

Nama : Ulfatun Nisa, S.Pd.AUD
Surel : 201698333218@guruku.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Satuan Pendidikan : TK Negeri Teluk Bayur 2
Kelompok / Semester : A / I
Tema/Sub Tema : Binatang
Sub-sub Tema : Binatang Berkaki dua
Alokasi waktu : 10 menit
Alat dan Bahan :

- kartu angka
- kartu kata
- kartu gambar
- kotak huruf
- meja huruf
- papan panel
- pancing mainan

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mengenal Ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Anak terbiasa bertanggung jawab mengerjakan tugasnya sampai selesai (Sosem 2.12)
3. Anak terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktifitas (FM 3.3-4.3)
4. Anak mengenal benda-benda di sekitarnya berdasarkan ciri-ciri warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan ciri-ciri lainnya (K.3.6)
5. Anak dapat menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman (Kog 3.9-4.9)
6. Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (Bahasa 3.11-4.11)
7. Anak mampu mengenal keaksaraan awal melalui bermain (Bahasa 3.12-4.12)
8. Anak mampu membuat karya seni sesuai kreatifitasnya (Seni 3.15-4.15)

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pembukaan (3 menit)

- Berdo'a dan Salam
- Absensi
- Kegiatan Motorik Kasar : gerak dan lagu " Tepuk ayam "
- Apersepsi

II. Inti (5 menit)

Kegiatan ke -1 Permainan memancing huruf

Langkah-langkah pembelajaran :

1. Mengenalkan peralatan permainan memancing huruf.
2. Menjelaskan cara menggunakan masing-masing alat permainan.
3. Memberi contoh cara memancing huruf pada meja putar.
4. Memberi contoh cara menyusun huruf yang telah dipancing pada papan panel.
5. Memilih 3 orang anak untuk mencoba menggunakan alat permainan.
6. Guru menempatkan beberapa kartu gambar dan kartu kata pada papan panel
7. Guru menggerakkan meja putar dengan cara menarik tali pada roda berporos.

Kegiatan ke - 2 Memancing dan menyusun huruf pada papan panel

1. Tiga anak memulai memancing dan menyusun huruf.
2. Kartu huruf yang kena pancing disusun pada papan panel sesuai dengan kata yang dipasang di atasnya.

Kegiatan ke - 3 (beberapa alternatif pilihan kegiatan)

1. Menggambar ayam, bebek atau burung
2. Menulis kata ayam, bebek atau burung
3. Membuat bentuk binatang berkaki dua dengan plastisin
4. Membuat bentuk kandang menggunakan balok.

III. Penutup (2 menit)

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan anak hari ini, guru memberikan penguatan pembelajaran.
- Guru memberikan reward kepada anak dan memberikan motivasi supaya besok lebih baik lagi.
- Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
- Berdoa setelah belajar, salam, pulang.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan				
Sosial Emosional	2.12	Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas				
Fisik Motorik	3.3 4.3	Terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memancing dan menyusun huruf				
Kognitif	3.9- 4.9	Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman				
Bahasa	3.11- 4.11 3.12- 4.12	Dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Meniru tulisan ayam, bebek dan burung				
Seni	3.15- 4.15	Menggambar ayam, bebek atau burung Membuat bentuk binatang berkaki dua dengan plastisin Membuat bentuk kandang menggunakan balok				

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui
Kepala TKN Teluk Bayur 2

Labanan Jaya, 8 november 2021
Guru Kelas

Ulfatun Nisa, S.Pd.AUD
NIP. 197509112010012002

Ulfatun Nisa, S.Pd.AUD
NIP. 197509112010012002

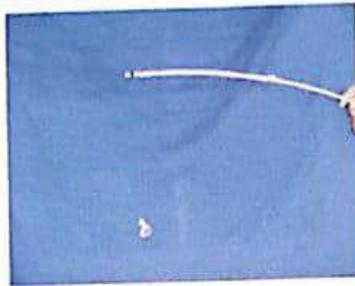
Lampiran

a. Gambar alat peraga

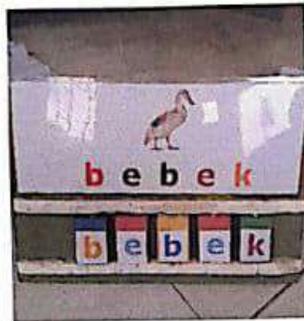
1. Meja Huruf



2. Pancing Magnet



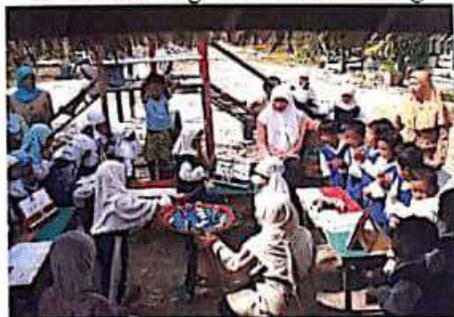
3. Papan Planel , kartu kata dan balok huruf



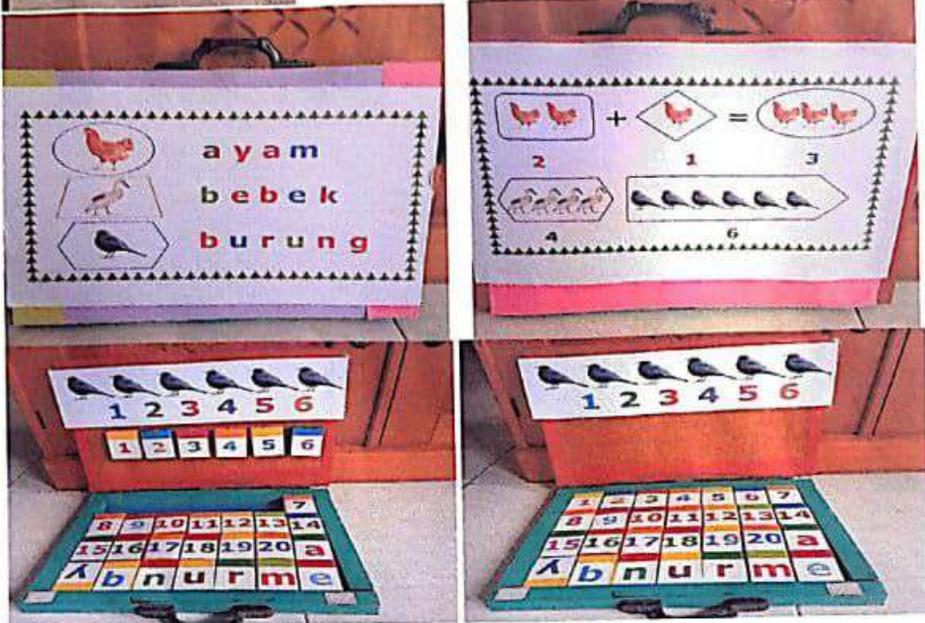
4. Contoh Kegiatan di dalam ruang



5. Contoh Kegiatan di dalam ruang



B. Pengembangan kegiatan menggunakan berbagai media
1. Media Kotak Huruf / Laptop Mainan



2. Media Papan Magnet



3. Media papan tulis mini dan planel (bolak balik)

