

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

<b>IDENTITAS</b>	
<b>Nama Lembaga</b>	: TK KARTINA
<b>Kelompok/Semester</b>	: B (5-6 Tahun) /1
<b>Tema</b>	: Sekolahku
<b>Sub Tema</b>	: Ayo Belajar
<b>Topik</b>	: Mengenal Keaksaraan Awal melalui Permainan
<b>Minggu Ke</b>	: 6
<b>Alokasi Waktu</b>	: 30 menit
<b>TUJUAN</b>	
Diakhir pembelajaran Anak diharapkan memiliki perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter jujur yaitu senang melakukan sesuatu sesuai aturan atau kesepakatan, gotong royong yaitu mau bekerjasama dengan teman teman sekelompoknya, anak juga diharapkan memiliki kecakapan literasi dan numerasi keaksaraan awal yaitu mampu mengucapkan huruf vokal, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan.	
<b>KEGIATAN BELAJAR</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak mengamati dan menyimak aturan permainan “ KUBUS PINTAR ” yang disampaikan guru</li><li>2. Anak membuat kesepakatan permainan apa yang pertama dimainkan huruf atau angka</li><li>3. Anak diminta membuat kelompok, dan masing-masing kelompok beranggotakan 5 anak</li><li>4. Anak-anak memainkan permainan yang telah disepakati yaitu “Kubus Pintar” dengan pantauan guru.</li></ol>	
<b>PENILAIAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membiasakan diri berperilaku yang mencerminkan sikap jujur (NAM 2.13)</li><li>2. Mengenal dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal huruf vokal dalam berbagai bentuk karya lewat permainan “ KUBUS PINTAR” (Bahasa 3.12/4.12)</li><li>3. Mengenal dan menyebutkan tentang lambang bilangan dengan jumlah bilangan (Kognitif 3.6/4.6)</li></ol>	

Mengetahui

Garut, 13 April 2021

Kepala TK Kartina

Guru Kelas B

Tina Maryani, S.I.P, S.Pd, M.M

Tina Maryani, S.I.P, S.Pd, M.M