

RPPM UNTUK GURU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN(RPPM)

BELAJAR DARI RUMAH TK DAHLIA 5 ANGGANA

Semester/Bulan/Minggu : 1 / September / 2

Tema : Binatang

Sub Tema : Katak

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
NAM 1.1	Binatang Katak ciptaan Allah	
FM 2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa mencuci tangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar-kecil • Mengenali nama dan ciri-ciri katak • Membilang gambar katak kemudian memasukkan di dalam botol sesuai angka 8,9,10
Kog	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelompokan benda berdasarkan bentuk, warna, grafik 	<ul style="list-style-type: none"> • Kolase gambar katak dengan bahan manik
3.6-4.6		
3.8-4.8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal ciri-ciri binatang katak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan makanan katak kepada anak dengan menggunakan media gambar
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami informasi lisan • Menceritakan kembali kegiatan yang sudah di lakukan • Menghubungkan bunyi dan symbol 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat huruf K dengan berbagai bahan : kacang merah,manik,payet • Menjaga kebersihan sebelum dan sesudah bermain
3.10-4.10		
3.11-4.11		
3.12-4.12		
Sosem	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan merapikan kembali alat bermain dan bahan • Menyanyikan lagu
• 2.6	<ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan menolong diri sendiri 	
• 2.8	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi seni music dan kriya 	
Seni 3.15-4.15		

RPPM UNTUK ORANG TUA

RPPM untuk Orang Tua
Rencana Belajar Dari Rumah TAMAN KANAK-KANAK DAHLIA 5
Kelompok B (5 - 6 Tahun) Minggu/Bulan :

Pengantar :

Ayah/Bunda seminggu ini kita akan mengenalkan “Binatang” terutama”katak” kepada anak sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Tujuan Kegiatan :

Tujuan dari kegiatan ini adalah : Mengenal ciptaan Allah, Terbiasa mencuci tangan, Pengelompokan benda berdasarkan bentuk, warna, grafik, Mengenal bilangan, Mengenal jenis katak dan makanannya, Memahami informasi lisan, Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan, Menghubungkan bunyi dan simbol, Aturan rumah, Kebiasaan menolong diri sendiri, Ekspresi seni musik dan kriya

Alat dan Bahan

Buku, pensil, kertas origami, botol, manik, kacang, payet dll

Kegiatan Inspirasi yang dapat dilakukan

- Mengelompokkan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar-kecil
- Mengenali nama dan ciri-ciri katak
- Membilang gambar katak kemudian memasukkan di dalam botol sesuai angka
- Kolase gambar katak dengan bahan manik
- Mengenalkan makanan katak kepada anak dengan menggunakan media gambar
- Membuat huruf K dengan berbagai bahan : kacang merah, manik, payet
- Menjaga kebersihan sebelum dan sesudah bermain
- Membiasakan merapikan kembali alat bermain dan bahan
- Menyanyikan lagu

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, fphoto, catatan, rekaman audio (Luring, hasil karya

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

NAMA PAUD	:	DAHLIA 5 ANGGANA	
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	1/SEPTEMBER	
KELAS/USIA	:	B/5-6 Tahun	
TEMA/SUB-TEMA/SUB-SUB TEMA	:	BINATANG/ BINATANG AIR/KATAK	
HARI/TANGGAL	:	RABU/23	
Kompetensi Dasar (KD)			
	:	NAM	1.1
		FM	2.1
		BHS	3.10-4.10, 3.11-4.11,3.12-4.12
		KOG	3.6-4.6, 3.8-4.8
		SOSEM	2.6, 2.8
		SENI	3.15-4.15
Materi			
	:	1	Mengenal binatang katak ciptaan Allah
		2	Mengelompokan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar,kecil
		3	Membilang gambar katak kemudian memasukkan kedalam botol sesuai angka yang ada di botol 8,9,10
		4	Kolase gambar katak dengan bahan manik
		5	Mengenalkan makanan katak pada anak dengan menggunakan media gambar
		6	Membuat kata K dengan berbagai bahan : kacang merah,manik, payet
		7	Menciptakan bentuk katak dari plastisi
		8	Mewarnai gambar katak dengan pewarna makanan
Alat dan Bahan			
	:	Buku bergambar,botol,manik,plastisin,pewarna makanan	
Kegiatan Motorik Kasar			
	:	Praktek mencuci tangan	

Kegiatan Pembukaan	: <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar - Bernyanyi lagu anak sesuai dengan tema - Tepuk “ Katak” - Bercerita kepada anak tentang ciri-ciri binatang katak - Menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main 								
Kegiatan Inti	: <p>Kegiatan Inti memberik kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasi melalui kegiatan main berikut.</p> <table border="1" data-bbox="684 602 1917 753"> <tr> <td data-bbox="684 602 737 643">1</td> <td data-bbox="745 602 1917 643">Mengelompokan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar-kecil</td> </tr> <tr> <td data-bbox="684 646 737 686">2</td> <td data-bbox="745 646 1917 686">Membilang gambar katak kemudian memasukkan di dalam botol sesuai angka</td> </tr> <tr> <td data-bbox="684 690 737 730">3</td> <td data-bbox="745 690 1917 730">Kolase gambar katak dengan bahan manik</td> </tr> <tr> <td data-bbox="684 734 737 753">4</td> <td data-bbox="745 734 1917 753">Membuat huruf K dengan menggunakan manik</td> </tr> </table>	1	Mengelompokan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar-kecil	2	Membilang gambar katak kemudian memasukkan di dalam botol sesuai angka	3	Kolase gambar katak dengan bahan manik	4	Membuat huruf K dengan menggunakan manik
1	Mengelompokan binatang katak berdasarkan jenisnya dari yang besar-kecil								
2	Membilang gambar katak kemudian memasukkan di dalam botol sesuai angka								
3	Kolase gambar katak dengan bahan manik								
4	Membuat huruf K dengan menggunakan manik								
Istirahat (makan snack dan bermain bebas)	: <ul style="list-style-type: none"> - Bermain diluar kelas - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - Berdo'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama 								
Kegiatan Penutup	: <ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan anak selama hari ini - Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,mainan apa yang paling disukai anak dll - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari - Berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam 								