

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK CHANDRA KIRANA**

**SATUAN ACARA PELATIHAN  
OLEH : ANIK SULISTYORINI, S.Pd.AUD**

**Nama Pelatihan : Pengenalan Huruf dan Angka**  
**Nama Mata Diklat : Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain**  
**Tujuan Pelatihan : Mengenalkan Angka dan Huruf Kepada Anak Melalui Bermain**  
**Indikator Pelatihan : 3.12 ( Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Bermain )  
4.12 ( Menunjukkan Kemampuan Keaksaraan Awal dalam  
Berbagai Bentuk Karya)**

Satuan Pendidikan : TK Chandra Kirana  
Kelas / Semester : B / I  
Tema / Sub Tema : Binatang / Binatang Ternak  
Sub-Sub Tema : Ayam  
Alokasi Waktu : 10 Menit  
KD : 1.1, 2.12, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 2.2, 3.11 – 4.11, 2.6, 3.12 – 4.12,  
3.15 – 4.15  
Alat dan Bahan : Gambar Ayam, kartu huruf, kartu angka, pensil, penghapus, buku tulis,  
cangkang telur, padi, jagung, kacang hijau, kuaci, daun-daunan ,lem.  
Media : Loose Part.

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Anak dapat membiasakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak dapat bersikap ingin tahu
3. Anak dapat mengenal ayam jantan dan ayam betina
4. Anak dapat mengetahui cara memelihara binatang ternak ayam
5. Anak dapat melakukan keterampilan motorik kasar dan motorik halus
6. Anak dapat mengenal huruf dan angka melalui bermain
7. Anak dapat menyelesaikan Kolase gambar ayam
8. Anak dapat mentaati aturan

**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**1. Pendahuluan ( ± 2 Menit )**

- Salam, Do'a, Menyanyi, absensi
- Apersepsi

**2. INTI ( ± 6 Menit )**

(Kegiatan inti memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi, membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan pendekatan **saintifik**, yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main).

- Kegiatan 1 : Kolase gambar ayam .
- Kegiatan 2 : Menyusun kartu huruf menjadi kata dan meniru menulis huruf yang sudah di susun.
- Kegiatan 3 : Menghitung gambar anak ayam dan mencari kartu angka yang sesuai jumlah gambar ayam lalu menulis angka yang sudah di pilih di samping gambar anak ayam tersebut.

### 3. PENUTUP ( ± 2 Menit )

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

### C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Rencana Penilaian

#### 1. Ceklis

Nama Anak :

Kelas/ usia :

Hari/ Tgl :

Program Pengembangan	KD		Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Nilai Agama dan Moral	1.1		Mengenal binatang sebagai ciptaan Tuhan				
	3.1-4.1		Terbiasa berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan				
Sosial Emosional	2.12		Terbiasa mengerjakan sesuatu hingga tuntas				
Fisik Motorik	3.3-4.3		Terampil dalam menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus .				
Kognitif	3.9-4.9		Menghitung gambar anak ayam dan mencari kartu angka yang sesuai jumlah gambar ayam lalu menulis angka yang sudah di pilih di samping gambar anak ayam tersebut.				
Bahasa	3.11-4.11 3.12-4.12		Dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Meniru tulisan dan menyusun kartu huruf menjadi kata <u>ayam betina</u> , <u>ayam jantan</u>				
Seni	3.15-4.15		Kolase gambar ayam				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**2. Hasil Karya**

**Nama Anak :**

**Usia :**

<b>Hasil Karya Anak</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>	<b>KD</b>

**3. Anekdote.**

<b>NAMA ANAK</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>WAKTU</b>	<b>PERISTIWA/PERILAKU</b>
Capaian perkembangan: KD:			

Singget, .....2021

Guru Kelas

Mengetahui :

Kepala TK Chandra Kirana

**ANIK SULISTYORINI, S.Pd.AUD**

**ANIK SULISTYORINI, S.Pd.AUD**

## LAMPIRAN KEGIATAN

TEMA BINATANG

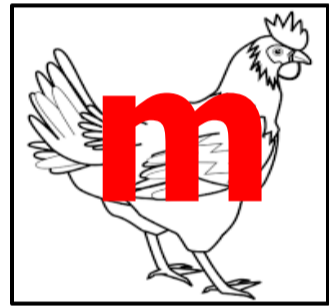
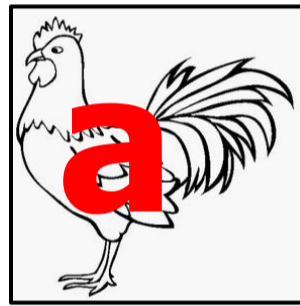
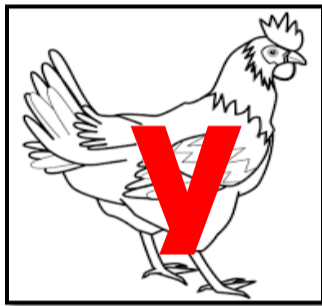
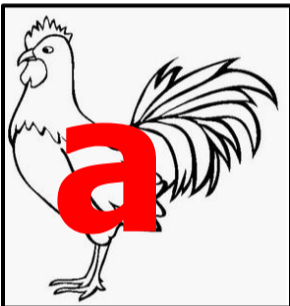
### Kegiatan 1

### KOLASE

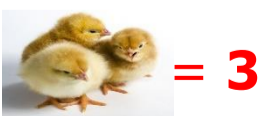
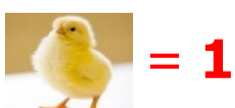
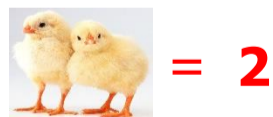


### Kegiatan 2

#### MENYUSUN KARTU HURUF DAN MENGUCAPKAN BUNYI HURUFNYA



**Kegiatan 3** Menghitung gambar anak ayam dan mencari kartu angka yang sesuai jumlah gambar ayam lalu menulis angka yang sudah di pilih di samping gambar anak ayam tersebut.



**MEDIA LOOSE PART**