

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

### TK MASYITHOH 03 SARWADADI

Semester/Bulan/Minggu : 1/Oktober/Ke 13

Tema : Binatang

**Sub Tema : BINATANG AIR ( Ikan )**

**Kelompok/usia : A / 4-5 tahun**

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN MAIN
<p><b>NAM</b> 3.2 : Mengetahui perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 :Menunjukkan perilaku santun.. sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p><b>FM</b> 3.3 : Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p> <p><b>KOG</b> 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 Mengetahui 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, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman,</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Macam-macam binatang air</li> <li>• Berenang seperti ikan</li> <li>• Gambar-gambar binatang air</li><li>• Geometri membentuk pola ikan</li> <li>• Mencari jejak aquarium</li> <li>• Konsep dan lambang bilangan</li> <li>• Permainan menjaring ikan</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Menyimpulkan</b> bagaimana cara menyanyangi binatang (KD 3.2-4.2/C5)</li> <li>2. <b>Memilih</b> gerakan berenang seperti ikan berenang (KD 3.3-4.3/C4)</li><li>3. <b>Membuat</b> gambar ikan (KD 3.3-4.3/C6)</li><li>4. <b>Menyusun</b> lego membentuk aquarium (KD 2.3/C6)</li><li>5. <b>Menyusun</b> geometri menjadi bentuk ikan (KD 2.3/C6)</li><li>6. Mengumpulkan jumlah ikan (KD 3.5-4.5/C6)</li><li>7. <b>Menjelajah</b> jejak rumah binatang (KD 3.5-4.5/C5)</li><li>8. <b>Mengategorikan</b> macam-macam ikan (KD 3.6-4.6/C6)</li><li>9. <b>Membandingkan</b> ikan dari yang paling kecil-besar (KD 3.6-4.6/C5)</li></ol>

<p>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><b>BHS</b></p> <p>3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)</p> <p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).</p> <p><b>SOSEM</b></p> <p>3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain secara wajar</p> <p>4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar</p> <p><b>SENI</b></p> <p>3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangbiakan binatang air</li>   <li>• Gerakan/jalannya binatang</li>   <li>• Suku kata awal/akhir nama binatang air</li> <li>• Syair tentang binatang air</li>   <li>• Cerita bergambar ttg tolong menolong</li> <li>• Memberi makan binatang (ikan)</li> <li>• Mau bermain dengan teman</li>   <li>• Tertarik pada aktifitas seni</li> </ul>	<p><b>8. Mengkombinasikan</b> gerak dan lagu ikan (KD 3.7-4.7/C6)</p> <p><b>9. Menafsirkan</b> perkembangbiakan ikan (KD 3.8-4.8/C5)</p> <p><b>10. Menyusun</b> kata IKAN ( KD 3.10-4.10/C6)</p> <p><b>11. Menciptakan</b> syair tentang Ikan (KD 3.11-4.11/C6)</p> <p><b>12. Memilih</b> makan – makanan berprotein (ikan laut) (KD 3.13-4.13/C5)</p> <p><b>13. Melatih</b> mancing pola ikan dengan magnet (KD 3.13-4.13 /C4)</p> <p><b>14. Membuat</b> lipatan kertas menjadi bentuk ikan (KD 3.15-4.15/C6)</p> <p><b>15. Membuat</b> bentuk ikan dengan teknik mencetak dengan roti tawar (KD 3.15-4.15/C6)</p>
---	---	---

Mengetahui

Kepala TK Masyithoh 03 Sarwadadi

(..... )

Guru Kelas A

(.....)

**RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

<b>NAMA PAUD</b>	:	TK MASYITHOH 03 SARWADADI	
<b>SEMESTER/BULAN/MINGGU</b>	:	1/OKTOBER/13	
<b>KELAS/USIA</b>	:	A/4-5 TH	
<b>TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB TEMA</b>	:	Binatang/Binatang Air/Ikan	
<b>HARI/TANGGAL</b>	:		
<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	:	NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
		FM	3.3(mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halusnya) 4.3 (menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motoric kasar dan halus)
		KOGNITIF	2.3 (memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif)
		BAHASA	3.10 (memahami bahasa reseptif) 4.10 ( menunjukkan kemampuan bahasa reseptif)
		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)
<b>Materi</b>		1	Binatang air ciptaan Tuhan
		2	Koordinasi motoric kasar dan halus anak
		3	Geometri membentuk pola ikan
		4	Cetakan ikan
		5	Menciptakan Syair ikan
		6	Membaca symbol huruf
		7	Gambar ikan
		8	Diskusi binatang air
<b>Alat dan bahan</b>	:	Laptop,Video tentang ikan <a href="https://youtu.be/hADT7GZwtyk">https://youtu.be/hADT7GZwtyk</a> ,lego warna, kertas lipat, lem, spidol	
<b>Kegiatan motorik kasar</b>	:	<b>Memilih</b> gerakan berenang seperti ikan berenang (KD 3.3-4.3/C4)	
<b>Kegiatan pembukaan</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerapan SOP pembukaan (berbaris, salam, doa, apersepsi)</li> <li>2. Berdiskusi tentang binatang air (KD 1.1)</li> <li>3. Menyanyi lagu ikan (KD 2.5)</li> <li>4. Penjelasan kegiatan main dari kegiatan 1 sampai kegiatan 4</li> <li>5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang dipakai bermain</li> </ol>	
<b>Kegiatan inti</b>		Fisik motoric <b>Membuat</b> gambar ikan (KD 3.3-4.3/C6)  Kognitif <b>Menyusun</b> geometri menjadi bentuk ikan (KD 2.3/C6)	

	<p>Bahasa Menganalisis apa itu ikan dan manfaat makan ikan <b>Mencontoh</b> kata IKAN (KD 3.10-4.10/C6)</p> <p>Seni <b>Membuat</b> bentuk ikan menggunakan roti tawar dengan teknik mencetak (KD 3.15-4.15/C6)</p>
<b>Istirahat (makan snack dan bermain bebas)</b>	Cuci tangan, makan bekal, SOP makan dan bermain
<b>Kegiatan penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaan hari ini</li> <li>2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini dan mainan apa saja yang paling disukai dan tidak di sukai</li> <li>3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan</li> <li>4. Apresiasi bagi yang merapikan alat bermain sendiri</li> <li>5. Menginformasikan kegiatan untuk besok</li> <li>6. Penerapan SOP penutupan</li> </ol>

Mengetahui  
Kepala TK Masyithoh 03 Sarwadadi

Guru Kelas A

(..... )

(.....)

## BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG AIR

SUB-SUB TEMA : IKAN

### Kegiatan 1

➤ **Membuat** gambar ikan (KD 3.3-4.3/C6))

1. Guru menyediakan kertas gambar, spidol, crayon
2. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah **Membuat** gambar ikan

Langkah-langkahnya yaitu :

Ambil kertas gambar, spidol warna, lalu mulai membuat pola bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat, lengkapi pola dengan gambar mata, sirip dan ekor ikan. Warnai hasil gambar dengan crayon.

KONSEP STEAM

- Sains : mengenal macam bentuk-bentuk ikan
- Teknologinya : melihat tutorial cara membuat gambar ikan
- Engeneering : proses **Membuat** gambar ikan
- Art : hasil gambar dan mewarnai gambar ikan
- Mathematic : mengelompokkan bentuk-bentuk ikan dan jumlah ikan yang ada pada gambar

### Kegiatan 2

➤ **Membuat kolase** geometri menjadi bentuk ikan (KD 2.3/C6)

1. Guru menyediakan alat dan bahan yaitu pola geometri (lingkaran, segitiga), lem, hvs.
2. Guru menjelaskan Langkah-langkah Menyusun geometri menjadi bentuk ikan
3. Langkah-langkahnya yaitu :
  - Ambil hvs, beri lem pola lingkaran, lalu ditempel
  - Ambil pola segitiga besar untuk di tempel bagian ekor
  - Ambil segitiga kecil untuk di tempel bagian sirip
  - Lengkapi dengan menambahkan pola mata, gelembung dan rumput

KONSEP STEAM

- Sains : mengenal bentuk geometri
- Teknologinya : melihat tutorial membuat kolase ikan dengan geometri
- Engeneering : proses menempel geometri
- Art : hasil karya anak bentuk ikan dari geometri
- Mathematic : menyebutkan bentuk apa saja dalam gambar ikan

### Kegiatan 3

- Menganalisis apa itu ikan dan manfaat makan ikan <https://youtu.be/hADT7GZwtyk>
- **Mencontoh** kata IKAN (KD 3.10-4.10/C6)
- Guru menjelaskan apa itu ikan dan apa saja manfaat makan ikan bagi tubuh?

