puzzle burung • Konsep penjumlahan • Bagian-bagian dan fungsi burung • Perkembangbiakan burung • Mencari jejak rumah burung dara • Telur burung dara dengan telurburung puyuh 	<p>1. Membuat kolase gambar Burung dengan media daun (KD 2.3 /C6) 2. Menyusun puzzle burung (KD 3.5-4.5/C6) 3. Menimbang makanan burung berupa biji-bijian (KD 3.5-4.5 /C5) 4. Menganalisis bagian dan fungsi anggota tubuh pada burung (KD 3.6- 4.6 /C4) 5. Menyimpulkan perkembangbiakan burung (KD 3.7-4.7 / C4) 6. Menjelajah maze jejak gambar</p>

<p>suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p> <p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.)</p>		<p>rumahburung (pagupon) (KD 3.7-4.7 /C4)</p> <p>7. Membedingkan bentuk telur burung dara dengan telur burung puyuh (KD 3.8-4.8 /C5)</p>
<p>BHS</p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif(menyimak dan membaca)</p> <p>3.11Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)</p> <p>4.11Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).</p> <p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk hasil karya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suku kata awal/akhir nama binatangyang bisa terbang • Gerak dan lagu • Beradaptasi dengan lingkungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun huruf menjadi kata burung(KD 3.10-4.10 /C6) 2. Mengkreasikan gerak dan lagu burungkutiang (KD 3.11-4.11 /C6) 3. Menggabungkan huruf awal pada kata bagian-bagian tubuh burung (KD 3.12-4.12/C6)
<p>SOSEM</p> <p>3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain secara wajar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beradaptasi dengan lingkungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menilai rasa hasil percobaan olahan telur (KD 3.13-4.13 /C5)

4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar		
SENI 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karyadan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.	<ul style="list-style-type: none"> • Tertarik pada aktifitas seni 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Membuat lipatan kertas menjadi bentuk burung (KD 3.15-4.15/C6) 3. Membuat sate telur puyuh (KD 3.15-4.15 /C6)

Mengetahui
Kepala TK Masyithoh 03

(.....)

Guru Kelompok A

(.....)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

NAMA PAUD	:	TK MASYITHOH 03 SARWADADI	
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	1/OKTOBER/14	
KELAS/USIA	:	A/4-5 TAHUN	
TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB TEMA	:	BINATANG/BINATANG BERSAYAP/BURUNG	
HARI/TANGGAL	:		
KOMPETENSI DASAR	:	NAM	1.1 (Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya)
		FM	3.3(mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motori kasardan halusnya) 4.3 (menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus)
		KOGNITIF	2.3 (memiliki perilaku sikap kreatif)
		BAHASA	3.12 (Mengenal keaksaraan awal melalui bermain) 4.12 (Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk hasil karya)
		SOSEM	2.5 (memiliki perilaku sikap percaya diri)
		SENI	3.15 (mengenal berbagai karya dan aktifitas seni) 4.15 (menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media)
MATERI		1	Binatang Bersayap Ciptaan Tuhan
		2	Gerakan Motorik Kasar Burung Terbang
		3	Bagian Bagian Tubuh Burung Dan Fungsinya
		4	Kartu Huruf
		5	Lipatan kertas bentuk burung hantu
		6	Bentuk Burung Dari Daun
		7	Sate Telur Burung
ALAT DAN BAHAN	:	Leptop, Video Tentang Burung https://youtu.be/kDPxXuhY_28 Kertas lipat, Lem, asturo hitam, Daun Kering, Spidol, kartu huruf, Tusuk Sate, Telur, Piring/Mangkok	
KEGIATAN MOTORIK KASAR	:	Menemukan gerakan terbang seperti burung (KD 3.3-4.3 /C4)	
KEGIATAN PEMBUKAAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris, salam, doa,apersepsi) 2. Berdiskusi tentang burung (KD 1.1) 3. Gerak dan lagu burung kutilang (KD 2.5) 4. Penjelasan kegiatan main dari kegiatan 1 sampai kegiatan 4 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang dipakai bermain 	
KEGIATAN INTI	:	Fisik motoric Membuat bentuk burung hantu dari kertas origami dengan cara melipat (KD 3.3-4.3/C6)	

		Kognitif Membuat gambar Burung dengan media daun (KD 2.3/C6)
		Bahasa Menyusun huruf menjadi kata BURUNG dengan kartu huruf (KD 3.12-4.12 /C6)
		Seni Membuat sate telur puyuh (KD 3.15-4.15 /C6)
ISTIRAHAT	:	Cuci tangan, makan bekal, SOP makan dan bermain
KEGIATAN PENUTUP	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini dan mainan apa saja yang paling disukai dan tidak di sukai 3. Apresiasi bagi yang merapikan alat bermain sendiri 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui
Kepala TK Masyithoh 03

(.....)

