

**TK SURYA LESTARI 2**  
**DOKUMEN RENCANA PELAKSANAAN**  
**PEMBELAJARAN**  
**PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK ( PSP )**  
**ANGKATAN 2**  
**TAHUN 2021**  
**TK-B (USIA 5 – 6 TAHUN)**  
**SEMESTER GANJIL**  
**TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: TK SURYA LESTARI 2
Kelompok / Semester	: B ( 5-6 Tahun )
Tema	: Binatang
Sub Tema	: Binatang Ternak Bebek
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 10 Menit
Kompetensi Dasar	: NAM : 1.2, SOSEM : 2.9 FISIK MOTORIK : 3.3-4.3 KOGNITIF : 3.6-4-6 BAHASA :3.11-4.11 SENI : 3.15-4.15

### Alat dan Bahan

- Gamabr
- LKS
- Spidol
- Pensil tulis,
- Pensil warna,

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat menunjukkan perilaku merawat dan menjaga makhluk hidup ciptaan Allah
- Anak dapat Memiliki sifat peduli terhadap bintang ciptaan Tuhan
- Anak dapat menyebutkan binatang ternak yang bertelur
- Anak dapat mengenal huruf dan angka
- Aanak dapat Mneghubungkan bilangan dengan lambang bilangan
- Anak dapat menggambar bebek dari angka 3
- Anak dapat bertepuk bebek

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pembukaan ( 2 Menit)

- Salam, berdoa
- Absensi anak
- Diskusi tentang binatang Bebek
- Mendiskusikan aturan, harapan dan waktu main

#### Kegiatan Inti ( 6 Menit )

- Meniru tulisan kata bebek
- Menggambar Bebek dari angka 2
- Manghubungkan gambar dengan lambang bilangan

#### Kegiatan Penutup ( 2 Menit )

- Bernyanyi Bersama
- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- Berdoa Salam

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Ceklis
- Hasil Karya
- Catatan anekdot

Mengetahui  
Kepala TK Surya Lestari 2

Mootilango, November 2021  
Guru Kelompok

YUSRI NGGUTI, S.Pd

HERLINA PARTA, S.Pd

Penilaian Ceklis

Aspek Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Nama peserta didik						
			Alby	Giva	Rizki	Edin	Angga	Icha	Fatan
Nilai Agama dan Moral	1.2	Menunjukkan perilaku merawat dan menjaga makhluk hidup ciptaan Allah							
Fisik Motorik	3.3-4.3	Menggambar Itik/bebek							
Sosial emosional	2.9	Memiliki sifat peduli terhadap bintang ciptaan Tuhan							
Bahasa	3.11-4.11	Meniru tulisan Kata Bebek							
Kognitif	3.6-4.6	Menghubungkan gambar dengan lambang bilangan							
Seni	3.15-4.15	Tepuk Bebek							