

PROGRAM SEMESTER TK PERTIWI II SANGGE

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUBTEMA	ALOKASI WAKTU
NAM 1.1-1.2, 2.13, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2 Motorik 2.1, 3.7,4.7,3.8,4.8,3.9,4.9,3.3,4.3,3.4,4.4 Kognitif 2.2,2.3 ,3.7, 4.7, 3.8,4.8,3.9,4.9, 3.4,4.4,3.5,4.5 Bahasa 3.6,4.6,3.7,4.7,3.8,4.8,3.10,4.10,3.11,4.11,3.12 4.12,2.14 Seosem 2.5,2.6,2.7,3.7,4.7,2.8,2.9,2.10,2.11,2.12,3.4,4.4 Seni 2.3,2.4,3.6,4.6,3.7,4.7,3.8,4.8,3.15 ,4.15	DIRIKU	IDENTITASKU PANCERA INDERA KESUKAANKU TUBUHKU	3 MINGGU
NAM 1.1-1.2 ,2.13,3.1,4.1,3.1,4.13.2,4.2 MOTORIK 2.1, 3.7,4.7,3.8,3.9,4.9,3.3,3.4,4.4 KOGNITIF 2.2 ,2.33.7, 4.7, 3.8,4.8,3.9, 4.9,3.4, 4.4, 3.5, 4.5 BAHASA 3.6, 4.6,3.7,4.7,3.8,4.8,3.10,4.10,3.11, 4.11, 3.12, 4.12,2.14 SOSEM 2.5,2.6,2.7,3.7, 4.7, 2.8, 2.9, 2.10 2.11, 3.4, 4.4, SENI 2.3,2.4, 3.6, 4.6,3.7, 4.7, 3.8,4.8, 3.15, 4.15	KELUARGAKU	KEBIASAAN ANGGOTA KELUARAGA HOBI ANGGOTA KELUARGA PEKERJAAN ANGGOTA KELUARGA	2 MINGGU
NAM 1.1 1.2, 2.13,3.1,4.1,3.1,4.13.2,4.2 MOTORIK 2.1,3.7,4.7,3.8,3.9,4.9,3.3,3.4,4.4 KOGNITIF 2.2,2.33.7,4.7,3.8,4.8,3.9,4.9,3.4, 4.4,3.5,4.5 BAHASA 3.6,4.6,3.7,4.7,3.8,4.8,3.10,4.10,3.11, 4.11,3.12,4.12,2.14 SOSEM 2.5,2.6,2.7,3.7,4.7,2.8,2.9,2.10,2.11, 3,4,4.4, SENI 2.3,2.4, 33.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15	TANAMAN	BAYAM BROKOLI KANGKUNG WORTEL KENTANG JAGUNG PISANG JERUK APEL MELON SEMANGKA BUAH NAGA RAMBUTAN ALPUKAT JAMBU MANGGA STARWBERY	4 MINGGU
NAM 1.1 1.2, 2.13, 3.1, 4.1, 3.1, 4.13.2,4.2 MOTORIK 2.1, 3.7, 4.7, 3.8, 3.9, 3.3, 3.4, 4.4 KOGNITIF 2.2, 2.33.7,4.7, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.4, 4.4, 3.5, 4.5	BINATANG	SAPI KAMBING AYAM BEBEK	4 MINGGU

<p>BAHASA 3.6,4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10 3.11, 4.11, 3.12 4.12, 2. 14 SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 3.7, 4.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11 3,4, 4.4, SENI 2.3, 2.4, 33.6, 4.6, 3.7, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15</p>		<p>BURUNG KELINCI KUCING IKAN KURA- KURA KATAK SIPUT UDANG KERANG</p>	
<p>NAM 1.1, 1.2, 2.13, 3.1, 4.1, 3.1, 4.13,2,4.2 MOTORIK 2.1, 3.7, 4.7, 3.8, 3.9, 3.3, 3.4, 4.4 KOGNITIF 2.2, 2.33.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.4,4.4, 3.5,4.5 BAHASA 3.6, 4.6, 4.7,3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12, 2.14 SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 3.7, 4.7, 2.8, 2.9, 2.10. 2.11,3.4, 4.4 SENI 2.3, 2.4, 33.6, 4.6, 3.7, 3.8, 4.8, 3.15, 4.15</p>	<p>LINGKUNGAN KU</p>	<p>GUNUNG SUNGAI PANTAI SAWAH RUMAH SAKIT PASAR TRADISIONAL PASAR MODERN TERMINAL STASIUN BANDARA PELABUAHAN</p>	<p>4MINGGU</p>

RPPM UNTUK GURU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

BELAJAR DARI RUMAH(BDR)