Guru Kelas A

(.....)

BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG BERSAYAP

SUB-SUB TEMA : BURUNG

Kegiatan 1

- Membuat lipatan kertas menjadi bentuk burung hantu (KD 3.3-4.3/C6)

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Ambil kertas lipat warna yang disukai
2. Lipat kertas seperti gunung/menyilang.
3. Buka lipatan, lipat bagian ujung/atas ke arah dalam (untuk kepala).
4. Lipat bagian samping kanan dan kiri ke arah dalam (untuk sayap kanan dan kiri).
5. Lengkapi gambar mata dan sayap dengan spidol
6. Tempelkan pada kertas asturo warna hitam, dan lengkapi dengan hiasan pola bulan

KONSEP STEAM

- Sains : mengenal bentuk burung hantu
- Teknologi : melipat dan menempel kertas
- Engeneering : proses melipat dan menempel kertas
- Art : hasil hiasan dengan spidol dan pola bulan
- Matematich : menemukan bentuk pola geometri apa saja yang ada pada lipatan burung

Kegiatan 2

- **Membuat** kolase gambar Burung dengan media daun (KD 2.3 /C6)
 - 1 Guru menyediakan 5 daun kering, gunting, lem kayu, HVS, pola mata, pola kaki, pola paruh
 - 2 Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan langkah tahap demi tahap.

Langkah-langkahnya yaitu:

1. Guru menyiapkan alat dan bahan
2. Guru menjelaskan cara membuat kolase gambar burung dengan daun.
3. Guru memotong daun membentuk badan, sayap, dan ekor burung.
4. Ambil daun pola badan burung, beri lem secara penuh daun (bagian yang halus) lalu temple dihvs.
5. Ambil lagi dua pola sayap dan beri lem penuh, lalu tempelkan (di badan bagian atas).
6. Ambil pola ekor dan beri lem penuh, lalu tempelkan dibagian bawah badan.
7. Kolase burung dari daun kering sudah jadi, lengkapi dengan pola mata, kaki dan paruh burung.

KONSEP STEAM

- Sains : mengenal media (daun kering) untuk membuat kolase gambar burung
- Teknologinya : menempel daun, gunting
- Engeneering : proses menempel daun
- Art : hasil karya kolase gambar burung dengan tambahan pola mata, kaki dan paruh.
- Mathematich : mengetahui jumlah daun yang dibutuhkan untuk membuat gambarburung.

Kegiatan 3

- **Menyusun** huruf menjadi kata BURUNG (KD 3.12-4.12 /C6)
- Guru menyediakan gambar burung, kartu huruf, lem
 1. Guru menjelaskan bagaimana cara menyusun huruf menjadi kata burung?
 2. Guru mendemonstrasikan langkah-langkah menyusun huruf menjadi kata burung.

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Guru memberi tahu tentang gambar burung dan menjelaskan huruf-huruf pada kata burung
2. Guru memberitahu dimana harus ditempel huruf-huruf tersebut,
3. Guru menanyakan kembali kepada anak huruf-huruf apa saja yang sudah di temple?
4. KONSEP STEAM
 - Sains : mengenal huruf awal pada kata
 - Teknologinya : menyusun huruf awal dengan kata
 - Engeneering : proses menyusun huruf
 - Art : hasil menyusun huruf menjadi kata
 - Mathematic : menghitung jumlah huruf dan menyebutkan kembali huruf pada kata burung

Kegiatan 4

- **Membuat** sate telur puyuh (KD 3.15-4.15 /C6)
 1. Guru menyediakan telur puyuh rebus, tusuk sate, kecap / saos, mangkok setiap anak, tempat sampah
 2. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat sate telur puyuh?
 3. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan membuat sate telur tahap demi tahap

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Kupas telur yang sudah direbus, hingga habis, buang cangkangnya.
 2. Telur yang sudah dikupas lalu masukkan kedalam air bersih.
 3. Ambil tusuk sate, tusuklah telur dengan posisi memanjang, lakukan sampai habis.
 4. Sate telur sudah jadi, tambahkan kecap dan saos agar lebih nikmat.
- KONSEP STEAM
- Sains : anak mengenal telur puyuh
 - Teknologinya : menggunakan tusuk sate
 - Engeneering : proses mengupas dan menusuk telur puyuh
 - Art : hasil karya sate telur puyuh
 - Mathematic : menghitung jumlah telur yang ditusuk

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

TEMA : BINATANG
SUB TEMA :BINATANG BERRSAYAP
SUB SUB TEMA :BURUNG

Kegiatan 1 :

Membuat lipatan kertas menjadi bentuk burung hantu (KD 3.3-4.3/C6)

Kompetensi Dasar : Fisik Motoric 3.3-4.3 / C6

Bahan/alat : Kertas Lipat, Spidol, Lem,

Langkah pembelajaran :

1. Guru menyediakan alat dan bahan yaitu : pola gambar burung, sedotan warna warni, lem
2. Guru menjelaskan bagaimana cara langkah-langkah mozaik pola gambar burung menggunakan sedotan?

