

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK (TK) HOSANA

Tema : Binatang
Sub tema : Binatang berkaki 4
Alokasi Waktu : 10 Menit

Hari/Tgl : Kamis, 15 April 2021
Kelas : TK A
Semester : II (dua)

KOMPETENSI DASAR (KD) : 1.1 (NAM), 3.3-4.3 (FM), 3.6-4.6 (KOG), 3.12-4.12 (BHS), 2.10 (SOSEM), 2.4 (SENI)

TOPIK : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Siswa mampu menyebutkan dan mengenal huruf a, b, g, j, melalui kegiatan bermain huruf.
2. Siswa mampu menyebutkan dan mengenal angka 1, 2, 3, 4, melalui kegiatan bermain angka.

Media / bahan : kartu huruf, kartu angka, buah apel, bola kecil, miniatur binatang

I. PEMBUKAAN ±2 menit

- Berdoa, salam
- Bercakap-cakap tentang huruf/angka
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat main.

II. INTI ±6 menit

- Mengamati
 - Guru menyediakan kartu huruf, kartu angka, buah apel, bola kecil, miniatur binatang di atas meja.
 - Anak-anak mengamati alat dan bahan tersebut.
- Menanya
 - Guru mendorong dan menyemangati anak untuk bertanya, tentang apa yang ingin anak ketahui berdasarkan bahan dan alat yang telah mereka lihat.

Kegiatan : anak-anak diminta menyebutkan nama miniatur binatang (Gajah dan Jerapah), bola, apel, lalu anak-anak mengambil/mencari huruf awal dari tumpukan kartu huruf sesuai nama dari huruf awal yang disebutkan tadi. Kemudian anak-anak menghitung jumlah kaki gajah, kaki jerapah, jumlah apel, jumlah bola lalu mengambil/mencari angka sesuai dengan angka yang baru saja mereka sebutkan.

- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan.

III. ISTIRAHAT

IV. PENUTUP ±2 menit

- Menanyakan perasaan anak-anak selama kegiatan.
- Diskusi tentang kegiatan yang paling disukai.
- Berdoa, a salam, pulang.

RENCANA PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai agama dan Moral	1.1	- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
Sosial Emosional	2.10	-Dapat bekerja sama dengan teman dan guru. - Dapat berterima kasih atas bantuan yang telah di terimanya.
Kognitif	3.6-4.6	- Menunjuk bagian tubuh binatang terutama pada bagian kaki -Mengenal lambang bilangan (1,2,3,4)
Bahasa	3.12- 4.12	- Membaca simbol pada huruf awal (A,B,G,J) - Mengucapkan kata yang sering di ulang saat kegiatan main.
Fisik Motorik	3.3-4.3	- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam memegang kartu angka/huruf .
seni	2.4	- Merapikan kembali alat main yang sudah digunakannya.

Puruk Cahu, 15 april 2021

Guru kelas TK A

Putir

PUTIR, S.Pd

NIP.19721210 200604 2 021

Kepala TK,



PUTIR, S.Pd

NIP.19721210 200604 2 021