



PROGRAM SEMESTER 1
TAMAN KANAK - KANAK FIEQFAND KIDS SCHOOL
BTN BULUPABBULU BLOK A11 NO 10 KEC. TEMPE KAB. WAJO
NO.HP 085 299 729 329

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUB TEMA SUB-SUB TEMA	ALOKASI WAKTU	STRATEGI PEMBELAJARAN	EVALUASI PEMBELAJARAN
2.13	sikap tanggung jawab				
2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur				
3.1-4.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan teman	<p style="text-align: center;"><u>BINATANG AIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubur- ubur • Udang • Ikan • Cumi-cumi • Kerang 	Minggu XIV		
3.2-4.2	~ Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari ~ Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	<p style="text-align: center;"><u>BINATANG TERNAK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kambing • Sapi • Kuda • Ayam • Kerbau 	Minggu XV	Bercakap-cakap Tanya Jawab Pemberian Tugas Bercerita Menyanyi Praktek Langsung	Observasi Hasil Karya Unjuk Kerja Penugasan Portofolio
3.3-4.3	~ Mengenal perilaku baik dan santun sebagai cerminan akhlak mulia ~ Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia ~ Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar halus ~ Menggunakan anggota tubuh untuk				





RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TAMAN KANAK-KANAK FIEQFAND KIDS SCHOOL

SEMESTER / BULAN / MINGGU : I / X / XIV
TEMA : BINATANG
SUB TEMA : BINATANG AIR
KELOMPOK / USIA : B / 5 – 6 TAHUN
ALOKASI WAKTU : 1 MINGGU / MINGGU III
TUJUAN PEMBELAJARAN : ANAK DAPAT MENGETAHUI BINATANG YANG HIDUP DI AIR DAN MANFAATNYA

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
1.1 (Nam) 3.1-4.1 (Nam) 3.2-4.2 (Nam) 3.3-4.3 (Fm) 2.3 (Kog) 3.5-4.5 (Kog) 2.12 (Sosem) 3.12-4.12 (Bhs) 3.15-4.15 (Seni)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup baik berupa binatang. (Nam) 2. Mengetahui kegiatan beribadah. (Nam) 3. Tata cara meminta bantuan, mengucapkan terima kasih. (Nam) 4. Meniru / mengetahui gerakan tubuh. (Fm) 5. Menciptakan kreatifitas anak. (Kog) 6. Mampu memecahkan masalah. (Kog) 7. Pemahaman tentang tanggung jawab. (Sosem) 8. Mengetahui keaksaraan awal. (Bhs) 9. Mengenal berbagai hasil karya (Seni) 10. Menyanyikan lagu / mengucapkan sajak. (Seni) 	<p style="text-align: center;">SENTRA PERSIAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berenang seperti ubur-ubur. (Fm) • Bercakap cakap tentang binatang yang hidup di air yang merupakan ciptaan Tuhan. (Nam) • Bercerita tentang tanggung jawab anak kepada orang tuanya. (Sosem) • Meniru menuliskan kalimat sederhana: Ubur-ubur. (Bhs) • Membuat ubur-ubur dari bahan bekas. (Kog) • <u>Menyebutkan jumlah huruf pada kata Ubur-ubur</u> • Menunjukkan hasil karya (Seni) <p style="text-align: center;">SENTRA BALOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlomba lari mengambil gambar udang. (Fm) • Bercerita: ciptaan Tuhan yang berupa udang yang dapat kita makan. (Nam) • Menirukan kata: aku suka makan udang. (Bhs) • Tanya jawab: anak yang senang mendapatkan tanggung jawab dari ibu. (sosem) • Membuat bentuk aquarium. (Kog) • Menyanyikan lagu. (Seni) <p style="text-align: center;">SENTRA PERAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berjalan dengan tumit mengikuti lingkaran mengambil gambar ikan yang di lewatinya. (Fm) • Bercakap-cakap: selalu mengucapkan terima kasih kepada ibu yang selalu memasak ikan kesukaan. (Nam) • Bercerita: selalu bertanggung jawab akan tugas yang di berikan. (Sosem) • Bermain peran menjual ikan. (Bhs) • Bermain peran memotong ikan dan menggoreng. (Kog) • Meniru sajak yang di baca ibu guru. (Seni) <p style="text-align: center;">SENTRA ALAM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan cumi cumi. (Fm)



KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap: selalu bertanggung jawab akan tugas yang di berikan guru untuk di kerjakan di rumah. (Sosem) • Melakukan perintah secara berurutan: ambil gambar cumi cumi lalu letakkan di meja dengan rapi. (Bhs) • Tanya jawab: Tata cara meminta bantuan kepada orang yang lebih tua. (Nam) • Membuat kolase bentuk ikan memakai sisa serutan pensil. (Seni) • Memancing ikan mainan. (Kog) • Mewarnai gambar cumi – cumi dari orang. (Seni) <p style="text-align: center;">SENTRA IMTAQ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berlomba lari mengambil kerang siput sebanyak banyaknya. (Fm) • Praktek sholat. (Nam) • Meniru menuliskan huruf hijayyah (Bhs) • Menggunting huruf huruf hijayyah (Seni) • Mewarnai kaligrafi huruf huruf hijayyah (Seni) • Bercerita: anak yang selalu menyelesaikan tugas yang di berikan. (Sosem) • Menunjukkan kejanggalan huruf hijayyah yang di perhatikan. (Kog)
KEGIATAN HARI SABTU		
1.2 (Nam) 3.3-4.3 (Fm) 2.3 (Kog) 3.5-4.5 (Kog) 2.11 (Sosem) 3.12-4.12 (Bhs) 2.4 (Seni) 3.15-4.15 (Seni)	1. Merawat binatang. (Nam) 2. Berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan koordinasi tubuh. (Fm) 3. Membiasakan kerja secara kreatif. (Kog) 4. Mampu memecahkan masalah. (Kog) 5. Tetap tenang saat berada di suatu tempat. (Sosem) 6. Mengenl huruf. (Bhs) 7. Merapikan benda atau mainan yang telah di gunakan. (Seni) 8. Mengenal hasil karya. (Seni) 9. Menyanyikan lagu. (Seni)	<p style="text-align: center;">KEGIATAN SEMUA SENTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bergerak mengikuti irama musik ritmik yang di perdengarkan. (Fm) • Bercakap-cakap: kita harus merawat dan melestarikan binatang yang hidup di air. (Nam) • Bercerita: selalu tenang saat akan menangkap udang di sungai. (Sosem) <p style="text-align: center;">SENTRA PERSIAPAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru menuliskan kata cumi-cumi. (Bhs) • Menempelkan kertas bentuk segi empat sesuai jumlah gambar udang. (Kog) • Melingkari kata ikan sebanyak banyaknya. (Bhs) • Menyanyikan lagu (Seni) <p style="text-align: center;">SENTRA BALOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat empang/ tambak ikan dari balok. (Kog) • Menyebutkan huruf awal dari kata: ikan, udang, kerang dll. (Bhs) • Merapikan kembali alat yang di gunakan dengan rapi. (Seni)



TAMAN KANAK-KANAK FIEQFAND KIDS SCHOOL
BTN BULUPABBULU BLOK A11 NO 10 KEC.TEMPE KAB.WAJO
NO.HP 085 299 729 329

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
		<p>SENTRA PERAN</p> <ul style="list-style-type: none">• Bermain peran membersihkan udang. (Kog)• Memberi bumbu udang dan membuat peyek udang. (Seni)• Tanya jawab: cara membuat peyek udang. (Bhs) <p>SENTRA ALAM</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat kue dari plastisin menggunakan cetakan kerang. (Seni)• Bermain warna pada gambar aqurium yang berisikan ikan. (Seni)• Melengkapi gambar cumi-cumi dengan menggunakan arang. (Seni)• Menyebukan binatang yang hidup di air yang dapat di makan. (Kog)• Memberikan keterangan kanan dan kiri pada gambar ikan. (Bhs) <p>SENTRA IMTAQ</p> <ul style="list-style-type: none">• Meniru menuliskan huruf hijayyah (Bhs)• Mencocok kaligrafi huruf hijayyah (Seni)• Menyusun kepingan puzzel bentuk huruf hijayyah dari kertas. (Kog)

