

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

BELAJAR DARI RUMAH (BDR)

TAMAN KANAK-KANAK DESA TIRON 01

Semester / Bulan / Minggu : 1 / November / 3

Tema : Binatang

Sub Tema : Siput

Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
NAM • 1.1, 1.2	- Mengenal macam-macam binatang bertubuh lunak ciptaan Tuhan yang ada di sekitar kita - Rasa syukur akan ciptaan Tuhan	➤ Mengamati binatang siput ➤ Menganyam bentuk bebas dari daun pisang ➤ Membuat rumah siput dari stik es krim ➤ Membuat bentuk siput dari pisang dan kue bolu bulat
FM • 2.1 • 3.3,4.3	- Terbiasa cuci tangan setelah pegang binatang apapun - Mengenal bentuk dari siput serta mengenal gerakan siput	➤ Menempel berbagai daun membentuk siput ➤ Mengamati cara hidup siput melalui rekaman video
SE • 2.5 • 2.9 • 2.11	- Mengenal perilaku yang baik terhadap semua binatang - Terbiasa membantu jika ada binatang yang membutuhkan pertolongan - Terbiasa menyesuaikan diri dimanapun berada	➤ Membuat gambar siput berasal dari angka “5” ➤ Menghias cangkang siput yang sudah tidak ditinggali ➤ Menyusun kata “siput” dari berbagai kacang-kacangan misalkan kedelai hitam,kacang tanah
Kog • 3.5, 4.5 • 3.8, 4.8 • 3.9, 4.9	- Kreatif dalam penyelesaian tugas - Mengenal berbagai ciri dan gerak berbagai binatang - Mengenal huruf dan bilangan - Mengenal berbagai alat pelindung dari suatu binatang	➤ Membentuk siput dari tanah liat atau plastisin ➤ Membuat alat musik marakas dari cangkang siput
Bhs • 3.10, 4.10 • 3.12, 4.12	- Memahami informasi lisan - Mengenal huruf atau simbol	
Seni • 3.15, 4.15	- Kreatif dalam kegiatan seni dengan berbagai media	

## RPPM untuk Orang Tua

Rencana Belajar Dari Rumah Taman Kanak-kanak Desa Tiron 01

Kelompok B ( 5-6 ) Tahun, Minggu/ Bulan : 3/ November

### **Pengantar :**

- ❖ Ayah bunda seminggu ini kita akan mengenalkan “ Binatang” terutama “ Siput” kepada anak sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

### **Tujuan Kegiatan :**

- ❖ Tujuan dari kegiatan ini adalah : Mengetahui macam-macam binatang melata ciptaan Tuhan yang ada di sekitar kita, Terbiasa cuci tangan setelah memegang binatang apapun, Mengetahui bentuk dari siput serta mengetahui gerakan siput, Mengetahui perilaku yang baik terhadap semua binatang, Terbiasa membantu jika ada binatang yang membutuhkan pertolongan, Terbiasa menyesuaikan diri dimanapun berada, Kreatif dalam penyelesaian tugas, Mengetahui berbagai ciri dan gerak berbagai binatang, Mengetahui huruf dan bilangan, Mengetahui berbagai alat pelindung dari suatu binatang, Memahami informasi lisan, Memahami huruf dengan menyusunnya, Kreatif dalam kegiatan seni dengan berbagai media.

### **Alat dan Bahan yang digunakan**

- ❖ Cangkir siput dan cat warna, daun pisang, stik es krim, lem, kedelai hitam, macam-macam daun, gunting dan lem, pisang dan kentang matang, video rekaman dari gurur.

### **Kegiatan Inspiratif yang dapat dilakukan :**

- ❖ Mengamati binatang siput
- ❖ Menganyam bentuk bebas dari daun pisang
- ❖ Membuat rumah siput dari stik es krim
- ❖ Membuat bentuk siput dari pisang dan kue bolu bulat
- ❖ Menempel daun menjadi bentuk siput dengan menyesuaikan besar-kecilnya siput
- ❖ Mengamati cara hidup siput melalui rekaman video
- ❖ Membuat gambar siput berasal dari angka “5”
- ❖ Menghias cangkang siput yang sudah tidak ditinggali
- ❖ Menyusun kata “siput” dari kacang-kacangan misalnya kacang tanah, kedelai hitam dsb.
- ❖ Membentuk siput dari tanah liat atau plastisin
- ❖ Membuat musik marakas dari cangkang siput yang diisi kerikil

### **Dokumentasi orang tua :**

- ❖ Jika anak melakukan berbagai kegiatan maka orang tua dapat mengamati kemudian mencatat apa yang dilakukan atau diucapkan anak baik pada saat proses kegiatan maupun hasilnya dalam bentuk video, foto, catatan, rekaman audio ( luring hasil karya )

## RENCANA PELAKSANAAN

### PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH )

NAMA PAUD : TK DESA TIRON 01  
SEMESTER/BULAN/MINGGU : 1 / November/ 3  
KELAS/ USIA : B / 5-6 Tahun  
TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB : Binatang/ Binatang Bertubuh Lunak / Siput  
TEMA  
HARI/TANGGAL : Senin /

Kompetensi Dasar ( KD ) : NAM 1.1.Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya  
1.2.Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan  
FM 2.1.Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat  
3.3, 4.3. mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus  
BHS 3.10, 4.10 Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)  
3.12, 4.12 Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya melalui bermain.  
KOG 3.5, 4.5. Mengetahui cara dan menyelesaikan/ memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif  
3.8, 4.8. mengenal dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca,tanah,air,batu-batuan,dll)  
3.9, 4.9. mengenal dan menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)  
SOSEM 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri  
2.9. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuannya.  
2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri  
SENI 3.15, 4.15. mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan sebagai media.

