

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN – BELAJAR DARI RUMAH (RPPM – BDR)

TK PKK NGLIMAN

Semester/Bulan/Minggu : I/.../...

Tema : Lingkungan Sosial
 Sub Tema : Pasar
 Kelompok : A (usia 4-5 tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
NAM 1.2	Tidak berbohong	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan antara buah dan sayur (Kog 3.6-4.6) • Bermain timbangan mainan atau timbangan sesungguhnya (Kog 3.7-4.7) • Memotong kacang panjang yang sudah dibeli Ibu di pasar, dengan menggunakan tangan (FM 3.3-4.3) • Membuat keranjang belanja dari kertas koran (Sen 3.15-4.15) • Memasukkan bumbu dapur sesuai tempatnya di dapur (Sosem 2.12) • Bermain pasaran dengan kakak atau adik atau teman dekat rumah (Sosem 2.7) • Menyebutkan huruf-huruf yang ada pada lembaran uang (Bhs 3.12-4.12) • Bermain tebak-tebakan benda-benda dalam bungkus daun (NAM 2.13)
FM 3.3-4.3	Kegiatan untuk latihan motorik halus	
Kog 3.6-4.6, 3.7-4.7	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan berbagai benda sesuai jenisnya (Kog 3.6-4.6) • Mengenal cara kerja timbangan (Kog 3.9-4.9) 	
Sosem 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Cara antri (Sosem 2.7) • Cara merapikan atau membereskan benda pada tempatnya (Sosem 2.12) 	
Bhs 3.12-4.12	Mengenali simbol-simbol huruf	
Seni 3.15-4.15	Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

HEVI OKTAVIA CAHYANI, S.Pd

Ngliman,

Guru Kelompok A

HEVI OKTAVIA CAHYANI, S.Pd



RENCANA BELAJAR DARI RUMAH

TK PKK NGLIMAN

KELOMPOK A (4-5 Tahun) Minggu/Bulan : .../...

Ayah/Bunda,

Minggu ini tema bermain kita bersama Ananda tercinta di rumah adalah “Lingkungan Sosial” yang lebih difokuskan pada tema “Pasar”

Adapun tujuan dari kegiatan minggu ini adalah agar Ananda dapat :

- Tidak berbohong
- Kegiatan untuk latihan motorik halus
- Mengelompokkan berbagai benda sesuai jenisnya
- Mengenal cara kerja timbangan
- Cara antri
- Cara merapikan atau membereskan benda pada tempatnya
- Mengenal simbol-simbol huruf
- Membuat berbagai hasil karya dan aktifitas seni

Alat dan Bahan yang digunakan Ananda untuk bermain antara lain :

Macam-macam buah dan sayur (boleh menggunakan mainan plastik atau guntingan gambar), timbangan sesungguhnya atau mainan, keranjang belanja, koran bekas, macam-macam bumbu dapur, daun pisang atau daun jati, uang, dll

Sedangkan kegiatan yang dapat dipilih antara lain :

- Mengelompokkan antara buah dan sayur
- Bermain timbangan mainan atau timbangan sesungguhnya
- Memotong kacang panjang yang sudah dibeli Ibu di pasar, dengan menggunakan tangan
- Membuat keranjang belanja dari kertas koran
- Memasukkan bumbu dapur sesuai tempatnya di dapur
- Bermain pasaran dengan kakak atau adik atau teman dekat rumah
- Menyebutkan huruf-huruf yang ada pada lembaran uang
- Bermain tebak-tebakan benda-benda dalam bungkusan daun

Silahkan dipilih kegiatan mana yang lebih dulu akan dimainkan dalam minggu ini. Bila Ananda tidak tertarik, beri semangat mereka dan dorong dulu, namun bila Ananda menginginkan kegiatan lain, ikuti minatnya agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan.

Tolong amati kegiatan Ananda, termasuk saat dia melakukan kegiatan rutinitas dan ibadah dan dokumentasikan dalam bentuk foto, rekaman video, catatan, atau rekaman audio (luring : hasil karya). Lalu kirim ke Grup WA untuk catatan perkembangan Ananda. Terima kasih



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
BELAJAR DARI RUMAH
(RPPH – BDR)**

Nama PAUD	:	TK PKK Ngliman	
Semester/Bulan/Minggu	:	I/.../...	
Kelas/Usia	:	A/4-5 tahun	
Tema/Sub Tema/Sub Sub Tema	:	Lingkungan Sosial/Pasar	
Hari/Tanggal	:	...	
Kompetensi Dasar (KD)	:	FM	3.3-4.3
		Kog	3.6-4.6
		Sosem	2.7
		Seni	3.15-4.15
Materi	:	1	Mengelompokkan berbagai benda sesuai jenisnya
		2	Membuat berbagai hasil karya dan aktifitas seni
		3	Kegiatan untuk latihan motorik halus
		4	Cara antri
Alat dan Bahan	:	Macam-macam buah dan sayur, keranjang atau wadah, kertas koran bekas, alat-alat untuk pasaran, dll	
Kegiatan Motorik Kasar	:	Senam “Gemari” bersama Ayah atau Ibu	
Kegiatan Pembukaan	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercakap-cakap tentang pasar ➤ Orang tua menunjukkan gambar atau video tentang pasar. Bisa juga dengan mengajak anak langsung ke pasar ➤ Orang tua mengajak diskusi tentang hasil pengamatan anak ➤ Orang tua menyampaikan kegiatan main yang bisa dipilih oleh anak ➤ Membangun aturan main bersama 	
Kegiatan Inti	:	Kegiatan ini 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 berikut :	

			Unsur HOTS	Unsur STEAM
	1	Mengelompokkan antara buah dan sayur	C4-menyeleksi, C5-memisahkan, memilih	<i>Science, Mathematic</i>
	2	Membuat keranjang belanja dari kertas koran	C6-menciptakan, mengkreasikan, membuat	<i>Engineering, Art</i>
	3	Bermain pasaran dengan kakak atau adik atau teman dekat rumah	C4-menjelajah	<i>Science, Tecnology</i>
	4	Memotong kacang panjang yang sudah dibeli Ibu di pasar, dengan menggunakan tangan, dan membentuknya menjadi kios pasar	C6-menciptakan, mengkreasikan, membuat	<i>Science, Engineering</i>
Istirahat	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan ➤ Makan Snack dan bermain bebas 		
Kegiatan Penutup	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menanyakan tentang perasaan anak hari ini ➤ Berdiskusi tentang kegiatan yang dilakukan anak pada hari ini (kegiatan yang sudah dimainkan, apa yang disukai, konsep pengetahuan yang didapat anak (penguatan), dll) ➤ Bercerita pendek yang berisi tentang pesan-pesan ➤ Menginformasikan kegiatan yang bisa dilakukan esok hari 		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

HEVI OKTAVIA CAHYANI, S.Pd

Ngliman,

Guru Kelompok A

HEVI OKTAVIA CAHYANI, S.Pd