

RPPH DARING 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Didarat/Ayam
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Selasa, 22 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memberi makan Binatang yang ada disekitar rumah (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Kordinasi mata dan tangan pada kegiatan kolase (3.3-4.3)
- Murid dapat Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup didarat yang ada disekitar rumahnya.(3.8-4.8)
- Murid dapat mengelompokkan gambar binatang sesuai jumlah kakinya (3.6– 4. 6)
- Murid dapat menirukan suara ayam jantan dan betina (3.6– 4. 6)
- Murid mengenal Huruf melalui nama-nama binatang (3.12-4.12)
- Murid dapat membuat kolase gambar Ayam dengan kulit telur (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Jenis Ayam (Jantan dan Betina)
- Bagian-bagian tubuh Ayam
- Manfaat Ayam

MEDIA PEMBELAJARAN

1. [Video] Pembelajaran tentang **Binatang Ayam**
2. Kartu Gambar binatang darat
3. LKPD Gambar Ayam
4. Lem
5. Cangkang Telur

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan orang tua, Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar melalui group WA .
- Guru memberikan informasi kepada orang tua untuk mengambil lembar LKPD disekolah melalui group WA.

2. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran melalui group WA

- Murid menyebutkan macam-macam binatang darat yang ada disekitar rumahnya.
- Anak mengamati video pada Link yang dibagikan guru pada group WA
- Murid Menceritakan apa saja yang dilihatnya pada video yang ditonton
- Murid diminta menirukan suara ayam
- Murid diminta untuk mengelompokkan gambar binatang yang jumlah kakinya sama.
- Murid diminta oleh guru untuk membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur.
- Murid memegang hasil karya kolase yang sudah di buatnya dan difoto oleh orang tuanya dan dikirimkan ke group WA

3. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut.
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam melalui WA group.

4. RENCANA PENILAIAN

A. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kordinasi mata dan tangan pada kegiatan kolase
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mengelompokkan berdasarkan jumlah kaki binatang
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan nama-nama binatang
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur

B. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Darat/Kucing
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Rabu, 23 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyayangi binatang yang ada disekitar rumah (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Meniru gerakan kucing berjalan (3.3-4.3)
- Murid dapat menghitung jumlah gambar kucing dan menulis angkanya (3.6– 4. 6)
- Mengurutkan gambar kucing dari yang terkecil-besar (3.6-4.6)
- Murid mengenal Huruf melalui kata KUCING (3.12-4.12)
- Menyanyikan lagu kucing ku (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Bagian-bagian tubuh Kucing
- Jenis Kucing
- Lagu “Kucing Ku”

MEDIA PEMBELAJARAN

1. [Video] Pembelajaran tentang **Binatang Kucing (Badan, Suara, jenis)**
2. Gambar Kucing
3. LKPD gambar kucing

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan orang tua, Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar melalui group WA .

2. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran melalui group WA
- Anak mengamati video pada Link yang dibagikan guru pada group WA
- Murid Menyebutkan ciri-ciri kucing yang ada pada video
- Murid diminta menirukan cara kucing berjalan dan suara kucing
- Murid diminta menghitung jumlah gambar kucing pada LKPD dan menuliskan Angka
- Murid diminta mengurutkan Gambar kucing dari ukuran kecil-besar

- Orang tuanya diminta mengirimkan kegiatan main anak ke group WA

3. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut.
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam melalui WA group.

5. RENCANA PENILAIAN

A. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan Nya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> Menirukan gerakan kucing berjalan (merangkak)
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> Anak menghitung jumlah gambar kucing dan menuliskan angkanya
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan kata K-U-C-I-N-G
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu kucingku

B. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

RPPH DARING 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Darat/ Bebek
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Kamis, 24 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui binatang sebagai ciptaan Tuhan (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Mengembangkan kemampuan mototrik kasar dan halus (3.3-4.3)
- Mengetahui dan menyebutkan ciri-ciri bebek (3.6– 4. 6)
- Mengetahui keaksaraan awal melalui kata BEBEK (3.12-4.12)
- Murid dapat membuat kolase gambar Ayam dengan kulit telur (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Jenis Bebek
- Bagian-bagian tubuh Bebek
- Manfaat Bebek

MEDIA PEMBELAJARAN

1. [Video] Pembelajaran tentang **Binatang Bebek**
2. LKPD lembar temple
3. Batu kerikil
4. Lem
5. Kertas origami

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan orang tua, Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar melalui group WA .
- Guru memberikan informasi kepada orang tua untuk mengambil LKPD disekolah melalui group WA.

2. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran melalui group WA
- Anak mengamati video pada link guru menjelaskan tentang binatang bebek yang dibagikan pada group WA
- Murid mengetahui dan menyebutkan ciri-ciri bebek.

