

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Kartika Jaya
Kelompok / Semester : B/I
Tema : Binatang
Sub Tema : Nama – nama binatang
Pembelajaran : **Mengenal Keaksaraan Awal**
Alokasi Waktu : 10 Menit

KD : NAM ; FM ; BHS ; KOG ; SOSEM ; Seni

MATERI

Mengenal huruf lewat bermain

ALAT DAN BAHAN

Kartu Huruf, Sedotan, Lem, Botol Kosong

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak dapat mengenal berbagai ciptaan Tuhan
2. Meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar lewat lomba menemukan huruf dalam botol
3. Anak dapat menyebutkan huruf awal nama binatang
4. Anak dapat menyebutkan jumlah huruf dalam nama binatang
5. Sabar menunggu giliran bermain dalam mencari huruf
6. Anak dapat menunjukkan sikap kreatif

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Berdoa
- b. Absensi

2. Kegiatan Inti

- a. Guru mengajak anak bermain huruf
- b. Anak melakukan lomba mencari huruf dalam botol

3. Kegiatan Penutup meliputi

- a. Menanyakan perasaan anak selama bermain
- b. Berdiskusi kegiatan yang sudah dimainkan
- c. Informasi kegiatan besok hari
- d. Berdoa setelah belajar

C. PENILAIAN DAN PEMBELAJARAN

1. *Penilaian Sikap (observasi)*

Perubahan tingkah laku : tingkat kepercayaan diri dan teliti

2. *Penilaian Pengetahuan*

Mengenal huruf a – d

3. *Penilaian Keterampilan (Tanya Jawab)*

Kemampuan berpendapat

Bitung, 16 April 2021

Kepala Sekolah



Jultje Hengkeng, S.Pd