Ikan merupakan salah satu sumber protein yang baik untuk kesehatan tubuh, nutrisi yang terkandung dalam ikan yaitu asam lemak, omega -3 DHA dan EPA. Selain itu ikan juga memiliki sedikit lemak jenuh, protein yang tinggi, vitamin D, kalsium, yodium dan berbagai nutrisi penting. Manfaat makan ikan bagi tubuh yaitu

1. Meningkatkan kemampuan otak
2. Menurunkan resiko sakit jantung, tekanan darah tinggi dan stroke
3. Menjaga kesehatan mata dan kulit.

#### KONSEP STEAM

Sains : mengenal ikan dan manfaat makan ikan

Teknologinya : media laptop untuk memutar video tentang ikan

Engeneering : proses menganalisis ikan

Art : hasil tulisan kata ikan

Mathematich : menyebutkan huruf pada kata ikan

### Kegiatan 4

- **Membuat** bentuk ikan dengan teknik mencetak dengan roti tawar (KD 3.15-4.15/C6)
- Guru menyediakan alat dan bahan ragam main yaitu : baki, kertas minyak, piring kue, roti tawar, cetakan bentuk ikan, meseseres, susu coklat.
- Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan membuat cetakan ikan dengan roti tawar
- Langkah-langkahnya yaitu :
  1. Ambil roti tawar 1, kertas minyak 1, piring ikan 1 dan cetakan bentuk ikan
  2. Cetaklah roti tawar diatas kertas minyak kemudian tekanlah cetakan diatas roti tawar, lalu keluarkan dari cetakan
  3. Hasil cetakan ditaruh dalam piring kue
  4. Hiasi hasil cetakan dengan mengolesi menggunakan susu coklat dan meses

#### KONSEP STEAM

➤ Sains : roti tawar

➤ Teknologinya : cetakan bentuk ikan

➤ Engeneering : proses anak mencetak dengan cara menekan

➤ Art : hasil karya cetakan dengan hiasan susu coklat dan meses

➤ Mathematich : menghitung jumlah cetakan yang dibuat anak

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG AIR

SUB-SUB TEMA : IKAN

### Kegiatan 1

- **Membuat** gambar ikan dari bentuk geometri (KD 3.3-4.3/C6)
  1. Guru menyediakan kertas gambar, spidol, crayon
  2. Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah **Membuat** gambar ikan

### Langkah-langkahnya yaitu :

Ambil kertas gambar, spidol warna, lalu mulai membuat pola bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat, lengkapi pola dengan gambar mata, sirip dan ekor ikan. Warnai hasil gambar dengan crayon.

### KONSEP STEAM

- Sains : mengenal macam bentuk-bentuk ikan
- Teknologinya : melihat tutorial cara membuat gambar ikan
- Engeneering : proses **Membuat** gambar ikan
- Art : hasil gambar dan mewarnai gambar ikan
- Mathematic : mengelompokkan bentuk-bentuk ikan dan jumlah ikan yang ada pada Gambar :



### Kegiatan 2

- **Membuat kolase** geometri menjadi bentuk ikan (KD 2.3/C6)

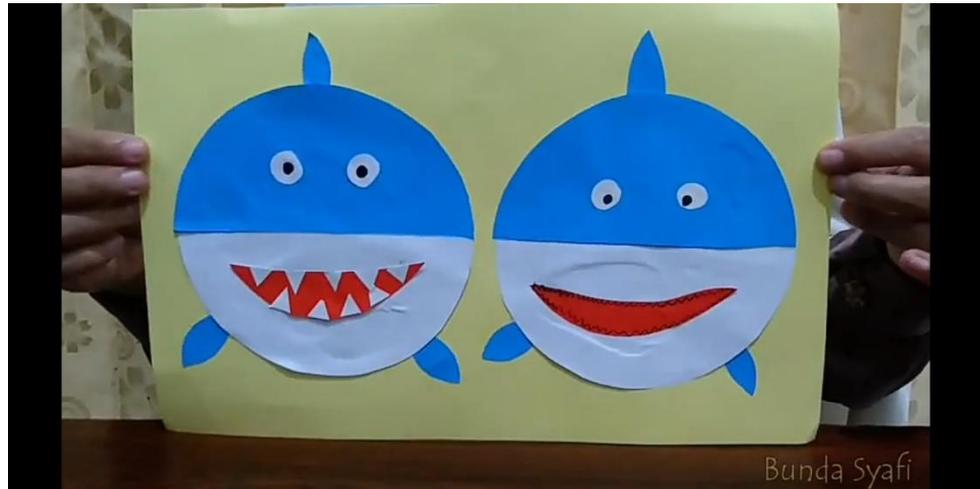
Guru menyediakan alat dan bahan yaitu pola geometri (lingkaran, segitiga), lem, hvs, spidol. Guru menjelaskan Langkah-langkah Menyusun geometri menjadi bentuk ikan Langkah-langkahnya yaitu :