- Murid Diminta menyusun batu kerikil membentuk kata B-E-B-E-K
- Murid diminta oleh guru untuk menempel kertas membentuk bebek.
- Murid memegang hasil karya menempel kertas bentuk bebek yang sudah di buatnya dan difoto oleh orang tuanya dan dikirimkan ke group WA

3. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut melalui group WA
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam melalui WA group.

6. RENCANA PENILAIAN

C. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan kemampuan motoric kasar dan halus
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mengenal dan menyebutkan ciri-ciri bebek
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan kata B-E-B-E-K
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menempel kertas origami membentuk bebek

D. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

RPPH LURING 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Didarat/Ayam
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Selasa, 22 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Memberi makan Binatang yang ada disekitar rumah (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Kordinasi mata dan tangan pada kegiatan kolase (3.3-4.3)
- Murid dapat Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup didarat yang ada disekitar rumahnya.(3.8-4.8)
- Murid dapat mengelompokkan gambar binatang sesuai jumlah kakinya (3.6– 4. 6)
- Murid dapat menirukan suara ayam jantan dan betina (3.6– 4. 6)
- Murid mengenal Huruf melalui nama-nama binatang (3.12-4.12)
- Murid dapat membuat kolase gambar Ayam dengan kulit telur (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Jenis Ayam (Jantan dan Betina)
- Bagian-bagian tubuh Ayam
- Manfaat Ayam

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran tentang **Binatang Ayam**
2. Kartu Gambar binatang darat
3. LKPD Gambar Ayam
4. Lem
5. Cangkang Telur

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan orang tua, Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar .
- Guru memberikan informasi kepada siswa tentang lembar LKPD .

2. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran
- Murid menyebutkan macam-macam binatang darat

- Anak mengamati gambar binatang ayan
- Murid Menceritakan apa saja yang dilihatnya tentang binatang darat
- Murid diminta menirukan suara ayam
- Murid diminta untuk mengelompokkan gambar binatang yang jumlah kakinya sama.
- Murid diminta oleh guru untuk membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur.
- Murid memegang dan mengumpulkan hasil karya kolase yang sudah di buatnya

3. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut.
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

4. RENCANA PENILAIAN

5. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kordinasi mata dan tangan pada kegiatan kolase
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mengelompokkan berdasarkan jumlah kaki binatang
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan nama-nama binatang
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat kolase gambar ayam dari cangkang telur

6. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Darat/Kucing
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Rabu, 23 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menyayangi binatang yang ada disekitar rumah (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Meniru gerakan kucing berjalan (3.3-4.3)
- Murid dapat menghitung jumlah gambar kucing dan menulis angkanya (3.6– 4. 6)
- Mengurutkan gambar kucing dari yang terkecil-besar (3.6-4.6)
- Murid mengenal Huruf melalui kata KUCING (3.12-4.12)
- Menyanyikan lagu kucing ku (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Bagian-bagian tubuh Kucing
- Jenis Kucing
- Lagu “Kucing Ku”

MEDIA PEMBELAJARAN

4. Pembelajaran tentang **Binatang Kucing (Badan, Suara, jenis)**
5. Gambar Kucing
6. LKPD gambar kucing

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

4. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar

5. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran
- Anak mengamati gambar binatang kucing
- Murid Menyebutkan ciri-ciri kucing yang ada pada gambar
- Murid diminta menirukan cara kucing berjalan dan suara kucing
- Murid diminta menghitung jumlah gambar kucing pada LKPD dan menuliskan Angka
- Murid diminta mengurutkan Gambar kucing dari ukuran kecil-besar

6. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut.
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

7. RENCANA PENILAIAN

A. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none">▪ Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan Nya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none">▪ Menirukan gerakan kucing berjalan (merangkak)
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none">▪ Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none">▪ Anak menghitung jumlah gambar kucing dan menuliskan angkanya
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none">▪ mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan kata K-U-C-I-N-G
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none">▪ Menyanyikan lagu kucingku

B. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdot, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

RPPH DARING 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KEGIATAN BELAJAR DI RUMAH (BDR)

TK KENANGA

Semester/Bulan/Minggu ke	: 1/September/12
Tema/Sub Tema	: Binatang/Binatang Darat/ Bebek
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Hari/Tanggal	: Kamis, 24 September 2020
KD	: 1.1, 3.3-4.3, 3.6– 4. 6, 3.8-4.8,3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui binatang sebagai ciptaan Tuhan (1.1)
- Menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang tua (2.12)
- Mengembangkan kemampuan mototrik kasar dan halus (3.3-4.3)
- Mengetahui dan menyebutkan ciri-ciri bebek (3.6– 4. 6)
- Mengetahui keaksaraan awal melalui kata BEBEK (3.12-4.12)
- Murid dapat membuat kolase gambar Ayam dengan kulit telur (3.15-4.15)

BAHAN AJAR

- Jenis Bebek
- Bagian-bagian tubuh Bebek
- Manfaat Bebek

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pembelajaran tentang **Binatang Bebek**
2. LKPD lembar temple
3. Batu kerikil
4. Lem
5. Kertas origami

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL

- Guru menyapa murid dan Guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan berdoa
- Guru memberikan informasi kepada siswa tentang LKPD.

2. KEGIATAN INTI

- Guru memberikan penjelasan tentang tema pembelajaran dan Kegiatan pembelajaran
- Anak mengamati dan menjelaskan tentang gambar binatang bebek
- Murid mengetahui dan menyebutkan ciri-ciri bebek.
- Murid Diminta menyusun batu kerikil membentuk kata B-E-B-E-K

- Murid diminta oleh guru untuk menempel kertas membentuk bebek
- Murid memegang dan mengumpulkan hasil karya menempel kertas bentuk bebek yang sudah di buatnya

3. PENUTUP

- Murid diminta menyampaikan perasaannya setelah melakukan kegiatan tersebut
- Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan salam

4. RENCANA PENILAIAN

5. Indikator Capaian

Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaanya (Binatang Ciptaan Tuhan)
Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengembangkan kemampuan motoric kasar dan halus
Sosem	2.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak terbiasa Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
Kognitif	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mengenal dan menyebutkan ciri-ciri bebek
Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengenal kaeksaraan awal melalui menyebutkan kata B-E-B-E-K
Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menempel kertas origami membentuk bebek

6. Teknik Penilaian

- Catatan hasil karya
- Catatan anekdotal, dan
- Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

Marabahan, September 2020

Kepala TK

Guru Kelompok A

Astarina, S.Pd

Salawati, S.Pd.

**PROGRAM SEMESTER
KELOMPOK B
TAHUN PELAJARAN 2020 - 2021**

No	KOMPETENSI INTI & KOMPETENSI DASAR	Semester I																	Semester II																	
		aku			lingkungan ku			kebutuhanku				binatang			tanaman				rekreasi		kendaraan			pekerjaan			Api, air, udara			Alat komks		negaraku		Alam semesta		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya																																			
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	√			√	√	√	√		
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	√	√	√	√	√							√	√	√	√		√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	√	√	√	√	√	√												√	√	√	√	√	√		√	√	√					√	√		
2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu							√	√	√	√				√	√	√	√			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√		
2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				√	√	√					√	√	√	√	√	√	√											√	√					√	√
2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√											√	√	√	√				
2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	√	√	√											√	√	√																√	√	√	√

4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat				√	√	√	√	√	√	√									√	√	√											
4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√								√	√	√				√	√	√	√				
4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							√	√	√	√	√								
4.7	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				√	√	√					√	√	√							√	√	√	√	√					√	√		
4.8	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)											√	√	√	√	√	√	√							√	√	√				√	√	
4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya				√	√	√	√	√	√															√	√							
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	√	√	√					√	√	√	√	√	√											√	√			√	√	√	√	√
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	√	√	√								√	√	√	√	√	√	√											√	√	√	√	√
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya						√	√	√	√	√				√	√	√	√						√	√	√							
√4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar											√	√	√	√	√	√								√	√					√	√	
4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	√	√	√					√	√	√	√															√	√	√				
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				√	√	√					√	√	√	√	√	√	√								√	√			√	√		

MATERI KURIKULUM 2013 PAUD KELOMPOK B

Secara terstruktur kompetensi inti dimaksud mencakup:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
(KI-3 {pengetahuannya} DAN KI-4 {ketrampilannya}, *SELALU BERHUBUNGAN*)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	1.1.1. Alam semesta ciptaan Tuhan 1.1.2. Benda-benda ciptaan Tuhan: batu, gunung, pasir, dst 1.1.3. Makhluk hidup ciptaan Tuhan: binatang, manusia, tumbuhan 1.1.4. Mensyukuri ciptaan Tuhan 1.1.5. Menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan. 1.1.6. Memanfaatkan ciptaan Tuhan 1.1.7. Tidak menyakiti ciptaan Tuhan	
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1. Bersyukur 1.2.3. Menyayangi diri sendiri 1.2.4. Menyayangi sesama teman 1.2.5. Menghormati orang yang lebih tua 1.2.6. Menghormati orang yang lebih muda 1.2.7. Kelestarian lingkungan 1.2.8. Menghargai hasil karya diri sendiri/orang lain	
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri,	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1.1. Berolah raga 2.1.2. Makan yang teratur 2.1.3. Menjaga kebersihan 2.1.4. Menjaga kesehatan 2.1.5. Kebersihan diri sendiri	

peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan/atau pengasuh, dan teman		2.1.6. Kebersihan lingkungan	
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	2.2.1. Berani mencoba hal yang baru 2.2.2. Mengetahui sebab akibat 2.2.3. Mengetahui apa yang terjadi jika	
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1. Mengembangkan hasil karyanya 2.3.2. Berkreasi menggunakan berbagai media	
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	2.4.1. Bergerak sesuai dengan irama musik 2.4.2. Menirukan gerakan sederhana 2.4.3. Berpakaian yang rapi dan sopan 2.4.4. Penataan lingkungan 2.4.5. Adat istiadat, budaya	
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1. Berani bertanya. 2.5.2. Menyampaikan pendapat. 2.5.3. Berani tampil di depan umum 2.5.4. Mengerjakan tugas sendiri 2.5.5. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya 2.5.6. Menceritakan pengalaman secara sederhana 2.5.7. Dapat menerima kritik 2.5.8. Mengikuti perlombaan / kompetisi	
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1. Perilaku baik / buruk. 2.6.2. Berangkat sekolah tepat waktu. 2.6.3. Memakai seragam sekolah. 2.6.4. Bersikap sportif dalam permainan 2.6.5. Mentaati peraturan / tata tertib yang ada 2.6.6. Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan	
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1. Saling hormat menghormati. 2.7.2. Sabar menunggu giliran 2.7.3. Mendengarkan temannya berbicara. 2.7.4. Saling menghargai sesama manusia 2.7.5. Mengendalikan emosi	
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan	2.8.1. Menyelesaikan tugas tanpa bantuan. 2.8.2. Mengurus dirinya sendiri	

	kemandirian	2.8.3. Tidak cengeng	
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	2.9.1. Gotong royong / tolong menolong 2.9.2. Tenggang rasa 2.9.3. Mau meminjamkan miliknya dengan senang hati 2.9.4. Rasa empati pada orang lain 2.9.5. Mau berbagi dengan teman	
	2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain	2.10.1. Merapikan mainan secara bersama sama 2.10.2. Mau Bermain dengan teman 2.10.3. Mau bekerja sama dengan teman/orang lain 2.10.4. Dapat bekerja kelompok 2.10.5. Toleransi	
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	2.11.1. Menyesuaikan diri dengan orang lain 2.11.2. Tidak mengganggu teman 2.11.3. Menyesuaikan diri dengan lingkungan 2.11.4. Mudah bergaul/berteman	
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	2.12.1. Menyelesaikan tugas sampai selesai 2.12.2. Memohon dan memberi maaf 2.12.3. Menyelesaikan pekerjaan tanpa dibantu orang lain 2.12.4. Memiliki rasa tanggung jawab	
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur	2.13.1. Tidak mengambil barang yang bukan miliknya 2.13.2. Mengakui kesalahannya 2.13.3. Mengembalikan milik orang lain	
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman	2.14.1. Mengucapkan terimakasih bila mendapatkan sesuatu 2.14.2. Memperhatikan dan mendengarkan teman, orang tua, dan orang yang lebih tua 2.14.3. Berbicara sopan 2.14.4. Memberi dan membalas salam 2.14.5. Saling memaafkan	
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman,	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	3.1.1. Lagu-lagu keagamaan 3.1.2. Ibadah	-. Mengucapkan doa – doa pendek , melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal : doa

pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia		3.1.3. Pengenalan do'a 3.1.4. Surat surat pendek 3.1.5. Tempat tempat ibadah 3.1.6. Kitab suci 3.1.7. Tokoh tokoh agama 3.1.8. Hari hari besar agama	sebelum memulai dan selesai kegiatan) -. Berperilaku sesuai dengan ajaran yang dianutnya (misal : tidak bohong , tidak berkelahi -. Menyebutkan hari – hari besar agama -. Menceritakan kembali tokoh – tokoh keagamaan (misal : nabi – nabi)
	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	4.1.1. Menyanyi lagu lagu keagamaan 4.1.2. Beribadah 4.1.3. Hafalan doa sehari hari 4.1.4. Hafalan surat surat pendek 4.1.5. Pengenalan tempat tempat ibadah 4.1.6. Pengenalan kitab suci 4.1.7. Pengenalan tokoh agama 4.1.8. Peringatan hari hari besar agama	
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia	3.2.1. Berterima kasih 3.2.2. Ucapan salam 3.2.3. Menghormati orang yang lebih tua 3.2.4. Menolong orang yang kesusahan 3.2.5. Memberi dan meminta maaf 3.2.6. Simpati terhadap teman yang sakit 3.2.7. Berbuat baik	-. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan Mis: mengucapkan maaf, permisi, terimakasih. -. Mau menolong orang tua, pendidik, dan teman.
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	4.2.1. Mengucapkan terima kasih 4.2.2. Memberi dan membalas salam 4.2.3. Bersikap sopan pada orang tua, orang yang lebih tua 4.2.4. Membantu teman yang terkena musibah 4.2.5. Mau memberi dan memohon maaf 4.2.6. Menjenguk teman yang sakit 4.2.7. Melakukan perbuatan baik terhadap semua	
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	3.3.1. Anggota tubuh 3.3.2. Panca indra 3.3.3. Fungsi atau kegunaan anggota tubuh 3.3.4. Gerakan jalan, lari, melompat, berjinjit, dst 3.3.5. Senam 3.3.6. Koordinasi motorik halus	-. Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang, terkontrol, dan lincah -. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata , tangan , kaki kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal : senam dan