Mengetahui,
Kepala TK. FIEQFAND KIDS SCHOOL


EMMY ALLAS.S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TAMAN KANAK-KANAK FIEQFAND KIDS SCHOOL**

Semester/Bulan/Minggu	: I / X / XIII
Tema	: BINATANG
Sub Tema	: BINATANG AIR
Hari/Tanggal/Bulan/Tahun	: Senin - Jum'at, 26 – 30 Oktober 2020
Kelompok/Usia	: A/4-5 Tahun & B/5-6 Tahun
Sentra	: Persiapan, Alam, Peran, Balok, , Imtaq,
Alokasi Waktu	: 1 Minggu / BINATANG Minggu Ke III

TUJUAN PEMBELAJARAN: Anak dapat mengetahui binatang yang hidup di air dan manfaatnya

MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup termasuk hewan/binatang. (Nam: 1.1)
- Berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincihan, kelenturan, koordinasi tubuh. (Fm: 3.3-4.3)
- Mencoba melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban. (Kog: 2.2)
- Selalu peduli terhadap sesama, baik tanaman maupun binatang.. (Sosem: 2.9)
- Mengetahui keaksaraan awal. (Bhs: 3.12-4.12)
- Mengenal berbagai hasil karya. (Seni: 3.15-4.15)

TEKNIK PENILAIAN

- Observasi
- Hasil karya

METODE/STRATEGI PEMBELAJARAN

- Bercakap-cakap, tanya jawab, PL.

MEDIA (ALAT DAN BAHAN)

- Gambar Ubur-ubur
- Huruf Ubur-ubur dan angka
- Botol Bekas, pewarna makanan, plastik bekas, karet rambut, air.

PENYAMBUTAN ANAK

- Anak langsung diarahkan bermain bebas dulu bersama teman-teman yang lain sambil menunggu kegiatan dimulai.

KEGIATAN AWAL (± 30 Menit)

- Berbaris, senam

TRANSISI

- Istirahat/pendinginan (minum, ke kamar mandi/wc/toilet, cuci tangan).



CIRCLE TIME

- Salam, doa, bernyanyi bersama, bercerita.
- Tuhan menciptakan manusia dan hewan.
- Menyebut nama-nama binatang yang ada dilaut

PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

- Penataan densitas.

PIJAKAN SEBELUM MAIN (± 30 Menit)

- Appersepsi, penjelasan tema, SOP pijakan sebelum main.

PIJAKAN SELAMA MAIN (± 60 Menit)

- Mengenalkan huruf pada kata Ubur-ubur
- Meniru menuliskan kalimat sederhana : Ubur-ubur
- Membuat ubur-ubur dari bahan bekas

PIJAKAN SETELAH MAIN

- Recalling, memajang hasil karya.
- Bercakap-cakap tentang sayuran kesukaan.

KEGIATAN ISTIRAHAT (± 30 Menit)

- Bermain bebas di luar kelas/halaman sekolah.
- Cuci tangan, doa sebelum makan, makan bekal bersama.
- Doa sesudah makan.
- Merapikan alat makan/tas.

KEGIATAN AKHIR/PENUTUP (± 30 Menit)


- Tanya jawab tentang sayur dan kegunaannya.
- Doa, salam, pulang.

INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
1. Nilai Agama dan Moral	1.1	- Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta makhluk hidup termasuk hewan/binatang.
2. Fisik Motorik	3.3-4.3	- Agar anak dapat mengenal berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh.
3. Kognitif	2.2	- Mencoba melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban.
4. Sosem	2.9	- Selalu peduli terhadap sesama, baik tanaman maupun binatang.
5. Bahasa	3.12-4.12	- Agar anak dapat mengetahui keaksaraan awal.
6. Seni	3.15-4.15	- Agar anak dapat mengenal berbagai hasil karya.

WAJO, 5 November 2021

Mengetahui,
Kepala TK "FIEQFAND" KIDS SCHOOL


EMMY ALIAS, S.Pd

Guru


EMMY ALIAS, S.Pd

