

PROGRAM SEMESTER TK PERTIWI DWP SETDA
SEMESTER I
TAHUN AJARAN 2020/2021

TEMA	SUB TEMA	LOKASI WAKTU	KOMPETENSI DASAR
BINATANG	KUCING	1 MINGGU	*NAM : 1.1, 1.2, 3.2-4.2 *FM : 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 *KOG : 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8 *BHS : 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 *SOSEM : 2.7, 2.8, 2.9, 2.12 *SENI: 2.4, 3.15-4.15
Puncak Tema : Memberi makan kucing yang ada didekat anak			

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Dwp Setda

Pekalongan, September 2020
Guru Kelas

Nurhidayatil, S.Pd

Wahyu Dinar Nilasari, S.Pd

TABEL 1. ANALISIS KD DAN MATERI
TEMA : BINATANG
SUB TEMA: KUCING
KELOMPOK: B (USIA 5-6 TAHUN)

NO	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
1.	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaannya	Kucing ciptaan Tuhan
2.	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur	Menyayangi Binatang
3.	3.2-4.2 Mengenal dan menunjukkan perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	Cara meminta bantuan
4.	2.1 Memiliki Prilaku yang mencerminkan hidup sehat	Perilaku hidup sehat
5.	3.3-4.3 Mengenal dan menggunakan anggota tubuh	Lincih meniru gerakan
6.	3.4-4.4 Mengetahui cara hidup sehat	Mengkoordinir motorik halus
7.	3.5-4.5 Mengetahui cara memecahkan masalah	Menggunakan alat-alat disekitar anak
8.	3.6-4.6 Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya	Ciri-ciri kucing
9.	3.8-4.8 Mengenal lingkungan alam	Perkembangbiakan kucing
10.	3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif	Beberapa perintah sederhana
11.	3.11-4.11 Memahami bahasa ekspresif	Bahasa ekspresif
12.	3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	Keaksaraan awal
13.	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	Sabar menunggu giliran
14.	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian	Memiliki sikap kemandirian
15.	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	Tolong menolong
16.	2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Bertanggung jawab
17.	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Memuji karya teman
18.	3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni	Membuat karya seni

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Dwp Setda

Pekalongan, September 2020
Guru Kelas

Nurhidayati, S.Pd

Wahyu Dinar Nilasari, S.Pd

RPPM UNTUK GURU

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN (BDR)
TK PERTIWI DWP SETDA
SEMESTER I
TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester/ Bulan/ Minggu : I / September /
Tema : Binatang
Sub tema : Kucing
Kelompok : B

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN MAIN
*NAM : 1.1, 1.2, 3.2-4.2 *FM : 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 *KOG : 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8 *BHS : 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 *SOSEM : 2.7, 2.8, 2.9, 2.12 *SENI: 2.4, 3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> - Kucing ciptaan Tuhan - Menyayangi Binatang - Cara meminta bantuan - Perilaku hidup sehat - Lincih meniru gerakan - Mengkoordinir motorik halus - Menggunakan alat-alat disekitar anak - Ciri-ciri kucing - Perkembangbiakan kucing - Beberapa perintah sederhana - Bahasa ekpreftif - Keaksaraan awal - Sabar menunggu giliran - Memiliki sikap kemandirian - Tolong menolong - Bertanggung jawab - Memuji karya teman - Membuat karya seni 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi makan kucing (NAM 1.2) - Menganalisa tentang kucing (FM 3.3-4.3) - Menyusun kepingan puzzel kucing (Kog 3.5-4.5) - Mengelompokkan gambar (Kog 3.6-4.6) - Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata (BHS 3.12-4.12) - Menyusun huruf kucing (BHS 3.12-4.12) - Menugaskan anak memakaikan baju kucing (SOSEM 2.8) - Menggambar kepala kucing (SENI 3.15-4.15) - Membuat kolase kucing (SENI 3.15-4.15) - Membuat topeng kucing (SENI 3.15-4.15)

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Dwp Setda

Pekalongan, September 2020
Guru Kelas

Nurhidayati, S.Pd

Wahyu Dinar Nilasari, S.Pd

RPPM Untuk Orang Tua
Rencana Belajar Dari Rumah TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI DWP SETDA
Kelompok B (5-6 tahun) Minggu/ bulan :

Pengantar : Ayah/ bunda seminggu ini kita akan mengenalkan “Binatang” terutama “Binatang kucing” kepada anak sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Tujuan kegiatan :

Tujuan dari kegiatan ini adalah : Mengetahui bahwa KUCING ciptaan Tuhan, Menyayangi Binatang , Lincah meniru gerakan , Menggunakan alat-alat disekitar anak, ciri-ciri kucing , Keaksaraan awal, Menyelesaikan tugas tanpa bantuan dan Membuat karya seni

Alat dan bahan yang digunakan: Kertas, Pensil, Gambar kucing, makanan kucing, baju kucing, puzzel, biji-bijian

Kegiatan :

- Memberi makan kucing
- Menganalisa tentang kucing
- Menyusun kepingan puzzel kucing
- Mengelompokkan gambar
- Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata
- Menyusun huruf kucing
- Menugaskan anak memakaikan baju kucing
- Menggambar kepala kucing
- Membuat kolase kucing
- Membuat topeng kucing

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, foto, catatan, rekaman audio (luring hasil karya)

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Dwp Setda

Pekalongan, September 2020
Guru Kelas

Nurhidayati, S.Pd

Wahyu Dinar Nilasari, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

NAMA PAUD	:	TK PERTIWI DWP SETDA KAB. PEKALONGAN																										
SEMESTER/ BULAN/MINGGU	:	1/ 09/ 1																										
KELAS/ USIA	:	B/ 5-6 Tahun																										
TEMA/ SUB-TEMA	:	Binatang / Kucing																										
HARI/ TANGGAL	:	Senin, September 2020																										
Kompetensi Dasar (KD)	:	<table border="1"> <tr> <td>FM</td> <td>-</td> <td>Menganalisa tentang kucing (FM 3.3-4.3)</td> </tr> <tr> <td>BHS</td> <td>-</td> <td>Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata (BHS 3.12-4.12)</td> </tr> <tr> <td>KOG</td> <td>-</td> <td>Menyusun kepingan puzzel kucing (Kog 3.5-4.5)</td> </tr> <tr> <td>SOSE M</td> <td>-</td> <td>Menugaskan anak memakaikan baju kucing (SOSEM 2.8)</td> </tr> <tr> <td>SENI</td> <td>-</td> <td>Membuat kolase kucing (SENI 3.15-4.15)</td> </tr> </table>	FM	-	Menganalisa tentang kucing (FM 3.3-4.3)	BHS	-	Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata (BHS 3.12-4.12)	KOG	-	Menyusun kepingan puzzel kucing (Kog 3.5-4.5)	SOSE M	-	Menugaskan anak memakaikan baju kucing (SOSEM 2.8)	SENI	-	Membuat kolase kucing (SENI 3.15-4.15)											
FM	-	Menganalisa tentang kucing (FM 3.3-4.3)																										
BHS	-	Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata (BHS 3.12-4.12)																										
KOG	-	Menyusun kepingan puzzel kucing (Kog 3.5-4.5)																										
SOSE M	-	Menugaskan anak memakaikan baju kucing (SOSEM 2.8)																										
SENI	-	Membuat kolase kucing (SENI 3.15-4.15)																										
Materi	:	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>Kucing ciptaan Tuhan</td></tr> <tr><td>2</td><td>Menyayangi Binatang</td></tr> <tr><td>3</td><td>Lincih meniru gerakan</td></tr> <tr><td>4</td><td>Perilaku hidup sehat</td></tr> <tr><td>5</td><td>Mengkoordinir motorik halus</td></tr> <tr><td>6</td><td>Menggunakan alat-alat disekitar anak</td></tr> <tr><td>7</td><td>Ciri-ciri kucing</td></tr> <tr><td>8</td><td>Perkembangbiakan kucing</td></tr> <tr><td>9</td><td>Beberapa perintah sederhana</td></tr> <tr><td>10</td><td>Keaksaraan awal</td></tr> <tr><td>11</td><td>Memiliki sikap kemandirian</td></tr> <tr><td>12</td><td>Bertanggung jawab</td></tr> <tr><td>13</td><td>Membuat karya seni</td></tr> </table>	1	Kucing ciptaan Tuhan	2	Menyayangi Binatang	3	Lincih meniru gerakan	4	Perilaku hidup sehat	5	Mengkoordinir motorik halus	6	Menggunakan alat-alat disekitar anak	7	Ciri-ciri kucing	8	Perkembangbiakan kucing	9	Beberapa perintah sederhana	10	Keaksaraan awal	11	Memiliki sikap kemandirian	12	Bertanggung jawab	13	Membuat karya seni
1	Kucing ciptaan Tuhan																											
2	Menyayangi Binatang																											
3	Lincih meniru gerakan																											
4	Perilaku hidup sehat																											
5	Mengkoordinir motorik halus																											
6	Menggunakan alat-alat disekitar anak																											
7	Ciri-ciri kucing																											
8	Perkembangbiakan kucing																											
9	Beberapa perintah sederhana																											
10	Keaksaraan awal																											
11	Memiliki sikap kemandirian																											
12	Bertanggung jawab																											
13	Membuat karya seni																											
Alat dan Bahan	:	Kertas, spidol, kata-kata, puzzel																										
Kegiatan Motorik kasar	:	Mencuci tangan menggunakan kran																										
Kegiatan Pembukaan	:	Salam dan berdo'a sebelum kegiatan																										
Kegiatan inti	:	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>- Menyebutkan ciptaan Tuhan</td></tr> <tr><td>2</td><td>- Bermain kucing-kucingan</td></tr> <tr><td>3</td><td>- Meniru menulis kata mata, bulu, ekor, kucing</td></tr> <tr><td>4</td><td>- Menyusun kepingan puzzel kucing</td></tr> </table>	1	- Menyebutkan ciptaan Tuhan	2	- Bermain kucing-kucingan	3	- Meniru menulis kata mata, bulu, ekor, kucing	4	- Menyusun kepingan puzzel kucing																		
1	- Menyebutkan ciptaan Tuhan																											
2	- Bermain kucing-kucingan																											
3	- Meniru menulis kata mata, bulu, ekor, kucing																											
4	- Menyusun kepingan puzzel kucing																											
Istirahat (makan bekal dan bermain diluar)	:	Makan bekal dan bermain diluar																										
Kegiatan Penutup	:	Salam dan do'a penutup																										

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi Dwp Setda

Pekalongan, September 2020
Guru Kelas

Nurhidayati, S.Pd

Wahyu Dinar Nilasari, S.Pd

SISTEMATIKA BAHAN AJAR

Setiap peserta membuat 1 bahan ajar berdasarkan kegiatan yang ada di RPPH Luring, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mengacu sub-sub tema harian yang akan dibahas (RPPH Luring).
2. Hasil workshop bahan ajar, berupa uraian penjelasan Pendekatan STEAM dalam setiap kegiatan main (minimal 4 kegiatan)

Jawab :

Kegiatan 1 : Menganalisa tentang kucing

Sains : anak mengenali bentuk warna kucing, wajah kucing, tubuh kucing, mata, hidung, mulut, bulu, telinga, ekor.

Teknologi : alat yang digunakan dalam bermain Kucing

Engineering : anak memegang kucing, merasakan halus bulu kucing

Art : warna kucing, kasar halus

Math : menghitung mata, hidung, telinga, kaki, ekor pada tubuh kucing

Kegiatan 2 : Menyusun kalimat sederhana dengan kartu huruf sesuai kartu kata

Sains : anak mengenal bentuk kartu kata dan kartu huruf

Teknologi : menggunakan kertas, gunting, spidol, lem, kertas asturo

Engineering : dilem, disimpan pada keranjang kecil

Art : membuat variasi warna pada susunan kartu huruf

Math : menyusun kartu huruf menjadi kalimat s

Kegiatan 3 : Menyusun kepingan puzzel kucing

Sains : anak memadukan atau menyusun kepingan puzzel menjadi bentuk utuh.

Teknologi : puzzel kucing

Engineering : menyusun kepingan puzzel diatas kotak puzzel

Art : kecepatan anak dalam menyusun puzzel

Math : menghitung jumlah kepingan puzzel, menghitung jumlah puzzel

Kegiatan 4 : Membuat kolase gambar kucing dengan cangkang telur di kertas yang disediakan

Sains : mengenal perubahan cangkang telur dan biji kacang hijau

Teknologi : menggunakan gambar kucing, cangkang telur, biji kacang hijau, lem, spidol

Engineering : cangkang telur dan biji kacang hijau di lem

Art : membuat perpaduan cangkang dengan biji kacang hijau pada kolase

Math : membandingkan bentuk cangkang telur dengan biji kacang kacang hijau