

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
 BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK IT BABUL ULUM  
 NGALURAN KARANGANYAR DEMAK

Semester/Bulan/Minggu :1/ 10/13

**Tahun Pelajaran 2020-2021**

Tema : BINATANG  
 Sub Tema : BINATANG BISA TERBANG  
 Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM (1.1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak menyakiti ciptaan tuhan ( binatang)</li> </ul>	1. Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya ( binatang yang bisa terbang) 2. Gerak lagu “kupu kuwi” 3. Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup yang bisa terbang 4. Menghitung penjumlahan pada gambar capung 5. Menceritakan proses perkembang biakan kupu-kupu 6. Mencari huruf dan menyusun nya menjadi kata kupu-kupu 7. Bersyair kupu-kupu 8.mau menolong 9. Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk 10.Membuat bentuk binatang yang bisa terbang dengan plastisin atau tanah liat yang ada di rumah TERIMA KASIH BUNDA.....
FM (3.3-4.3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gerakan binatang yang bisa terbang</li> </ul>	
Kognitif (3.5-4.5) (3.8-4.8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep penjumlahan</li> <li>Perkembang biakan kupu-kupu</li> </ul>	
Bahasa 3.12-4.12 3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain kartu huruf</li> <li>Syair tentang binatang yang bisa terbang</li> </ul>	
Sosem 2.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cerita tentang tolong menolong</li> </ul>	
Seni 3.15-4.15	Menciptakan hasil karya	

Mengetahui:  
 Kepala TK IT Babul Ulum

Ngaluran, 10 Oktober 2020  
 Guru Kelompok B

Siti Mazidah,S.Pd

Barirotul Ainiyah,S.Pd

## RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN UNTUK ORANG TUA MINGGU KE -13

Kepada Yth Ayah Bunda peserta didik TK IT Babul Ulum

Assalamualaikum wr wb

Minggu ini tema bermain kita bersama Ananda tercinta di rumah adalah

### **Binatang sub tema binatang yang bisa terbang**

Melalui tema dan kegiatan main yang dapat dipilih dibawah ini, tujuan yang ingin kita apai adalah Ananda berkembang pada

- 6 aspek perkembangan yaitu :
  - (1) Tidak menyakiti ciptaan tuhan ( binatang) (Nilai Agama dan moral)
  - (2) Gerakan sederhana ,kelenturan dan kekuatan jari-jari tangan (Fisik motorik)
  - (3) Konsep penjumlahan, berkembang biakan kupu-kupu (Kognitif)
  - (4) Bermain kartu huruf, bersyair tentang binatang yang bisa terbang (Bahasa)
  - (5) Mau menolong (Sosial Emosional)
  - (6) Menciptakan hasil karya (Seni)

Kegiatan yang dapat dipilih minggu ini adalah :

- Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya ( binatang yang bisa terbang )
- Gerak lagu kupu kuwi
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup yang bisa terbang
- Menghitung penjumlahan pada gambar capung
- Menceritakan berkembang biakan kupu-kupu/burung
- Mencari huruf dan menyusun nya menjadi kata kupu-kupu
- Bersyair kupu-kupu
- Mau menolong
- Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk
- Membuat bentuk binatang yang bisa terbang dengan plastisin atau tanah liat

Silahkan dipilih kegiatan mana yang lebih dulu akan dimainkan dalam minggu ini. Bunda bisa memilih 1-2 kegiatan main untuk

1 hari. Bila Ananda tidak tertarik beri semangat mereka dan dorong dulu.namun bila ia ingin kegiatan, ikuti minatnya agar belajar melalui bermain di rumah menjadi menyenangkan.

Tolong amati,foto dana atau rekam video kegiatan Ananda, termasuk saat ia melakukan

kegiatan rutinitas dan ibadah, lalu kirim ke grup kelas untuk catatan perkembangan Ananda.

Terimakasih ayah bunda, salam sehat

Wassalamu alaikum wr wb.

DESKRIPSI Dari RPPM :

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu **berakhlak mulia** dengan tidak menyakitinya binatang yang bisa terbang saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
2. Anak mampu **menampilkan** gerak lagu kupu kuwi saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
3. Anak mampu membiasakan **perilaku** yang mencerminkan sikap mau menolong pada saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
4. Anak mampu **menemukan** hasil dari penjumlahan pada gambar capung, menelaah & membuktikan tentang perkembangan kupu-kupu/burung pada saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
5. Anak mampu **menyusun** huruf, dan mampu bersyair tentang ikan saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
6. Anak mampu **mengkreasikan** bentuk binatang yang bisa terbang dengan plastisin, dan membuat garis melingkar seperti obat nyamuk saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)

MATERI PEMBELAJARAN

- Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya ( binatang yang bisa terbang )
- Gerak lagu kupu kuwi
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup yang bisa terbang
- Menghitung penjumlahan pada gambar capung
- Menceritakan proses perkembangan kupu-kupu/burung
- Mencari huruf dan menyusun nya menjadi kata kupu-kupu
- Bersyair kupu-kupu
- Mau menolong
- Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk
- Membuat bentuk binatang yang bisa terbang dengan plastisin

METODE

1. Bercakap-cakap
2. Demonstrasi
3. Pemberian tugas
4. Unjuk kerja

MEDIA, SUMBER BELAJAR, ALAT DAN BAHAN

1. Media Pembelajaran : Gambar kupu-kupu, gambar capung, burung dan kupu-kupu secara langsung
2. Sumber belajar : laptop/internet, LKPD (Lembar Kerja peserta didik)
3. Alat dan bahan : plastisin, spidol/pensil, kertas

Langkah-Langkah pembelajaran

1. Mengamati (Tahapan saintifik)

- Anak mengamati tentang video tentang binatang yang bisa terbang dan kreativitas tentang pembuatan bentuk dengan plastisin/tanah liat (TPACK),STEAM (Teknologi)

2 Menanya (Tahapan saintifik)

- Anak di beri kesempatan bertanya apa yang mereka ketahui tentang binatang yang bisa terbang bagaimana ciri-cirinya ,makanannya, warnanya,tempat tinggalnya,perkembangbiakannya (beranak/bertelur ) cara merawat nya melalui berdiskusi

3 Mengumpulkan informasi , menalar, mengkomunikasikan (Tahapan Saintifik)

**Kelompok 1** : Peserta didik Menghitung penjumlahan pada gambar capung (STEAM ,matematik,) (KOGNITIF)

Peserta didik Menceritakan proses perkembang biakan kupu-kupu/burung (STEAM sains,Matematik,) (KOGNITIF)

**Kelompok 2** : Peserta didik Mencari huruf dan menyusun nya menjadi kata kupu-kupu , Bersyair tentang “ikan” (BAHASA )

**Kelompok 3** : Peserta didik mengkreasikan bentuk binatang yang bisa terbang dengan plastisin dan Membuat garis melingkar seperti obat nyamuk (STEAM=Art) 4C (Comunication,colaboration,critical Thinking, Creativity ) (SENI)

4 Tehnik penilaian :

- 1.skala capaian perkembangan anak
- 2.catatan anekdot
3. hasil karya

5 Instrumen penilaian :

- 1 Penilaian ceklis
2. Penilaian anekdot
3. Penilaian Hasil karya



Penilaian checklist

NO	KD & INDIKATOR	Aspek Perkembangan	NILAI			
			BB	MB	BSH	BSB
1	1.1 Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya ( binatang)	Nilai Agama & Moral				
2	3.4-4.4 Gerakan sederhana kelincahan dan kelenturan (Fisik motorik)	Fisik Motorik				
3	3.6-4.6 Mengenalkan Konsep penjumlahan,	Kognitif				
	3.8-4.8 Mengenalkan proses Perkembang biakan kupu-kupu					
4	3.12-4.12 Anak dapat Mencari huruf dan menyusun nya menjadi kata kupu-kupu	Bahasa				
	3.11-4.11 Anak mampu mengucap syair kupu-kupu					
5	2.9 Membiasakan tolong menolong	Sosial & Emosi				
6	3,15-4.15 Mengekspresikan seni kriya dengan meciptakan bentuk dari plastisin	Seni				
	Mengekspresikan seni dalam membuat garis melingkar seperti obat nyamuk					

### Penilaian Anekdote

Tanggal	Tempat	Waktu	KD	Nama	Peristiwa/perilaku

### Penilaian Hasil Karya

Hari/Tanggal :

Kelas :

Nama	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

