

NAMA PAUD	:	RAUDHATUL JANNAH	
SEMESTER/BULAN/MINGGU	:	1/ Oktober/ 2	
KELAS / USIA	:	B / 5-6 Tahun	
TEMA / SUB-TEMA / SUB-SUB TEMA	:	BINATANG / UDANG / UDANG KESUKAANKU	
HARI / TANGGAL	:	Senin/ 12- Oktober- 2020	
KOMPENTENSI DASAR (KD)	:	NAMA	1.1
		FM	3.3 -4.3
		BHS	3.10-4.10
			3.11-4.11 3.12-4.12
		KOG	3.6-4.6
			3.7-4.7
	3.8-4.8		
	SOSEM	2.5 2.7	
	SENI	3.15-4.15	
MATERI	:	1	Udang ciptaan ALLAH
		2	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
		3	Pengelompokan benda sesuai ukuran
		4	Mengenal tempat tinggal udang
		5	Menyajikan cerita tentang udang
		6	Memahami informasi tentang udang
		7	Menceritakan manfaat makan udang
		8	Menyusun huruf
		9	Berani mengungkapkan pendapat
		10	Memiliki perilaku sikap sabar
		11	Membuat hasil karya

ALAT DAN BAHAN	:	Udang, tanah liat, kartu huruf, gambar udang
KEGIATAN MOTORIK KASAR	:	Bermain lempar dan menangkap bola
KEGIATAN PEMBUKAAN	:	<ol style="list-style-type: none"> 1 Penerapan SOP pembukaan 2 Berdiskusi tentang tempat tinggal udang 3 Berdiskusi tentang ciri-ciri udang 4 Bercerita tentang manfaat makan udang 5 Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
KEGIATAN INTI		<p>Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yaitu anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan, melalui kegiatan bermain berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Mengelompokkan udang sesuai ukurannya kecil-besar 2 Menciptakan bentuk udang dari tanah liat 3 Menghubungkan kata udang dengan gambar udang 4 Menyusun bentuk huruf dari udang menjadi kata nama udang, warna udang, tempat tinggal udang, kumis udang, kulit udang
ISTIRAHAT (MAKAN SNACK DAN BERMAIN BEBAS)	:	Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, Berdoa sebelum dan sesudah makan, Merapikan mainan yang telah dimainkan
KEGIATAN PENUTUP	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya tentang hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang di sukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutup