

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: PAUD Mekar Melati
Kelas/ Semester	: Mekar/ I (Satu)
Tema	: Binatang
Subtema/ sub subtema	: Binatang Peliharaan/ Kucing
Pembelajaran Ke	: 12
Alokasi Waktu	: 10 Menit
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.1, 2.6, 2.9, 2.12, 3.10, 3.11, 3.12, 4.3, 3.6, 4.6, 4.15

### A. Tujuan Pembelajaran

- a. Anak dapat mengetahui kucing sebagai ciptaan Allah
- b. Anak dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Allah
- c. Anak terbiasa taat akan aturan dan kesepakatan kegiatan dikelas
- d. Agar anak memiliki rasa peduli terhadap lingkungan sekitar
- e. Agar anak bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan main
- f. Agar anak memahami bahasa reseptif
- g. Anar anak dapat memahami bahasa ekspresif
- h. Mengenal konsep huruf dan bilangan melalui kegiatan main
- i. Anak dapat mengikuti tepukan kucing
- j. Anak mengenal kucing
- k. Anak dapat menemukan dan menyusun huruf “K-u-c-i-n-g” mengitung jumlah kucing dan menyusun pazzel
- l. Agar anak dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni

### B. Kegiatan Pembelajaran

#### Kegiatan Pembuka

- a. Ikrar pagi sesuai SOP
- b. Berdiskusi tentang kucing
- c. Melakukan gerakan tepuk kucing
- d. Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain

#### Kegiatan Inti

##### a. Mengamati

Guru mengajak anak untuk mengamati gambar kucing

##### b. Menanyakan

Guru memotivasi anak untuk bertanya terkait gambar kucing yang dikenalkan

##### c. Mengumpulkan informasi

Guru memfasilitasi anak untuk mengumpulkan informasi melalui gambar kucing terkait dengan pengetahuan yang dikenalkan

#### d. Mengasosiasikan

Guru mendorong anak untuk mengasosiasikan pengetahuan melalui berbagai kegiatan main seperti:

1. Bermain pasir menemukan huruf “K-u-c-i-n-g” yang hilang
2. Menempel huruf “K-u-c-i-n-g” pada kertas yang sudah disediakan guru
3. Menyusun pazel kucing
4. Menghitung jumlah kucing menggunakan stempel dari pelepah daun pisang.

#### e. Mengkomunikasikan

Guru mendorong dan memfasilitasi anak untuk mengomunikasikan pengetahuan melalui berbagai kegiatan main anak seperti:

1. Bermain pasir menemukan huruf “K-u-c-i-n-g” yang hilang
2. Menempel huruf “K-u-c-i-n-g” pada kertas yang sudah disediakan guru
3. Menyusun pazel kucing
4. Menghitung jumlah kucing menggunakan stempel dari pelepah daun pisang.

#### Kegiatan Penutup

- a. Recalling
- b. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- c. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- d. Penerapan SOP penutupan

### C. RENCANA PENILAIAN

#### 1. Penilaian Harian

NO	Program Pengembangan	KD	Indikator	Capaian Perkembangan Anak			
				Diyah	Azkan	Syifa	Feli
	Nilai Agama dan Moral	1.1,	Do'a Sebelem dan sesudah belajar				
			Mengenal Makhluk Ciptaan Allah				
		3.1	Menyayangi makhluk ciptaan Allah				
	Sosem	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari – hari untuk melatih kedisiplinan				

		2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan				
		2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap bertanggung jawab				
	Bahasa	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)				
		3.11	Kemampuan bahasa ekspresif (Mengungkapkan Bahasa verbal dan non verbal)				
		3.12	Mengenal Keaksaraan awal melalui bermain				
	Fisik Motorik	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus anak				
	Kognitif	3.6	Mengenal benda – benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri lainnya)				
		4.6	Mengenal binatang kesayangan				
	Seni	4.15	Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media				

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

## 2. Anekdote

Usia/ Kelas :

Tanggal :

Nama Guru :

NAMA ANAK	TANGGAL	WAKTU	PERISTIWA/ PERILAKU	TAFSIRAN PERMASALAHAN	TINDAK LANJUT DAN PEMECAHAN

## 3. Hasil Karya Anak

Tanggal :

Kelompok/ Usia :

Tahun :

### PENILAIAN HASIL KARYA

NO	Hari/ Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Hasil Pengamatan	Hasil Karya Anak

Pesisir Selatan, 19 November 2021

Kepala Sekolah



**KURNIA GUSNI, S.Pd**