

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TAMAN KANAK-KANAK PELANGI

Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema	: Binatang / Binatang Kesayangan / Kucing
Semester/Minggu	: ¼
Hari /Tanggal	: Senin 11 Oktober 2021
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15
Alokasi Waktu	: 180 Menit
Tujuan Belajar	: 1. Melalui Kegiatan mengamati ,murid dapat mengetahui bagian –bagian tubuh kucing 2.Melalui kegiatan mencari jejak /maze mencari rumah “kucing” bermanfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. pada saat anak \ bermain dengan permainan maze ini anak akan terlatih perkembangan kognitifnya. 3. Melalui kegiatan menebalkan hurup kucing ,murid bisa menulis huruh kucing (literasi) 4.Melakkan kegiatan menempel bagian-bagian tubuh kucing menjadi bagian yang utuhmurid bisa mengetahui 5. Melalui kegiatan menghitung jumlah kucing murid akan mampu menenal penjumlahan (numerasi) bentuk-bentuk kucing dan kegunannya.
Materi Kegiatan	: - Mengenalkan macam-macam binatang peliharaan
	- Gambar binatang kesayangan
	- Tidak menyakiti binatang
	- Suara–suara binatang

- Tepuk Kucing

- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : - Gambar / Menghadirkan kucing dalam kelas

- LKS
- Pensil
- Kertas lipat
- Lem
- Buku Gambar

A. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
- 2 Berdoa,salam dan absensi
- 3 Bertanya kepada murid tentang kegiatan/hal yang dilakukan kemarin/apersepsi
- 4 Guru dan murid duduk santai dengan suasana yang menyenangkan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain
- 6.Menjelaskan aturan kelas dan murid memilih kegiatan main sesuai minat

B. KEGIATAN INTI (60 menit)

1. Diawali tepuk kucing
2. Guru memperlihatkan kucing /gambar kucing dan menerangkan nama bagian – bagian tubuh kucing serta kegunaannya.Murid menyebutkan nama dan bagian tubuh kucing serta kegunaannya, bagi murid yang belum mengetahui / kesulitan menyebutkan nama-nama dan kegunaan ,guru memberi tuntunan dan bantuan
3. Mencari jejak/maze ,murid ditugaskan untuk mencari rumah kucing dengan cara menarik garis Bagi murid yang kesulitan ,guru memberi tuntunan dan bantuan
4. Menebalkan gambar kucing ,dalam kegiatan ini murid ditugaskan untuk menebalkan huruf kucing dengan media yang sudah disiapkan guru

Bagi murid yang kesulitan ,guru memberi tuntunan dan bantuan

5. Menempel bagian-bagian tubuh kucing dengan kertas lipat dengan pola sudah disiapkan guru .murid tinggal menempelkan pola tersebut dengan menggunakan lem ke dalam buku gambar, Bagi murid yang kesulitan ,guru memberi tuntunan dan bantuan

6. Menghitung Jumlah Kucing dalam LKS

Bagi murid yang kesulitan ,guru memberi tuntunan dan bantuan

C. RECALLING (30 menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang kesayangan
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan kucing
 - c. Dapat melakukan tepuk kucing dengan baik
 - d. Dapat mencari jalan menuju kucing
 - e. Dapat menggambar bentuk ayam

RENCANA PENILAIAN

KD	INDIKATOR	NAMA ANAK			
		BB	MB	BSB	BSH
NAM	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mensyukuri ciptaan-Nya• Dapat memberi dan membalas salam kepada guru				
FISIK MOTORIK	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menggerakkan otot jari tangan melalui sebuah permainan				
KOGNITIF	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menghitung jumlah binatang• Dapat mengetahui jenis binatang• Dapat memecahkan masalah sederhana				
BAHASA	<ul style="list-style-type: none">• Dapat melaksanakan dua perintah sekaligus• Dapat menjawab pertanyaan sederhana				
SOSIAL EMOSIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menghargai hasil karya orang lain• Dapat melakukan cuci tangan secara bergantian				
SENI	<ul style="list-style-type: none">• Dapat membuat karya seni melalui menggambar kucing				

Praktikan



Ai Anisah.Spdi.M.MPd

--

PENILAIAN HASIL KARYA ANAK

TANGGAL	HASIL KARYA & PENGAMATAN	KD & INDIKATOR	CAPAIN PERKEMBANGAN

CATATAN ANEKDOT

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA/PERILAKU

--

