

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 media • Mengenal permainan tradisional dengan melihat video youtube • Membedakan kasar - halus biji dakon, kelereng, biji jagung dan batu kerikil • Menghitung penjumlahan dengan biji dakon,, kelereng, biji jagung dan batu kerikil • 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 :

- Kolase gambar kelereng dengan berbagai media
- Mengenal permainan tradisional dengan melihat video youtube
- Membedakan kasar halus biji dakon, kelereng, biji jagung dan batu kerikil
- Menghitung penjumlahan dengan biji dakon, kelereng, biji jagung, dan batu kerikil
- Bermain permainan tradisional
- Menceritakan pengalaman 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 | 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa |
| | : | FM | 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus |
| | : | BHS | 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan keaksaraan awal dalam bentuk karya |
| | : | KOG | 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan perilaku kreatif 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 3.6 Mengetahui benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya |
| | : | SOSEM | 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian |
| | : | SENI | 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media |
| Materi | | | |
| | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan dengan berdoa 2. Koordinasi motorik halus 3. Mengetahui sebab akibat 4. Mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya 5. Mengetahui konsep besar-kecil, kasar-halus 6. Konsep penjumlahan 7. Mengetahui 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) <ul style="list-style-type: none"> • Melihat video permainan dakon • Bermain dakon |
| Kegiatan Inti | : | <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan kasar halus antara biji dakon, kelereng, biji jagung dan 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