TK PERTIWI II SANGGE

SEMESTER/BULAN/MINGGU :1/10/1

TEMA /SUBTEMA : BINATANG/KUCING

KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal benda-benda ciptaan Tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal hewan kucing sebagai ciptaan TUHAN Menirukan gerakan kucing melompat Mengidentifikasi kucing berbulu lebat dan tipis Membuat rumah kucing dari kardus bekas Menghitung potongan kardus yang akan dibuat rumah kucing Menulis kata kucing diberas Menyusun huruf menjadi kata kucing Menempel gambar kucing dari daun pisang kering Berdiskusi dengan anggota keluarga tentang makanan kucing Merapikan alat-alat setelah digunakan Menyanyikan lagu kucingku 3 sambil tepuk tangan /diirdigi dengan musik sederhana
FISIK MOTORIK 4.3	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan meniru kucing melompat 	
KOGNITIF 2.2 3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis kucing Mengidentifikasi kucing berdasarkan warna bulu 	
3.9-4.9	<ul style="list-style-type: none"> Menggunting dan Membuat rumah kucing dari kardus bekas dan menghitung potongan kardus bekas yang akan dijadikan rumah kucing 	
BAHASA 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun huruf mejadi kata "Kucing" Menulis kata kucing di beras 	
SENI 3.15-3.4.15	<ul style="list-style-type: none"> Membuat karya seni sesuai kreatifitasnya(menempel gambar kucing dengan potongan daun kering menjadi bentuk kucing. 	
SOSEM 2.9 2.12	<ul style="list-style-type: none"> Brdiskusi tentang makanan kucing Merapikan alat-alat ditempat semula 	

RPPM UNTUK ORANG TUA

RPPM UNTUK ORANG TUA

RENCANA BELAJAR DARI RUMAH TK PERTIWI II SANGGE

KELOMPOK USIA :B (5-6 TAHUN)

Pengantar

Ayah/bunda minggu ini tema kita bermain dengan binatang kesayangan (kucing),melalui kegiatan bermain ini diharapkan bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan ananda.

Tujuan kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkn benda-benda ciptaan Tuhan,terbiasa mencuci tangan setelah bermain,mampu menirukan gerakan binatang,mengelompokan berdasrakan warna dan besar kecilnya benda, dan mengenal keaksaraan ,melatih motorik halus,mau peduli dengann lingkungan sekitar.

Kegiatan inspiratif yang dapat dilakukan:

- menyebutkan ciptaan -ciptaan Tuhan
- Melakukan gerakan melompat seperti kucing
- Mengidentifikasi kusing berdasarkan bkucing berbulu lebat dan berbulu tipis
- Menulis kata kucing “diberas”
- Menempel gambar kucing dengan potongan daun pisang kering
- Mendiskusikan tentang makanan dengan anggota keluarga yang lebihh besar
- Menyanyikan lagu “kucingku 3”
- Memberi makan kucing
- Merapikan alat yang sudah digunakan

Dokumentasi orang tua

Mohon orang tua mendampingi, membimbing,dan membantu jikalau ananda merasa kesulitan dan jika ananda mau melakukan kegiatan diharapkan orang tua merekam ,mencatat semua kegiatan anak dan melaporkanya kepada guru yang bersangkutan.atas bantuanya saya ucapakan banyak terima kasih

RPPH LURING

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARA (RPPH)

NAMA PAUD	:	TK PERTIWI II SANGGE
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	1/10/1
KELAS/USIA	:	B/5-6 TAHUN
TEMA/SUBTEMA	:	BINATANG/KUCING
Hari/tanggal	:	SENIN/12-10-2020
KOMPETENSI DASAR		NAM 1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya
		<p>FM 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus</p> <p>Kog 2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</p> <p>Kog 3.6-4.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama warna,bentuk ukuran,pola,sifat,suara,tekstur, fungsi dan cirinya.</p> <p>Kog 3.9-4.9 menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga,peralatan bermain,peralatan pertukangan,dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan</p> <p>Bahasa 3.12-4.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>Sosem 2.9 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika dimintai bantuan</p> <p>2.12 mencerminkan sikap mau bertanggung jawab</p> <p>Seni 3.15-4.15 mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas</p>
MATERI		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan benda-benda ciptaan tuhan 2. Menirukan gerakan kucing melompat

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengidentifikasi kucing berbulu lebat dan berbulu tipis 4. Menggunting kardus membuat rumah kucing 5. Menghitung potongan kardus yang akan dijadikan rumah kucing 6. Membuat rumah kucing dari kardus 7. Menyusun huruf menjadi kata kucing 8. Bediskusi tentang makanan kucing 9. Menempel gambar kucing dengan potongan daun pisang kering 10. Menyanyikan lagu kucingku
ALAT DAN BAHAN	Lem.gunting,daun pisang kering,pensil kertas,kardus
KEGIATAN MOTORIK KASAR	Menirukan gerakan kucing melompat
Kegiatan pembukaan	-SOP
Kegiatan inti	Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik,yakni mengamati menanya ,mengumpulkan informasi ,menalar ,dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main
	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengunting kardus dan menghitung hasil guntingan yang berbentuk geometri dalam membuat rumah kucing 2. Membuat rumah kucing dari kardus bekas 3. Menulis huruf membentuk kata kucing di beras 4. Menempel potongan daun pisang kering pada gambar kucing
Istirahat (makan snack dan bermain bebas)	Cuci tangan pakai sabun,makan makanan yang bergizi,bermain bebas (SOP)
Kegiatan penutup	-menanyakan /mengulas kegiatan hari ini
	<ul style="list-style-type: none"> -berdiskusi tentang makanan kucing -memberi makan kucing -menginformasikan kegiatan besok

Mengetahui,

Kepala tk

Maryani,S.Pd

Klego,9 -10-2020

Guru kelas

Sri suramti anggraini,S.Pd