Materi 1. Mengenal macam-macam binatang bertubuh lunak ciptaan Tuhan yang ada di sekitar kita  
2. Terbiasa cuci tangan setelah pegang binatang apapun  
3. Mengenal bentuk dari siput serta mengenal gerakan siput  
4. Mengenal perilaku yang baik terhadap semua binatang  
5. Terbiasa membantu jika ada binatang yang membutuhkan pertolongan  
6. Terbiasa menyesuaikan diri dimanapun berada  
7. Kreatif dalam penyelesaian tugas  
8. Mengenal berbagai ciri dan gerak berbagai binatang  
9. Mengenal huruf dan bilangan  
10. Mengenal berbagai alat pelindung dari suatu binatang  
11. Memahami informasi lisan  
12. Memahami huruf dengan menyusunnya  
13. Kreatif dalam kegiatan seni dengan berbagai media

Alat dan Bahan : Pisang dan kue bolu bulat, daun yang ada di sekitar rumah, lem, buku menempel, pensil, kedelai hitam, gunting

Kegiatan Motorik Kasar : Menirukan gerakan siput

Kegiatan Pembukaan : Mengamati binatang siput

Kegiatan Inti

1. Menggambar bentuk siput dari angka “5”
2. Menyusun kata “siput” dari berbagai kacang-kacangan misalkan kedelai hitam, kacang tanah dan kacang hijau
3. Menempel daun menjadi bentuk siput
4. Membuat bentuk siput dari buah pisang dan kue bolu bulat serta berkreasi melengkapi siput (mata dan antena)

Istirahat ( makan,snack dan bermain bebas ) Sebelum makan cuci tangan dan berdoa sebelum makan, kemudian anak-anak bermain bebas

Kegiatan Penutup

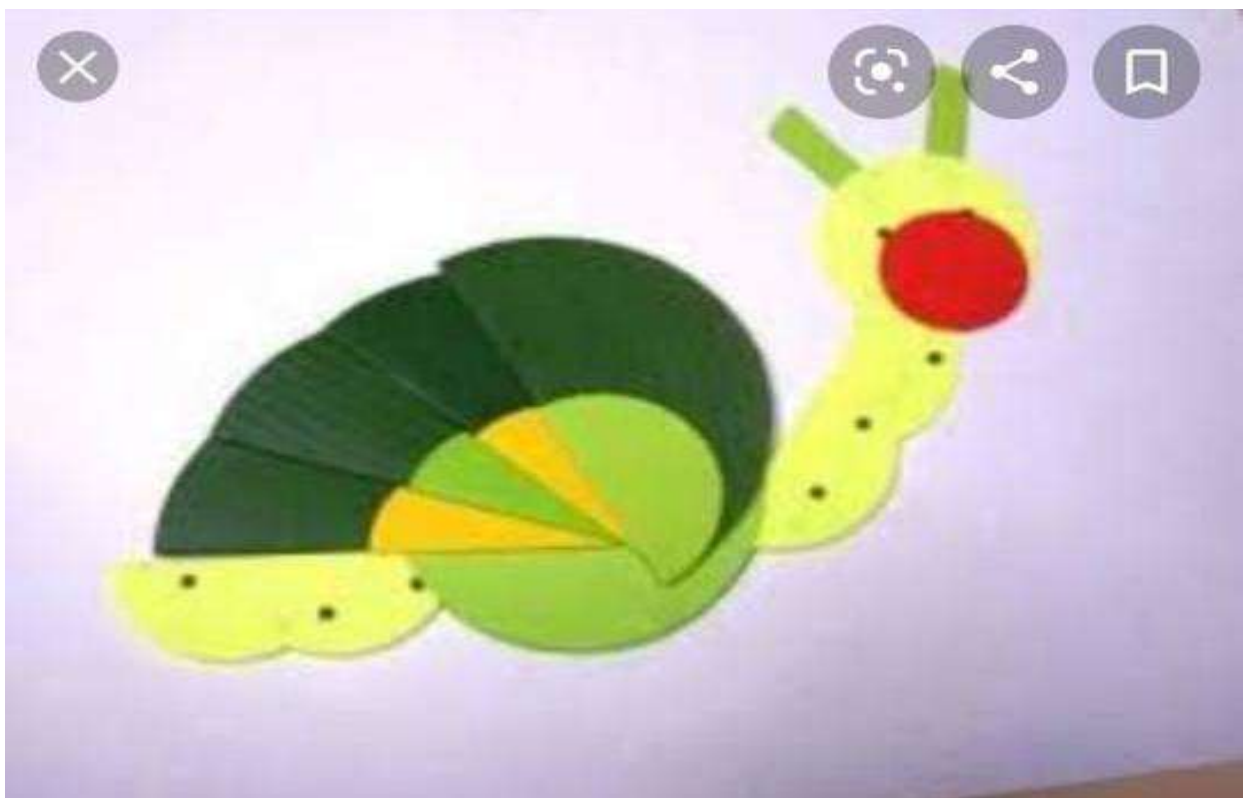
- Guru menanyakan perasaan anak saat bermain kegiatan hari ini.
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang dilakukan dan kegiatan apa yang di senangi.
- Bercerita pendek berisi tentang pesan-pesan
- Berdoa setelah melakukan kegiatan

Mengetahui,  
Kepala TK Desa Tiron 01

Madiun, .....  
Guru Kelompok B

ARIS FITRIANI,S.Pd.AUD

ARIS FITRIANI,S.Pd.AUD





ॐ

ॐ

ॐ

ॐ

ॐ

ॐ

