

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

Semester/Bulan/Minggu :1/ 10/12

Tahun Pelajaran 2020-2021

Tema : BINATANG
 Sub Tema : BINATANG HIDUP DI AIR
 Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM (1.1)	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak menyakiti ciptaan tuhan (binatang) 	1. Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya (binatang air) 2. Menirukan gerakan ikan berenang 3. Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air 4. Mencari jejak (maze) ikan ke tempat ikan (aquarium /kolam) 5 Mengurutkan gambar ikan dari yang paling kecil ke yang besar 6. Bercerita tentang gambar ikan 7. Bersyair tentang “ikan” 8. Memberi makan binatang yang hidup di air 9. Menciptakan bentuk aquarium dari kardus bekas 10.Mewarnai gambar katak (binatang yang hidup di air) TERIMA KASIH BUNDA.....
FM (3.3-4.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Gerakan sederhana kelenturan dan kekuatan jari-jari tangan 	
Kognitif (3.5-4.5) (3.6-4.6)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari jejak (maze) • Konsep ukuran dan lambang bilangan 	
Bahasa 3.10-4.10 3.11-4.11	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang binatang • Bercerita tentang gambar • Syair tentang binatang air 	
Sosem 2.12	Memberi makan binatang	
Seni 3.15-4.15	Menciptakan hasil karya	

Mengetahui:
 Kepala TK IT Babul Ulum

Ngaluran, 3 Oktober 2020
 Guru Kelompok B

Siti Mazidah,S.Pd

Barirotul Ainayah,S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN UNTUK ORANG TUA

MINGGU KE -12

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 hidup di Air**

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

- 6 aspek perkembangan yaitu :
 1. Nilai agama dan moral = Tidak menyakiti ciptaan tuhan (binatang air)
 - 2 Fisik motorik = Gerakan sederhana ,kelenturan dan kekuatan jari-jari tangan
 3. Kognitif = Memecahkan masalah (mencari jejak),Konsep dan lambang bilangan
 - 4,Bahasa = Bercerita tentang gambar ,bersyair tentang binatang air ,berdiskusi tentang binatang yang hidup di air
 - 5 Sosial Emosional = Memberi makan binatang
 - 6.Seni = menciptakan hasil karya

Kegiatan yang dapat dipilih minggu ini adalah :

- Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya (binatang air)
- Menirukan gerakan ikan berenang
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air
- Mencari jejak (maze) ikan ke tempat ikan (aquarium /kolam)
- Mengurutkan gambar ikan dari yang paling kecil ke yang besar
- Bercerita tentang gambar ikan
- Bersyair tentang “ikan”
- Memberi makan binatang yang hidup di air
- Menciptakan bentuk aquarium dari kardus bekas
- Mewarnai gambar katak

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 dan 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

Wassalamialaikum wr wb.

DESKRIPSI Dari RPPM :

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mampu **berakhlak mulia** dengan tidak menyakitinya binatang yang hidup di air saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
2. Anak mampu **menampilkan** gerakan ikan berenang saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
3. Anak mampu membiasakan **perilaku** yang mencerminkan sikap tanggung jawab pada saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
4. Anak mampu **menemukan** jalan menuju aquarium /kolam (tempat hidup binatang air), memecahkan masalah tentang konsep ukuran dan lambang bilangan yaitu mengurutkan gambar dari yang besar ke yang kecil pada saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
5. Anak mampu **mengarang** cerita tentang ikan,berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air,dan bersyair tentang ikan saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)
6. Anak mampu **mengkreasikan** bentuk aquarium dari kardus bekas ,mewarnai gambar ikan dengan rapi dan indah saat kegiatan bermain dengan benar (HOTS)

MATERI PEMBELAJARAN

- Menyayangi ciptaan tuhan /tidak menyakitinya (binatang air)
- Menirukan gerakan ikan berenang
- Berdiskusi tentang macam-macam binatang yang hidup di air
- Mencari jejak (maze) ikan ke tempat ikan (aquarium /kolam)
- Mengurutkan gambar ikan dari yang paling kecil ke yang besar
- Bercerita tentang gambar ikan
- Bersyair tentang “ikan”
- Memberi makan binatang yang hidup di air
- Menciptakan bentuk aquarium dari kardus bekas
- Mewarnai gambar katak

METODE

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

MEDIA,SUMBER BELAJAR,ALAT DAN BAHAN

1. Media Pembelajaran : Gambar ikan
2. Sumber belajar : laptop/internet , LKPD (Lembar Kerja peserta didik)
3. Alat dan bahan : kardus bekas,lem,spidol,kertas warna,gunting

Langkah-Langkah pembelajaran

1. Mengamati (Tahapan saintifik)
 - Anak mengamati tentang video tentang binatang yang hidup di air (kikan dan katak) dan kreativitas tentang pembuatan aquarium dari kardus bekas (TPACK),STEAM (Teknologi)
2. Menanya (Tahapan saintifik)

- Anak di beri kesempatan bertanya apa yang mereka ketahui tentang binatang yang hidup di air (ikan) bagaimana ciri-ciri ikan,makanannya, warna nya,tempat tinggalnya, cara merawat ikan melalui berdiskusi
3. Mengumpulkan informasi , menalar, mengkomunikasikan (Tahapan Saintifik)
- Kelompok 1** : Peserta didik mencari jejak (maze) pergi ke aquarium /kolam (STEAM ,matematic,engineering) (KOGNITIF)
mengurutkan gambar dari yang besar ke yang kecil (STEAM ,Matematic) (KOGNITIF)
- Kelompok 2** : Peserta didik bercerita dengan gambar tentang binatang ikan , Bersyair tentang “ikan” (BAHASA)
- Kelompok 3** : Peserta didik mengkreasikan bentuk aquarium dari kardus bekas ,mewarnai gambar ikan dengan rapi (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

6	Sosem	2.12	Anak mampu Memberi makan binatang yang hidup di air	Observasi													
---	-------	------	---	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

- 1 = BB : Belum Berkembang
- 2 = MB : Mulai Berkembang
- 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 = BSB : Berkembang Sangat Baik

Demak, 2020

Penilaian Anekdote

Tanggal	Tempat	Waktu	KD	Nama	Peristiwa/perilaku

Penilaian Hasil Karya

Hari/Tanggal :

Kelas :

Nama	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