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Ambil kertas lipat warna yang disukai
2. Lipat kertas seperti gunung/menyilang.
3. Buka lipatan, lipat bagian ujung/atas ke arah dalam (untuk kepala).
4. Lipat bagian samping kanan dan kiri ke arah dalam (untuk sayap kanan dan kiri).
5. Lengkapi gambar mata dan sayap dengan spidol
6. Tempelkan pada kertas asturo warna hitam, dan lengkapi dengan hiasan pola bulan

Ilustrasi media :



Kegiatan 2 :

Membuat kolase gambar Burung dengan media daun (KD 2.3 /C6)

Kompetensi dasar: KOGNITIF 2.3 / C6

Bahan/Alat : gunting, daun besar, daun kecil (berwarna hijau, kuning,coklat), pola mata, pola paruh, [pola kaki, lem kayu, spidol

Langkah Pembelajaran:

1. Guru menyediakan gunting, daun besar, kecil, pola mata, pola paruh, pola kaki,lem kayu,spidol
2. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat burung dengan daun, yaitu rapikan bentuk daun dengan cara memotong bagian pangkal daun dan bentuk menjadi badan, sayap dan ekor burung.
3. Lalu ambil daun yang paling besar sebagai badan burung kemudian diberi lem bagian yg halus temple pada HVS,kemudian ambil dua daun yang lebih kecil sebagai sayap, beri lem juga bagian halus daun, tempel dibagian badanburung, lalu ambil lima potongan daun yang memanjang sebagai ekor burung, beri lem bagian yang halus dan temple di bagian bawah badan burung, lengkapi dengan pola mata , pola paruh dan pola kaki. Burung dari daun sudah jadi.
4. Guru mendemonstrasikan kegiatan tahap demi tahap ilustrasi media :



kegiatan 3:

Menyusun huruf menjadi kata BURUNG (KD 3.12-4.12/C6)

Kompetensi dasar: Bahasa 3.12-4.12/C6

Bahan/Alat : Pola gambar burung, kartu huruf, lem

Langkah Pembelajaran:

1. Guru menyediakan pola gambar burung, kartu kata, lem
2. Guru menjelaskan bagaimana cara menyusun huruf menjadi kata BURUNG? Langkah-langkah menyusun huruf menjadi kata BURUNG
1. Guru memberi tahu tentang gambar burung, lalu menjelaskan huruf-huruf untukmembentuk kata BURUNG
2. Guru memberitahu dimana harus ditempel huruf-huruf tersebut,

3. Guru memberitahu huruf pertama yang ditempel yaitu B, lalu kemudian U, R, U, N dan G
4. Menyusun huruf menjadi kata BURUNG sudah selesai.
5. Guru menanyakan kembali kepada anak huruf-huruf apa saja yang sudah ditemple?

Ilustrasi media :



B	U	R	U	N	G
---	---	---	---	---	---

Kegiatan 4 :

Membuat sate telur puyuh (KD 3.15-4.15 /C6)

Kompetensi dasar: Seni 3.15-4.15 /C6

Bahan/Alat : telur puyuh rebus, tusuk sate, mangkok per anak, air bersih

Langkah Pembelajaran :

1. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat sate telur puyuh?
2. Guru menyediakan telur puyuh rebus, tusuk sate, mangkok setiap anak, tempat sampah
3. Guru mendemonstrasikan kegiatan membuat sate telur tahap demi tahap

Langkah-langkahnya yaitu :

1. Kupas telur yang sudah direbus, hingga habis, buang cangkangnya.
2. Telur yang sudah dikupas lalu masukkan kedalam air bersih.
3. Ambil tusuk sate, tusuklah telur dengan posisi memanjang, lakukan sampai habis.
4. Sate telur sudah jadi, tambahkan kecap dan saos agar lebih nikmat.

