

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

TK TANWIRUL QULUB PAMEKASAN

UNTUK GURU

Semester/ Bulan/ Minggu : II/Februari /8
Tema : Pekerjaan
Sub Tema : Arsitek
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)

Kompetensi Dasar(KD)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
NAM : 3.1,4.1	<ul style="list-style-type: none">Membaca doa sehari-hari	<ol style="list-style-type: none">Membuat rumah dari kardusEksperimen terapung tenggelam menggunakan alat yang digunakan oleh arsitekMenyusun kepingan geometri menjadi bentuk rumahMengelompok batu berdasarkan ukuranMengukur rumah yang sudah dibuat dengan penggarisMembuat huruf dengan berbagai macam batu kecilMenyusun Kartu huruf menjadi kata "arsitek"Menghias Rumah dari kardus menggunakan pasta warna
FM : 3.3,4.3	<ul style="list-style-type: none">Menggunakan teknologi sederhana untuk kegiatan membuat miniatur rumah	
Kog : <ul style="list-style-type: none">2.23.6,4.63.8,4.83.9,4.9	<ul style="list-style-type: none">Sikap ingin tahuMenyajikan karya dari bahan kardus bekasMengenal benda disekitar berdasarkan ukuranMenggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas	
Bahasa : 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none">Mengenal kata arsitek melalui kartu kataMenghubungkan bunyi dan simbol	
Sosem : <ul style="list-style-type: none">2.62.8	<ul style="list-style-type: none">Menolong diri sendiriAturan setelah main	
Seni: 3.15,4.15	<ul style="list-style-type: none">Menunjukkan karya	

Mengetahui,
Kepala TK Tanwirul Qulub

Guru Kelas A

HOSNOL CHOTIMAH, S.Pd
NIP 19640410 198403 2 006

UMAMAH.S.Pd

RPPM UNTUK ORANG TUA

RENCANA BELAJAR DARI RUMAH TK TANWIRUL QULUB PAMEKASAN

Kelompok B (5-6 tahun) Minggu/Bulan: 8/ Februari

Pengantar:

Ayah/bunda seminggu ini kita akan mengenalkan “Pekerjaan/Profesi” terutama “arsitek” kepada anak sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Tujuan Kegiatan:

- Tujuan dari kegiatan ini adalah: Membaca doa keluar rumah, Menggunakan teknologi sederhana untuk kegiatan membuat miniatur rumah, Sikap ingin tahu, Menyajikan karya dari bahan kardus bekas Mengenal benda disekitar berdasarkan ukuran Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas, Mengenal kata arsitek melalui kartu kata, Menghubungkan bunyi dan symbol, Menolong diri sendiri, Aturan setelah main, Menunjukkan karya

Alat dan Bahan yang digunakan:

Kardus bekas, gunting, lem, Toples Plastik bening, air, batu, penggaris, pensil, kertas, pasta warna, kuas dll

Kegiatan Inspiratif Yang Dapat Dilakukan:

- Membaca doa keluar rumah
- Menggunting kardus mengikuti pola
- Membuat rumah dari kardus
- Eksperimen terapung tenggelam menggunakan alat yang digunakan oleh arsitek
- Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk rumah
- Mengelompok batu berdasarkan ukuran
- Mengukur rumah yang sudah dibuat dengan penggaris
- Membuat kata huruf dengan berbagai macam batu kecil
- Menyusun Kartu huruf menjadi kata “artitek”
- Membuang sampah pada tempatnya
- Mebereskan alat bermain setelah digunakan

Menghias Rumah dari kardus menggunakan kertas origami

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)

Mengetahui,
Kepala TK Tanwirul Qulub

Guru Kelas A

HOSNOL CHOTIMAH, S.Pd
NIP 19640410 198403 2 006

UMAMAH.S.Pd

AL-GHAZALI PAMEKASAN

Akta Notaris: Akhmad Faizal Rizani, SH., M.Kn., No.27 Tahun 2016

SK. Menkumhan RI No. AHU-00823.AH.02.01

LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM TANWIRUL QULUB

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) "TANWIRUL QULUB"

Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-kanak (TK)

Jl. KH. Agussalim IV/16-18 Telp. 085 646 521 393 – 081 953 801 377 Pamekasan 69313



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Paud	:	TK TANWIRUL QULUB PAMEKASAN	
Semester/Bulan/Minggu	:	II/Februari/8	
Kelas/Usia	:	A/5-6 Tahun	
Tema/Sub Tema	:	Pekerjaan/Arsitek	
Hari/Tanggal	:		
Kompetensi Dasar (Kd)	:	NAM	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan melakukan kegiatan beribadah sehari-hari (3.1-4.1)
		FM	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (3.3-4.3)
		KOG	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2) Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (3.6-4.6) Mengenal dan Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh (3.8-4.8) Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll (3.9-4.9)
		BHS	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya melalui bermain (3.12-4.12)
		SOSEM	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (2.6) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8)
		SENI	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (3.15-4.15)

Materi	:	1	Membaca doa keluar rumah
		2	Menggunakan teknologi sederhana untuk kegiatan membuat miniatur rumah
		3	Sikap ingin tahu
		4	Mengenal benda disekitar berdasarkan ukuran
		5	Menghubungkan bunyi dan simbol
		6	Menunjukkan Karya
		7	Monolong diri sendiri
		8	Aturan Main
Alat dan Bahan	:	Kardus bekas, gunting, lem, Toples plastik bening, air, batu, kertas, penggaris, kertas, pensil, pasta warna dan kuas	
Kegiatan Motorik Kasar	:	Melempar batu ke keranjang	
Kegiatan Pembukaan	:	<ul style="list-style-type: none">  Penerapan SOP pembukaan  Membaca doa keluar rumah  Menonton video tentang tugas Arsitek dan alat yang dipakai arsitek  Bercakap-cakap tentang tugas arsitek  Mengenalkan aturan saat bermain 	
Kegiatan Inti		1	Membuat rumah dari kardus
		2	Eksperimen terapung tenggelam menggunakan alat yang digunakan oleh arsitek
		3	Membuat huruf dengan berbagai macam batu kecil
		4	Menghias Rumah dari kardus menggunakan pasta warna
Istirahat	:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Makan bersama dengan aturan (SOP Makan) ➤ Bermain 	
Penutup	:	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Menanyakan perasaan selama hari ini ❖ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan ❖ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari ❖ Berdo'a setelah kegiatan 	

Mengetahui,
Kepala TK Tanwirul Qulub

Guru Kelas A

HOSNOL CHOTIMAH, S.Pd
NIP 19640410 198403 2 006

UMAMAH.S.Pd