  - Ambil hvs, beri lem pola lingkaran, lalu ditempel
  - Ambil pola segitiga besar untuk di tempel bagian ekor
  - Ambil segitiga kecil untuk di tempel bagian sirip
  - Lengkapi dengan menambahkan pola mata, gelembung dan rumput

### KONSEP STEAM

1. Sains : mengenal bentuk geometri
2. Teknologinya : melihat tutorial membuat kolase ikan dengan geometri
3. Engeneering : proses menempel geometri
4. Art : hasil karya anak bentuk ikan dari geometri
5. Mathematic : menyebutkan bentuk apa saja dalam gambar ikan

Gambar :



### Kegiatan 3

- Menganalisis apa itu ikan dan manfaat makan ikan
- **Mencontoh** kata IKAN (KD 3.10-4.10/C6)
- Guru menjelaskan apa itu ikan dan apa saja manfaat makan ikan bagi tubuh?

Ikan merupakan salah satu sumber protein yang baik untuk kesehatan tubuh, nutrisi yang terkandung dalam ikan yaitu asam lemak, omega -3 DHA dan EPA. Selain itu ikan juga memiliki sedikit lemak jenuh, protein yang tinggi, vitamin D, kalsium, yodium dan berbagai nutrisi penting. Manfaat makan ikan bagi tubuh yaitu

Meningkatkan kemampuan otak

Menurunkan resiko sakit jantung, tekanan darah tinggi dan stroke

Menjaga kesehatan mata dan kulit.

#### KONSEP STEAM

1. Sains : mengenal ikan dan manfaat makan ikan
2. Teknologinya : media laptop untuk memutar video tentang ikan
3. Engeneering : proses menganalisis ikan
4. Art : hasil tulisan kata ikan
5. Mathematic : menyebutkan huruf pada kata ikan

Gambar :



i	k	a	n

### Kegiatan 4

- **Membuat** bentuk ikan dengan teknik mencetak dengan roti tawar (KD 3.15-4.15/C6)
- Guru menyediakan alat dan bahan ragam main yaitu : baki, kertas minyak, piring kue, roti tawar, cetakan bentuk ikan, meseseres, susu coklat.
- Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan kegiatan membuat cetakan ikan dengan roti tawar
- Langkah-langkahnya yaitu :
  1. Ambil roti tawar 1, kertasa minyak 1, piring ikan 1 dan cetakan bentuk ikan
  2. Cetaklah roti tawar diatas kertas minyak kemudian tekanlah cetakan diatas roti tawar, lalu keluarkan dari cetakan
  3. Hasil cetakan ditaruh dalam piring kue
  4. Hiasi hasil cetakan dengan mengolesi menggunakan susu coklat dan meses

### KONSEP STEAM

- Sains : roti tawar
- Teknologinya : cetakan bentuk ikan
- Engeneering : proses anak mencetak dengan cara menekan
- Art : hasil karya cetakan dengan hiasan susu coklat dan meses
- Mathematic : menghitung jumlah cetakan yang dibuat anak

Gambar :