			tari) - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (misal : mengancingkan baju , menali sepatu , menggambar , menempel , menggantung , makan)
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	4.3.1. Menunjukkan dan ciri ciri anggota tubuh anak/orang lain 4.3.2. Kegunaan panca indra 4.3.3. Guna anggota tubuh 4.3.4. Melakukan jalan, lari, melompat, berjinjit, dst 4.3.5. Melakukan senam 4.3.6. Mengkoordinasikan motorik halus	
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat	3.4.1. Alat-alat kebersihan 3.4.2. Mencuci tangan, mandi, menyisir rambut, menggosok gigi 3.4.3. Membuang sampah pada tempatnya 3.4.4. Berpakaian rapi 3.4.5. Melindungi diri dari percobaan kekerasan seksual (teriak dan berlari). 3.4.6. Makan yang teratur 3.4.7. Makan makanan yang bergizi 3.4.8. Tata cara buang air kecil dan besar 3.4.9. Istirahat cukup	- Melakukan kegiatan hidup bersih dan sehat (misal : mandi 2 x sehari , memakai baju bersih , membuang sampah pada tempatnya) - Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan termasuk kekerasan seksual dan bullying (misal : dengan berteriak dan / atau berlari) - Mampu menjaga keamanan diri dari benda – benda berbahaya (misal : listrik , pisau , pembasmi serangga) - Terbiasa mengkonsumsi makanan dan minuman yang bersih , sehat , dan bergizi
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	4.4.1. Belajar/tata cara menggunakan alat-alat kebersihan 4.4.2. Belajar mencuci tangan, mandi, menyisir rambut, menggosok gigi 4.4.3. Kerja bakti membersihkan kelas dan lingkungan sekolah 4.4.4. Cara berpakaian yang rapi 4.4.5. Belajar cara melindungi diri dari percobaan kekerasan seksual (teriak dan berlari). 4.4.6. Tata cara makan yang teratur 4.4.7. Terbiasa mengkonsumsi makanan yang bersih, sehat dan bergizi. 4.4.8. Praktek Buang air kecil dan besar 4.4.9. Tata cara istirahat yang cukup	
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	3.5.1. Konsep penjumlahan dan pengurangan 3.5.2. Mencari jejak 3.5.3. Menyusun puzzle	- Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi - Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
	4.5. Menyelesaikan	4.5.1. Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan	

	masalah sehari-hari secara kreatif	<p>benda</p> <p>4.5.2. Mengerjakan maze (mencari jejak) menuju suatu tempat/benda</p> <p>4.5.3. Menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh</p>	
	3.6. Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	<p>3.6.1. Konsep warna primer (merah,kuning biru) dan warna skunder</p> <p>3.6.2. Bentuk: lingkaran, segi tiga, persegi, persegi panjang, oval, kubus, kerucut, tabung</p> <p>3.6.3. Ukuran: besar-kecil, panjang, pendek, berat-ringan, lama-sebentar, sekarang-kemarin-besok.</p> <p>3.6.4. Pola: pola satu indikator AB-AB, ABC-ABC. Pola dua indikator AB-AB, ABC,ABC</p> <p>3.6.5. Sifat: cair-padat-gas</p> <p>3.6.6. Suara: sumber suara, jenis suara, cepat-lambat suara, keras-lunak, tinggi-rendah, dll</p> <p>3.6.7. Konsep dan lambang bilangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran , pola , fungsi, sifat, suara, tekstur, dan ciri – ciri lainnya - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas (misal : menjodohkan, menjiplak , meniru) - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih , bentuk , ukuran , warna , atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda - Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar – kecil , banyak – sedikit, panjang – pendek, berat – ringan, tinggi – rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	<p>4.6.1. Pencampuran macam - macam warna</p> <p>4.6.2. Pengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri</p> <p>4.6.3. Perbedaan benda berdasarkan kasar-halus,panjang pendek,besar-kecil dll</p> <p>4.6.4. Penyusunan pola secara berurutan dan benar</p> <p>4.6.5. Pengenalan sifat-sifat dari benda (cair,padat,gas)</p> <p>4.6.6. Pengenalan bunyi atau suara-suara tertentu</p> <p>4.6.7. Pengenalan konsep dan lambang bilangan</p>	
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	<p>3.7.1. Nama / identitas anak</p> <p>3.7.2. Anggota keluarga</p> <p>3.7.3. Tempat ibadah</p> <p>3.7.4. Alat transportasi</p> <p>3.7.5. Budaya sekitar lingkungan anak</p> <p>3.7.6. Cerita</p> <p>3.7.7. Gerak dan lagu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri – ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit , warna rambut , jenis rambut dll) - Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana - Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan - Menyebutkan peran – peran dan pekerjaan

	<p>4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p>	<p>4.7.1. Pengenalan identitas anak 4.7.2. Pengenalan anggota keluarga. 4.7.3. Pengenalan tempat-tempat ibadah 4.7.4. Macam-macam kendaraan (laut, darat, udara) 4.7.5. Menari sesuai irama musik 4.7.6. Bercerita 4.7.7. Praktek gerak lagu</p>	<p>termasuk didalamnya perlengkapan / atribut dan tugas – tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut - Membuat dan mengikuti aturan.</p>
	<p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p>	<p>3.8.1. Macam -macam tanaman 3.8.2. Binatang yang hidup di air, udara & darat 3.8.3. Binatang piaraan 3.8.4. Cuaca: siang, malam, panas, hujan 3.8.5. Daerah pedesaan, perkotaan, pegunungan pesisir dll 3.8.6. Bertanya dengan kata “apa”, “siapa”, “dimana”, ”bagaimana”, “mengapa”. 3.8.7. Perkembangbiakan makluk hidup 3.8.8. Proses kerja sesuai prosedur ilmiah. Misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, teh,gula, dan gelas.</p>	<p>- Menceritakan peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana - Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap yang berhubungan dengan benda -benda yang ada dilingkungan alam - Menceritakan perkembangbiakan makluk hidup</p>
	<p>4.8. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batuan, dll)</p>	<p>4.8.1. Memelihara tanaman 4.8.2. Gerakan binatang,bercerita tentang binatang, 4.8.3. Pemeliharaan binatang piaraan. 4.8.4. Proses terjadinya gejala alam 4.8.5. Belajar suasana pedesaan, perkotaan, pegunungan 4.8.6. Menggunakan kata “apa”, “siapa”, “dimana”, ”bagaimana”, “mengapa”. 4.8.7. Perkembangbiakan makluk hidup 4.8.8. Praktek kerja sesuai prosedur ilmiah. Misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, teh,gula, dan gelas.</p>	

	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	3.9.1. Alat- alat rumah tangga. 3.9.2. Alat untuk bekerja (alat tukang kayu,alat dokter,alat polisi dll) 3.9.3. Alat-alat permainan di sekolah 3.9.4. Alat-alat untuk sekolah 3.9.5. Alat-alat tehnologi sederhana (baling-baling, pesawat-pesawat,kereta api- kereta apian,mobil-mobilan, telepon-teleponan dengan benang dll).	- Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat tehnologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab - Membuat alat – alat tehnologi sederhana (misal : baling – baling , pesawat – pesawatan , kereta – kereta apian , mobil – mobilan , telepon – teleponan dengan benang dll) - Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (mmisal : membuat teh dimulai dari menyediakan air panas , teh , gula , dan gelas)
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya	4.9.1. Pengenalan peralatan rumah tangga 4.9.2. Bermain peran sebagai tukang kayu,dokter,polisi dll 4.9.3. Mengembalikan alat-alat permainan setelah digunakan di sekolah 4.9.4. Mengelompokkan alat-alat untuk sekolah 4.9.5. Membuat alat-alat tehnologi sederhana (baling-baling, pesawat- pesawatan,kereta api- kereta apian,mobil-mobilan, telepon-teleponan dengan benang dll).	
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	3.10.1. Percakapan 3.10.2. Menirukan 3-4 urutan kata 3.10.3. Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan 3.10.4. Suku kata awal sama/suku kata akhir sama 3.10.5. Identitas diri dengan lengkap (nama lengkap,nama panggilan,alamat dll)	- Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih - Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal : aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan)
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	4.10.1. Percakapan dua arah atau lebih 4.10.2. Menyusun 3-4 urutan kata dengan benar 4.10.3. Membaca buku cerita sederhana 4.10.4. Belajar tentang suku kata awal sama/suku kata akhir sama 4.10.5 Pengenala nama sendiri dengan lengkap	
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan	3.11.1. Ekpresi wajah (senang, marah, sedih) 3.11.2. Pantomim 3.11.3. Lagu anak-anak	- Mengungkapkan keinginan , perasaan , dan pendapat , dengan kalimat sederhana dalam

	bahasa secara verbal dan non verbal)	3.11.4. Syair 3.11.5. Tanya jawab tentang keterangan /informasi 3.11.6. Mengulang kalimat yang sudah didengar 3.11.7. Macam bunyi/suara (teriakan,tertawa,menangis,pintu dibuka dll)	berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa - Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku – buku yang dikenali - Mengungkapkan perasaan , ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi - Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
	4.11.Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	4.11.1. Pengenalan berbagai ekspresi (senang,marah,sedih dll) 4.11.2. Berpantomim 4.11.3. Mengekspresikan berbagai gerakan sesuai irama lagu 4.11.4. Membuat sajak sederhana 4.11.5. Bercerita tentang pengalaman anak 4.11.6. Melengkapi kalimat yang sudah dimulai guru 4.11.7. Menirukan berbagai bunyi yang didengar (teriakan,menangis,tertawa dl)	
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1. Huruf vokal dan konsonan 3.12.2. Huruf awal sama 3.12.3. Gambar cerita 3.12.4. Menggerakkan jari-jari tangan	- Menunjukkan bentuk – bentuk (pra menulis) - Membuat gamabr dengan beberapa coretan / tulisan yang sudah berbentuk huruf / kata - Menulis huruf – huruf dari namanya sendiri - Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
	4.12.Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	4.12.1. Pengenalan huruf- huruf dari namanya sendiri 4.12.2. Pengenalan kata- kata yang mempunyai huruf awal sama 4.12.3. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya) 4.12.4. Membuat garis tegak,datar, zig-zag, lengkung dll	- Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung
	3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain	3.13.1. Mengendalikan emosi 3.13.2. Orang-orang yang ada disekitar 3.13.3. Berani sendiri 3.13.4. Mau bermain dengan teman 3.13.5. Dapat bekerja kelompok dengan teman	- Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru - Mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri
	4.13.Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	4.13.1. Bisa mengendalikan emosi 4.13.2. Beradaptasi dengan orang yang ada disekitarnya 4.13.3. Keberanian dalam melakukan aktifitas	

		4.13.4. Mempunyai sahabat 4.13.5. Kerja kelompok	
	3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri	3.14.1. Bermain bebas 3.14.2. Hoby 3.14.3. Makanan ku 3.14.4. Kegiatan	-. Memilih satu macam dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia -. Memilih kegiatan / benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari berbagai pilihan yang ada
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	4.14.1. Aktifitas yang diinginkannya 4.14.2. Kesenanganku / kegemaranku 4.14.3. Makanan kesukaanku 4.14.4. Memilih satu macam dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia.	
	3.15.Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1. Senandung bunyi-bunyian yang menyenangkan 3.15.2. Merasa tertarik pada benda-benda yang berbunyi/berwarna 3.15.3. Senang mengikuti irama musik 3.15.4. Tertarik pada aktifitas seni	-. Membuat karya sen sesuai kreatifitasnya (misal : seni musik , visual , gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain) -. Menghargai penampilan karya seni orang lain (misal “ dengan bertepok tangan dan memuji)
	4.15.Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1. Bersenandung sesuai syair lagu 4.15.2. Perbedaan bunyi,warna pada benda-benda disekitar anak 4.15.3. Gerakan senam,tari sesuai irama musik 4.15.4. Kegiatan melukis,mewarnai gambar,mencipta bentuk dll	

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK KANAK KUNCUP MEKAR**

THEMA : BINATANG
 KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : 1 / 12
 KD : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5.2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG YANG HIDUP DI AIR (air tawar, laut)	1.1.3.Macam-macam binatang air	1.Berdiskusi tentang macam-macam binatang air, amphibi
		2.3.1.Gambar-gambar binatang air	2.Menirukan gerakan ikan berenang
		2.4.2.Gerakan/jalannya binatang	3.Bercerita tentang ikan piaraannya
	- ciri – ciri	2.5.6.Cerita pengalaman anak	4.Memberi makan ikan
	- perkembangbiakan	2.6.6.Mengembalikan mainan pada tempatnya	5.Membuat aquarium dengan balok-balok
	- makanannya	2.9.1.Cerita bergambar ttg tolong menolong	6.Menceri jejak
	- manfaatnya	2.12.4.Memberi makan binatang (ikan)	7.Menghitung ikan
	- bahayanya	3.2.7 & 4.2.7.Tidak menyakiti binatang	8.Menebali suku kata awal nama binatang air
		3.3.4& 4.3.4.Berenang seperti binatang air	9.Permainan menjala ikan
		3.5.2 dan 4.5.2.Mencari jejak aquarium	10.Menyanyi lagu ikanku
		3.6.7.dan 4.6.7.Konsep dan lambang bilangan	11.Bersyair ikanku
		3.7.7.dan 4.7.7.Permainan menjaring ikan	12.Melipat kertas menjadi bentuk ikan
		3.8.7.dan 4.8.7.Perkembang biakan binatang air	13.Mengelompokkan gambar binatang yang hidup di air
		3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal/akhir nama bntg air	14.Mengurutkan gambar ikan dari yang paling kecil-besar
		3.11.4.dan 4.11.4.Syair tentang binatang air	15.Memberikan keterangan / informasi
		3.11.6.dan 4.11.6.Mengulang kalimat	16.Menghubungkan tulisan dengan simbol
		3.13.4.dan 4.13.4.Mau bermain dengan teman	17.Mengisi pola gambar ikan dengan biji-bijian
		3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik pada aktifitas seni	18.Melompat seperti katak
			19.Membuat berbagai bentuk ikan
			20.Menceritakan isi gambar yang telah dibuatnya
			21.Bermain memancing ikan
			22.Mengelompokkan jenis binatang laut
			23.Makan – makanan berprotein (ikan laut)
			24.Mengulang kalimat yang sudah didengar
			25.Kolase gambar ikan lele dengan kertas
			26.Mewarnai gambar katak

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK KANAK**

THEMA : BINATANG
 KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : 1 / 13
 KD : 1.1, 2.3, 2.4, 2.5.2.6, 2.9, 2.12, 3.2, 4.2, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7, 3.8, 4.8, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.13, 4.13, 3.15, 4.15.

NO	SUB TEMA	MUATAN / MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	BINATANG YANG BISA TERBANG	1.1.7.Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (binatang)	1.Menggambar bebas binatang yang bisa terbang
	- jenisnya	2.3.1.Gambar-gambar binatang yang bisa terbang	2.Membaca buku cerita bergambar
	- ciri – cirinya	2.4.2.Gerakan binatang yang bisa terbang	3.Menirukan suara –suara burung , lebah
	- makanannya	2.5.6.Cerita pengalaman anak	4.Membuat sangkar burung dengan sedotan
	- perkembangbiakan	2.6.6.Mengembalikan mainan setelah digunakan	5.Mengurutkan gambar seri perkembang biakan kupu-kupu
	- manfaatnya	2.9.1.Cerita bergambar ttg tolong menolong	6.Menggunting dan menempel kertas menjadi bentuk lebah
	- bahayanya	2.12.4.Memberi makan burung	7.Memberi makan burung paraan
		3.2.7 & 4.2.7.Berbuat baik terhadap makhluk Tuhan	8.Menghitung penjumlahan pada gambar capung
		3.3.4& 4.3.4.Terbang seperti kupu/burung	9.Membuat sajak sederhana
		3.5.2 dan 4.5.2.Mencari jejak rumah burung dara	10.Melengkapi kata dari nama binatang yang bisa terbang
		3.5.1.dan 4.5.1.Konsep penjumlahan	11.Bercerita tentang pengalaman anak
		3.6.6.dan 4.6.6.Suara –suara burung	12.Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
		3.7.7.dan 4.7.7.Permainan menjaring kupu-kupu	13.Menghitung jumlah gambar telur burung bangau
		3.8.7.dan 4.8.7.Perkembangbiakan kupu-kupu / burung	14.Mengisi pola gambar burung dengan garis lengkung
		3.10.4.dan 4.10.4.Suku kata awal/akhir nama Binatang yang bisa terbang	15.Menirukan gerakan kupu-kupu , burung
		3.11.4.dan 4.11.4.Syair tentang binatang yg bisa yang bisa terbang	16.Berdiri di atas satu kaki seperti burung bangau
		3.13.2.dan 4.13.2.Beradaptasi dengan lingkungan	17.Mencari jejak gambar rumah burung dara (pagupon)
		3.15.4.dan 4.15.4.Tertarik pada aktifitas seni	18.Mencetak dengan jari bentuk capung
			19.Menyebutkan perbedaan kupu – kupu dan capung
			20.Menyrbutkan posisi benda
			21.Membuat bentuk sarang lebah
			22.Menunjukkan gerakan – gerakan sederhana
			23.Membuat garis melingkar seperti obat anti nyamuk
			24.Membuat bentuk tudung saji
			25.Menghafal nama lotion anti nyamuk
			26.Menceritakan akibat makan makanan yang tidak ditutupi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas