

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 1

TK KARTINI SIDASARI

Semester / Minggu : I / I
Kelompok : B
Tema/Subtema/Subsubtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Jenis-jenis binatang hidup di darat
Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 60 Menit
Kegiatan bermain : **“Cepit Aku dengan Benar”**

- 1. Tujuan pembelajaran** : **KD 3.6 – 4.6 (KOGNITIF)** Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya), Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya)

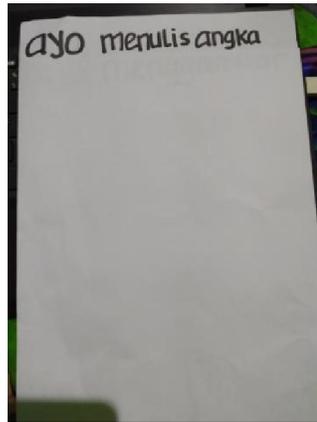
Kegiatan : Anak dapat mencepit kartu angka dengan cepitan baju sesuai dengan angka yang tertera

Media :

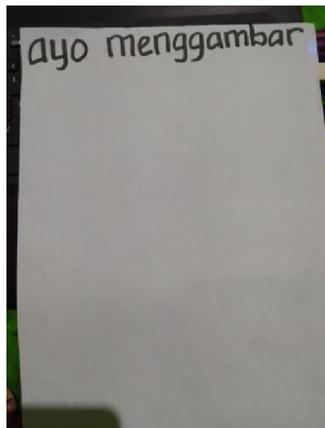




2. **Tujuan pembelajaran** : **KD 3.12 – 4.12 (BAHASA)** Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- Kegiatan** : Anak dapat menulis angka sesuai angka yang telah dicepit tadi
- Media** :



3. **Tujuan pembelajaran** : **3.15 – 4.15 (SENI)** Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media
- Kegiatan** : Anak dapat menggambar binatang yang hidup di darat
- Media** :



LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN BERMAIN

1. Anak mengambil kartu gambar dan mencepitnya di tali raffia dengan jumlah cepitan sesuai jumlah gambar binatang darat yang tertera pada kartu
2. Anak mengklasifikasikan jenis-jenis binatang darat berdasarkan jumlahnya
3. Anak menulis angka sesuai jumlah gambar binatang pada kartu gambar
4. Anak menggambar binatang hidup di darat

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

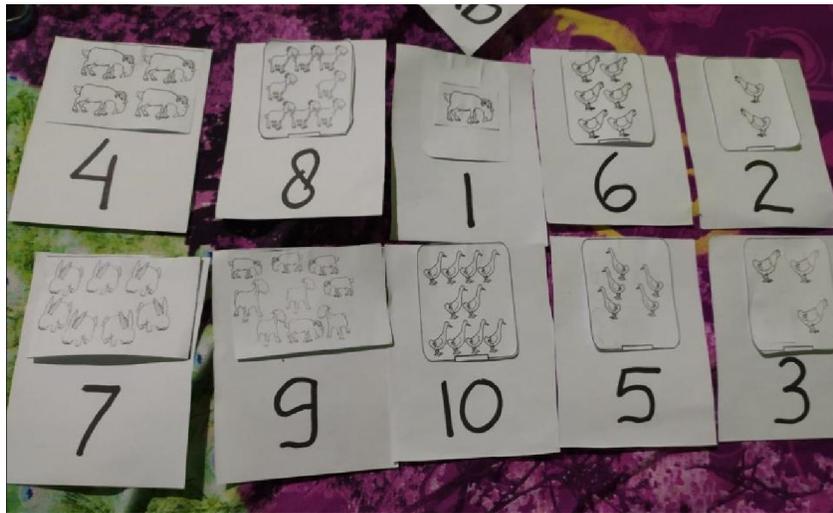
TK KARTINI SIDASARI

Semester / Minggu : 1 / 1
Kelompok : B
Tema/Subtema/Subsubtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Jenis-jenis binatang hidup di darat
Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 60 Menit
Kegiatan bermain : **“Cepit Aku dengan Benar”**

1. **Tujuan pembelajaran** : **KD 3.6 – 4.6 (KOGNITIF)** Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya), Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya)

Kegiatan : Anak dapat mencepit kartu angka dengan cepitan baju sesuai dengan angka yang tertera

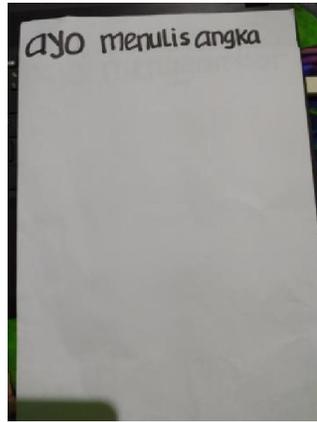
Media :



2. **Tujuan pembelajaran** : **KD 3.12 – 4.12 (BAHASA)** Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

Kegiatan : Anak dapat menulis angka sesuai angka yang telah dicepit tadi

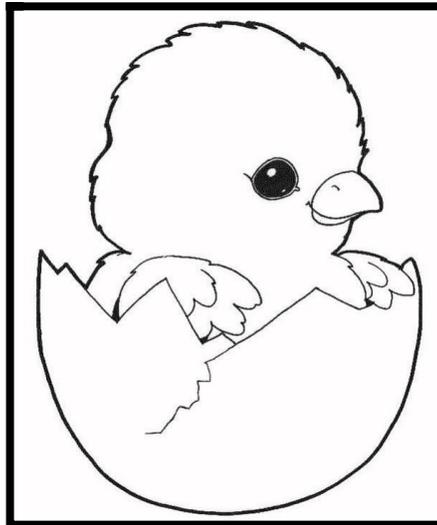
Media :



3. **Tujuan pembelajaran** : **3.15 – 4.15 (SENI)** Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

Kegiatan : Anak dapat kolase ayam menetas dengan cangkang telur

Media :



LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN BERMAIN

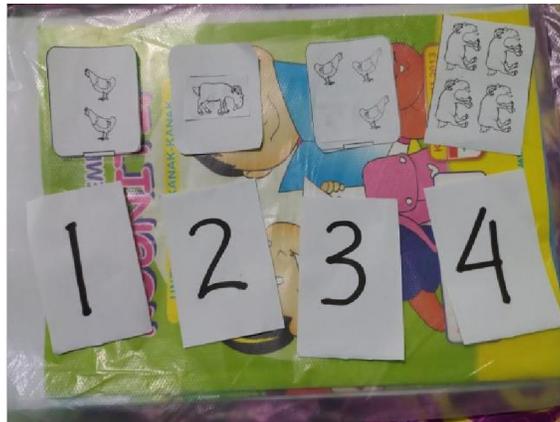
1. Anak mengambil kartu gambar dan mencepitnya di tali raffia dengan jumlah cepitan sesuai angka yang tertera pada gambar
2. Anak mengklasifikasikan jenis-jenis binatang darat berdasarkan jumlahnya
3. Anak menulis angka sesuai angka yang tertera pada kartu
4. Anak mengkolase gambar ayam dengan cangkang telur

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3 TK KARTINI SIDASARI

Semester / Minggu : 1 / 1
Kelompok : A
Tema/Subtema/Subsubtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Jenis-jenis binatang hidup di darat
Hari / Tanggal :
Alokasi Waktu : 60 Menit
Kegiatan bermain : “Pasangkan Aku dengan Benar”

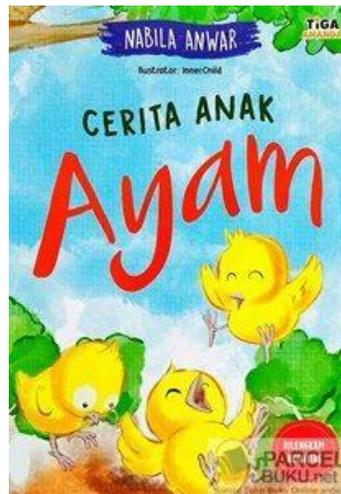
1. **Tujuan pembelajaran** : **KD 3.6 – 4.6 (KOGNITIF)** Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya
Kegiatan : Anak dapat memasangkan gambar dengan angka yang sesuai jumlahnya

Media :



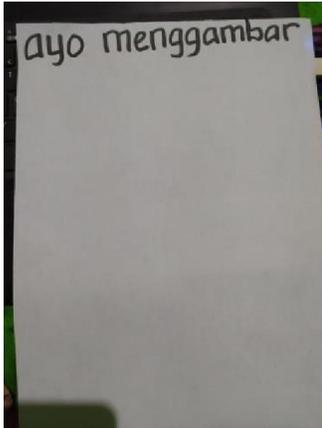
2. **Tujuan pembelajaran** : **KD 3.10 – 4.10 (BAHASA)** Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
Kegiatan : Anak dapat menyimak cerita guru tentang kisah binatang

Media :



3. Tujuan pembelajaran : 4.7 (SENI) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dan lain-lain tentang lingkungan sosial

Kegiatan : Anak dapat menggambar binatang berkaki dua
Media :



LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN BERMAIN

1. Anak mengambil kartu gambar dan dipasangkan dengan angka yang sesuai, kemudian ditempelkan pada kertas yang tersedia
2. Anak mengklasifikasikan jenis-jenis binatang darat berdasarkan jumlahnya
3. Anak mendengarkan cerita guru tentang anak ayam
4. Anak menggambar binatang berkaki dua