MEDIA PEMBELAJARAN

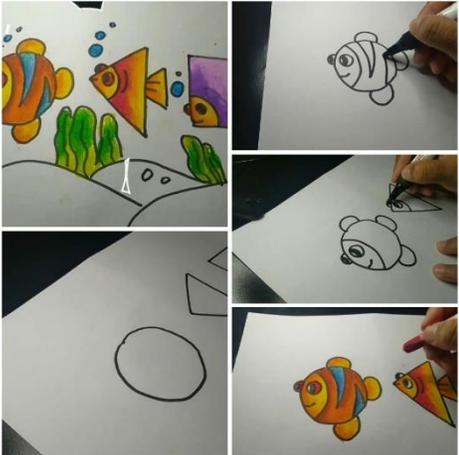
TEMA : BINATANG

SUB TEMA : BINATANG AIR

SUB-SUB TEMA : IKAN

Kegiatan 1 : Membuat Gambar Ikan Dari Bentuk Geometri

Kompetensi Dasar : Fisik Mpotorik (KD 3.3-4.3/C6))

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1.	<b>Nama alat dan dan bahan ragam main</b> kertas gambar, spidol, crayon	
2.	<b>Langkah-langkah pembuatan ragam main</b> Guru menjelaskan bagaimana langkah- langkah membuat gambar ikan dari bentuk geometri <b>Langkah-langkahnya yaitu :</b> Ambil kertas gambar, spidol warna, lalu mulai membuat pola bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat, lengkapi pola dengan gambar mata, sirip dan ekor ikan. Warnai hasil gambar dengan crayon	

Kegiatan 2 : **Membuat kolase** geometri menjadi bentuk ikan

Kompetensi Dasar : kognitif (KD 2.3/C6)

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1.	<b>Nama alat dan dan bahan ragam main</b> Pola Geometri, Hvs, Lem, spidol	

2.	<p><b>Langkah-langkah pembuatan ragam main</b> Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah Membuat kolase ikan dari kepingan geometri. <b>Langkah-langkahnya yaitu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Ambil hvs, beri lem pola lingkaran, lalu ditempel</u></li> <li>• <u>Ambil pola segitiga untuk di tempel bagian ekor, dan sirip</u></li> <li>• <u>Ambil pola mulut lalu tempel</u></li> <li>• <u>Lengkapi dengan menambahkan pola mata</u></li> </ul>	
----	--	---

Kegiatan 3 : **Mencontoh** kata IKAN

Kompetensi Dasar : Bahasa (KD 3.10-4.10/C6)

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1.	<p><b>Nama alat dan dan bahan ragam main</b> LKPD Buatan guru, spidol</p>	
2.	<p><b>Langkah-langkah pembuatan ragam main</b> Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah mencontoh kata ikan. <b>Langkah-langkahnya yaitu :</b> Ambil LKPD buatan guru, lalu ambil spidol. Contohlah huruf-huruf kata ikan pada kotak yang tersedia.</p>	

Kegiatan 4 : **Membuat** bentuk ikan menggunakan roti tawar dengan teknik mencetak dengan roti tawar

Kompetensi Dasar : seni ( KD 3.15-4.15/C6)

NO	URAIAN	FOTO KEGIATAN RAGAM MAIN
1.	<p><b>Nama alat dan dan bahan ragam main</b> Roti tawar, cetakan bentuk ikan, susu coklat, meseseres, piring kue, kertas minyak</p>	
2.	<p><b>Langkah-langkah pembuatan ragam main</b> Guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah membuat bentuk ikan</p>	

	<p>menggunakan roti tawar dengan Teknik mencetak. <b><u>Langkah-langkahnya yaitu :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="321 268 818 331">1. Ambil roti tawar 1, kertas minyak 1, piring ikan 1 dan cetakan bentuk ikan</li><li data-bbox="321 338 818 478">2. Cetaklah roti tawar diatas kertas minyak kemudian tekanlah cetakan diatas roti tawar, lalu keluarkan dari cetakan</li><li data-bbox="321 485 818 516">3. Hasil cetakan ditaruh dalam piring kue</li><li data-bbox="321 522 818 585">4. Hiasi hasil cetakan dengan mengolesi menggunakan susu coklat dan meses</li></ol>	
--	---	--



BHS	3.10 4.10	Anak mampu mampu mencontoh kata 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 ataudicontohkan oleh guru)
- BSB : Anak Berkembang Sangat Baik (bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yangbelum mampu mencapai kemampuan sesuai indicator yang diharapkan)

Mengetahui  
Kepala TK Masyithoh 03 Sarwadadi

Guru Kelas A

(..... )

(.....)