

CONTOH RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) BELAJAR DARI RUMAH BERDASARKAN TEMA

Kegiatan Bermain Anak Dengan Saintific

1. Anak akan melakukan eksplorasi di rumah terkait tema yang dikembangkan lembaga PAUD. Anak akan mencoba menemukan setiap ketemuan mulai dari kamar tidur saat bangun, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang tamu, halaman, yang terintegrasi dengan SOP rutinitas harian anak.
2. Orang tua akan membantu memberikan dukungan bagaimana tema masuk kedalam SOP rutinitas harian anak, sesuai dengan pijakan yang diberikan guru melalui materi pembelajaran dan video sebagai pijakan sebelum anak main.
3. Orang tua bersepakat dan merencanakan kegiatan apa yang akan dilakukan anak.
4. Anak mengkomunikasikan apa yang ingin dibuatnya terkait keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, uji coba sederhana, bermain motoric kasar di halaman, keterampilan hidup, bangunan, dengan beragam bahan, alat dan cara untuk menguatkan literasi, numersasi, kreatifitas dan karakter
5. Orang tua memberi dukungan setelah anak main dengan tanya jawab, menceritakan pengalaman main, perasaannya saat bermain.

Pijakan Sebelum Main : Dilakukan sore hari sebelum kegiatan atau pagi hari sebelum bekerja, sesuai kondisi keluarga masing-masing anak.

**RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) BELAJAR DARI RUMAH
" TK NEGERI MEKAR SARI "**

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

TEMA 4 : KELUARGAKU - IBUKU

KD	MATERI	KEGIATAN	METODE / EVALUASI
NILAI AGAMA MORAL : 1.1 - 1.2 - 2.13 - 3.1/4.1 - 3.2/4.2	Identitas diri, nama, alamat, usia, tanggal lahir	Keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, percobaan sederhana, bermain di luar, olh raga, keterampilan hidup, bangunan,terkait identitas ibuku	Metode : DARING (dalam jaringan internet) LURING (Luar Jaringan)
FISIK MOTORIK : 2.1 - 3.2/4.2 - 3.3/4.3	Aktivitasku dalam sehari, cara melakukan, alat yang digunakan, manfaatnya	Keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, percobaan sederhana, bermain di luar, olah raga, keterampilan hidup, bangunan,terkait aktivitas ibuku dalam sehari	HOME VISIT (kunjungan rumah dengan protokoler kesehatan yang ketat, untuk memberikan contoh langsung bagaimana mengajak anak bermain bermakna di rumah)
KOGNITIF : 2.2 - 2.3 - 3.5/4.5 - 3.6/4.6 - 3.7/4.7 - 3.8/4.8 - 3.9/4.9	Kesukaanku, makanan, minuman, mainan, pakaian, benda lain, cara merawat/merapikan/mem bereskan	Keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, percobaan sederhana, bermain di luar, olah raga, keterampilan hidup, bangunan,terkait kesukaan ibuku	Evaluasi dapat dilakukan dengan cara : ➤ Meminta orang tua mengirimkan foto/ video yang dibuatnya. ➤ Menganalisa aspek perkembangan yang dicapai anak. ➤ Membuat catatan dan kompilasi nilai perkembangan
BAHASA : 2.14 - 3.10/4.10	Tubuhku: namanya, cara merawat, fungsinya, jumlahnya, bentuknya, ukurannya	Keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, percobaan sederhana, bermain di luar, olah raga, keterampilan hidup, bangunan,terkait tubuh ibuku	
SOSIAL EMOSIONAL : 2.5 - 2.6 - 2.7 - 2.8 - 2.9 - 2.10 - 2.11 - 2.11 - 2.12 - 3.13/4.13 - 3.14/4.14	Syukurku atass kasih sayang ibu : aturan bersama, menghormati, membantu, berbagi, belajar, Identitas diri,,, nama, alamat, usia, tanggal lahir,	Keaksaraan, numerasi, cipta bentuk, main peran, percobaan sederhana, bermain di luar, lah raga, keterampilan hidup, bangunan,terkait syukur atas kasih sayang ibuku dengan melakukan kegiatan yang terbaik memabantu ibu	(BB-MB- BSB-BSH)
SENI : 2.4 - 3.15/4.15			