Ilustrasi media :



MEDIA PEMBELAJARAN


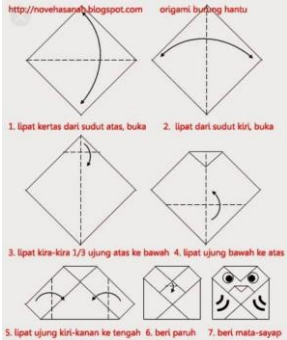
TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG BERSAYAP

SUB-SUB TEMA : BURUNG

Kegiatan 1 : **Menyusun** sedotan (mozaik) warna warni sesuai pola gambar burung (KD 3.3-4.3/C6)

Kompetensi dasar : FM 3.3-4.3/C6

NO	URAIAN	FOTO ALAT DAN BAHAN RAGAM MAIN
1	Nama alat dan dan bahan ragam main Kertas lipat, spidol	
2	Langkah-langkah pembuatan ragam main <ol style="list-style-type: none">1. Ambil kertas lipat warna yang disukai2. Lipat kertas seperti gunung/menyilang.3. Buka lipatan, lipat bagian ujung/atas ke arah dalam (untuk kepala).4. Lipat bagian samping kanan dan kiri ke arah dalam (untuk sayap kanan dan kiri).5. Lengkapi gambar mata dan sayap dengan spidol6. Tempelkan pada kertas asturo warna hitam, dan lengkapi dengan hiasan pola bulan	 <p>http://movehasanah.blogspot.com origami burung hantu</p> <p>1. lipet kertas dari sudut atas, buka 2. lipet dari sudut kiri, buka</p> <p>3. lipet kira-kira 1/3 ujung atas ke bawah 4. lipet ujung bawah ke atas</p> <p>5. lipet ujung kiri-kanan ke tengah 6. beri panah 7. beri mata-sayap</p>

Kegiatan 2 :

Membuat kolase gambar Burung dengan media daun (KD 2.3 /C6)



Kompetensi dasar: Kognitif 2.3 / C6

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1	<p>Nama alat dan dan bahan ragam main Daun kering , lem, pola mata,pola kaki, pola paruh, baki, HVS.</p>	
2	<p>Nama alat dan dan bahan ragam main</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyediakan gunting, daun besar, kecil, pola mata, pola paruh, pola kaki,lem kayu,spidol2. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat burung dengan daun, yaitu rapikan bentuk daun dengan cara memotong bagian pangkal daun dan bentuk menjadi badan, sayap dan ekor burung.3. Lalu ambil daun yang paling besar sebagai badan burung kemudian diberi lem bagian yg halus temple pada HVS,kemudian ambil dua daun yang lebih kecil sebagai sayap, beri lem juga bagian halus daun, tempel dibagian badanburung, lalu ambil lima potongan daun yang memanjang sebagai ekor burung, beri lem bagian yang halus dan temple di bagian bawah badan burung,4. Lengkapi dengan pola mata , pola paruh dan pola kaki. Burung dari daun sudah jadi	

kegiatan 3:

Menyusun huruf menjadi kata BURUNG (KD 3.12-4.12/C6)



Kompetensi dasar: Bahasa 3.12-4.12/C6

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1	<p>Nama alat dan bahan ragam main Kartu huruf, gambar burung</p>	<p style="text-align: center;">B U R U N G</p> 
2	<p>Nama alat dan bahan ragam main</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi tahu tentang gambar burung, lalu menjelaskan huruf-huruf untuk membentuk kata BURUNG2. Guru memberitahu dimana harus ditempel huruf-huruf tersebut,3. Guru memberitahu huruf pertama yang ditempel yaitu B, lalu kemudian U, R, U, N dan G4. Menyusun huruf menjadi kata BURUNG sudah selesai.5. Guru menanyakan kembali kepada anak huruf-huruf apa saja yang sudah ditempel?	<p style="text-align: center;">B U R U N G</p> 

Kegiatan 4 :

Membuat sate telur puyuh (KD 3.15-4.15 /C6)

Kompetensi dasar: Seni 3.15-4.15 /C6

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1	Nama alat dan bahan ragam main Telur Burung Rebus, Mangkok, Tusuk Sate,	
2	Nama alat dan bahan ragam main <ol style="list-style-type: none">1. Kupas telur yang sudah direbus, hingga habis, buang cangkangnya.2. Telur yang sudah dikupas lalu masukkan kedalam air bersih.3. Ambil tusuk sate, tusuklah telur dengan posisi memanjang, lakukan sampai habis.	

KOG	2.3	Anak mampu membuat kolase gambar Burung dengan media daun												
BHS	3.10 4.10	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata burung												
SOSE M	3.13 4.13	Anak mampu menilai rasa hasil percobaan olahan telur												
SENI	3.15 4.15	Anak mampu Membuat lipatan kertas menjadi bentuk ikan												

KETERANGAN PENILAIAN :

BB : Anak Belum Berkembang (bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru)

MB : Anak Mulai Berkembang (bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru)

BSH : Anak Berkembang Sesuai Harapan (bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru)

BSB : Anak Berkembang Sangat Baik (bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mampu mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan)