



RENCANA PEMEBLAJARAN MENDALAM (RPPM)

TOPIK: ALAM SEMESTA

SUB TOPIK: BENDA-BENDA YANG ADA DI LANGIT



**Disusun oleh :
GURU KBM NU 08 ASSA'ADAH**



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU
KELOMPOK BERMAIN MUSLIMAT NU 8
ASSA'ADAH**
(Terakreditasi B)
SAMPURNAN BUNGAH GRESIK



**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM
TOPIK : BENDA-BENDA LANGIT**

IDENTITAS SEKOLAH			
Nama Guru	Dhita Amaliah Tri Martha Sari, S.Pd		
Asal Sekolah	KBM NU 08 Assaadah	Jenjang/Kelas	KB Ishaq
Tahun Pelajaran	2025/2026	Jumlah Siswa	12 anak
Semester/Minggu	Ke-2 / 14		
Alokasi Waktu	@150 menit x 3 hari= 450 menit		
Fase	Fondasi		

I. IDENTIFIKASI

Materi Pembelajaran :

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini diharapkan anak dapat belajar memahami dan mengetahui tentang benda-benda yang ada dilangit, mengetahui perbedaan siang dan malam serta kegunaan matahari dan bulan yang ada dilangit untuk menumbuhkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah.

Dimensi Profil Lulusan :

1. Keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME
2. Kreativitas
3. Bernalar kritis

II. DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran:

1. **1.3.2** Anak memahami dan mempraktikkan perilaku baik di lingkungan.
2. **2.2.1** Anak mampu memilih hal ia suka, menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya dan memiliki keinginan untuk mencoba hal baru.
3. **3.3.3** Anak Mengenal konsep dan simbol bilangan

Praktik Pedagogis:

Pembelajaran Sentra

Kemitraan Pembelajaran :

Guru sejawat dan orang tua

Lingkungan Pembelajaran:

- o Ruang Kelas

- Halaman sekolah
- Budaya belajar, kolaboratif, partisipasi aktif dan rasa ingin tahu

Pemanfaatan Digital:

IFP dan Video senam 7 kebiasaan anak hebat

III. PENGALAMAN BELAJAR

Langkah Pembelajaran

Guru menerapkan prinsip pembelajaran Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan untuk mencapai Tujuan Pembelajaran. Pengalaman belajar akan dilaksanakan dalam durasi 3 (Tiga) kali pertemuan.

Pembukaan : Sabtu, Senin, Selasa (2, 4, 5 Mei 2026)

1. Pengalaman motorik kasar : senam, Kegiatan Motorik kasar/ permainan tradisional
 - Hari ke 1 : Senam Gemari
 - Hari ke 2 : Berjalan jinjit
 - Hari ke 3 : Melompat Masuk Simpai
2. Salam, berdoa, hafalan surat pendek, Murojaah surat pendek, senandung islami
 - Hari ke 1 : Tepuk Wudhu
 - Hari ke 2 : Doa Harian
 - Hari ke 3 : Murojaah Surat An-Nas- Al Ikhlas
3. Bercakap-cakap tentang kabar hari ini
4. Memberi kesempatan anak untuk bercerita aktivitas di rumah
5. Berdiskusi tentang topik minggu ini dengan memberikan berbagai pertanyaan pemantik
6. Menjelaskan TP yang akan dicapai dalam minggu ini

Memahami

1. Anak diajak berdiskusi tentang Macam-macam benda langit
2. Anak diajak Menyebutkan apa saja manfaat benda langit
3. Anak diajak menyebutkan bahaya benda langit
4. Anak diajak menyebutkan bagian-bagian benda langit
5. Anak diajak mengenal benda langit ciptaan Allah
6. Anak diajak Menyanyi lagu “Aku adalah matahari”

Mengaplikasi

Anak diajak menjawab dan menjelaskan pengalamannya sesuai topik melalui berbagai pertanyaan pemantik sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, seperti :

1. Dapatkah kamu menyebutkan macam-macam benda langit?
2. Siapa yang menciptakan benda-benda langit?
3. Apa saja manfaat dan bahaya benda-benda langit?

Guru menyediakan ragam main yang cukup, sesuai dengan kebutuhan dan minat anak secara individu dan berkelompok dengan berbagai material belajar yang sesuai. Ragam main yang disiapkan antara lain :

- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Simulasi mencuci dan menjemur cucian ▪ Simulasi Melihat bulan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permainan Dadu Pelangi ▪ Menyusun Menara kubus dengan Balok warna | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis angka dengan media Pasir ▪ Meronce pada gambar |
|--|--|---|

dan bintang dengan teropong ▪ Simulasi melipat baju	▪ Mengelompokkan warna dengan Stik Es krim	matahari ▪ Tracing bentuk matahari, bulan, Bintang dengan batu
--	--	---

- Guru memberikan pijakan/dukungan untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran
- Anak dapat memilih satu atau lebih dari satu kegiatan main yang disukai
- Anak dapat menyelesaikan kegiatan main sesuai waktu yang dibutuhkan

Merefleksi

1. Anak diminta bercerita terkait pengalaman yang diperoleh selama bermain
2. Anak menyampaikan pendapat kegiatan mana yang disukai, kesulitan yang ditemui, serta hal-hal yang dilakukan
3. Anak menyampaikan nama teman-teman yang sudah terlibat dalam kegiatan mainnya.

Penutup

1. Anak untuk mengingat kembali berbagai kegiatan yang sudah dilakukan
2. Anak menyampaikan perasaan yang dirasakan saat bermain (senang, kesal, bosan, dll)
3. Anak mengemukakan kesulitan yang ditemui saat bermain, dan menyampaikan hal-hal yang dilakukan
4. Anak mendapat penguatan perilaku baik yang sudah dilakukan, dan mendapat koreksi perilaku yang tidak tepat
5. Anak menyampaikan ide bermain selanjutnya
6. Anak berdoa bersama untuk mengakhiri kegiatan

IV. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen awal (*asesmen as learning*) dengan menggunakan Teknik observasi dan Ceklis
 Asesmen proses pembelajaran (*asesmen for learning*) menggunakan Teknik penugasan, kinerja, dan ceklis
 Asesmen hasil pembelajaran (*asesmen of learning*) dengan Teknik penilaian kinerja, ceklis, dan hasil karya

Instrumen ceklis

Jumlah Anak : 12
 Kelompok : Ishaq (3-4) tahun

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Penilaian	Muncul/Tidak	Hasil Pengamatan
1	Anak memahami perilaku baik di lingkungan sekitarnya.	Tidak berebut mainan dengan teman saat bermain		
2	Anak mampu memilih hal ia suka, menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya dan memiliki keinginan untuk mencoba hal baru.	Anak dapat menunjukkan rasa bangga pada hasil karyanya		
3	Anak Mengenal konsep dan simbol bilangan	Anak dapat menyebutkan bilangan 1-5		
		Anak dapat membilang 1-5 dengan baik		

Mengetahui,

Kepala KBM NU 08 Assa'adah



(Elita Listiorini, S.Pd)

Gresik, 2 Mei 2026

Guru Kelompok Ishaq

(Dhita Amaliah Tri Martha Sari, S.Pd)

