

RPPM UNTUK GURU**RPPM BELAJAR DARI RUMAH****TK PERTIWI 04 JATEN**

Semester/Bulan/Minggu : II / 14 / 6

Tema : Budaya

Sub Tema : Permainan Tradisional

Kelompok : B (Usia 5-6 tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
NAM 1.1 3.1 – 4.1	Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan Do'a sebelum melakukan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kolase gambar kelereng dengan berbagai jenis biji-bijian • Mengenal permainan tradisional dengan melihat video youtube • Membedakan kasar - halus biji dakon, kelereng dan batu kerikil • Menghitung penjumlahan dengan batu kerikil, kelereng dan biji dakon • Bermain permainan tradisional • Menyusun huruf dengan biji dakon dan kerikil membentuk kata "dakon" • Menceritakan pengalaman bermain tradisional • Membuat alat perkusi dengan berbagai media
FM 2.1 3.3 – 4.3	Membiasakan mencuci tangan Koordinasi motorik halus	
Kognitif ▪ 2.2 ▪ 3.5-4.5 ▪ 3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui sebab akibat • Mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya • Mengenal konsep besar-kecil, kasar-halus • Konsep penjumlahan 	
Bahasa 3.11-4.11 3.12 – 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kalimat yang sudah didengar • Mengenal huruf 	
Sosial Emosional 2.8	• Menyelesaikan tugas yang diberikan	
Seni 3.15 4.15	Ekspresi seni musik dan kriya	

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi 04 Jaten

Guru Kelas

Sri Lestari, S.Pd

Wahyuningsih, S.Pd

RPPM UNTUK ORANG TUA
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Rencana Belajar Dari Rumah TK Pertiwi 04 Jaten
Kelompok B (5-6 tahun) Minggu / Bulan : 14 / 6

Pengantar :

Ayah / Bunda satu minggu ini kita akan mengenalkan Tema “Budaya” terutama “Permainan Tradisional” kepada anak sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Tujuan Kegiatan :

Tujuan dari kegiatan ini adalah : Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan, Berdoa sebelum melakukan kegiatan, Koordinasi motorik halus, Mengetahui sebab akibat, Mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya, Mengenal konsep besar-kecil, kasar-halus, Konsep penjumlahan, Mengulang kalimat yang sudah didengar, Mengenal huruf, Menyelesaikan tugas yang diberikan, Ekspresi seni music dan kriya

Alat dan bahan yang digunakan :

Dakon, Biji dakon, Batu kerikil, Bola bekel, kelereng, karet gelang

Kegiatan Inspiratif yang di lakukan :

- Bermain dakon
- Mengenal permainan tradisional dengan melihat video youtube
- Membedakan kasar halus biji dakon, kelereng dan batu kerikil
- Menghitung penjumlahan dengan batu kerikil dan biji dakon
- Menyebutkan kembali macam permainan tradisional
- Menceritakan kegiatan bermain yang dilakukan
- Menyusun huruf dengan biji dakon dan kerikil membentuk kata “dakon”
- Membuat alat music perkusi dengan berbagai media

Dokumentasi Orang Tua :

Jika anak melakukan berbagai kegiatan, maka orang tua mengamati, kemudian mencatat apa yang dilakukan atau diucapkan anak bak pada proses kegiatan maupun hasilnya dalam bentuk video, foto, catatan, rekaman audio (Luring = hasil karya)

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi 04 Jaten

Guru Kelas

Sri Lestari, S.Pd

Wahyuningsih, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama PAUD	:	TK Pertiwi 04 Jaten	
Semester/Bulan/Minggu	:	II / 14 / 6	
Kelas/Usia	:	B / 5-6 tahun	
Tema/Sub tema/sub sub tema	:	Budaya / Permainan Tradisional / Dakon	
Hari/Tanggal	:	Selasa, 22 September 2020	
Kompetensi Dasar (KD)	:	NAM	1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaanya 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-haridengn tuntunan orang dewasa
		FM	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanyak untuk mengembangkan motorik kasar dan motoric halus 4.3 menggunkan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus
		BHS	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secar verbal dan non verbal) 3. 12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.14 Mengungkapkan kebuuhan, keinginan dan minat diri dengan car yang tepat
		KOG	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan perilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.6 Mengenal benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola,sifat,suara,tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tetang apa dn bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya
		SOSEM	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
		SENI	3.15 Mengetahui cara memecahkna masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 4.15 Menyelesaikan masalah sehari-hari secar kreatif
Materi	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan 2. Koordinasi motorik halus 3. Mengetahui sebab akibat 4. Mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya 5. Mengenal konsep besar-kecil, kasar-halus 6. Konsep penjumlahan 7. Mengenal huruf 8. Menyelesaikan tugas yang diberikan 9. Ekspresi seni music dan kriya 	
Alat dan Bahan	:	Papan Dakon, biji dakon, batu kerikil, biji jagung, kelereng, botol bekas	
Motorik Kasar	:	Berjalan jinjit mengambil biji dakon	

Kegiatan Pembuka	:	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum belajar • Mengamati Alat permainan Dakon (papan dakon, biji dakon, batu kerikil) • Melihat video permainan dakon • Bermainan dakon
Kegiatan Inti	:	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan kasar halus antara biji dakon, kelereng dengan batu kerikil • Menyusun huruf dari biji dakon dan batu kerikil membentuk kata "dakon" • Menghitung penjumlahan dengan batu kerikil, kelereng dan biji dakon • Membuat alat perkusi dengan berbagai media
Istirahat	:	Cuci tangan, makan snack ringan, bermain bebas
Kegiatan Penutup	:	<ul style="list-style-type: none"> • Merapikan alat permainan yang digunakan • Menanyakan perasaan setelah bermain dakon • Memberi apresiasi • Penguatan perilaku positif dan membenarkan perilaku kurang baik • Berdoa selesai belajar

Mengetahui,
Kepala TK Pertiwi 04 Jaten

Guru Kelas

Sri Lestari, S.Pd

Wahyuningsih, S.Pd

