

# FUN LITERACY ACTIVITY



# Bunga Huruf

## Tujuan Pembelajaran :

Bunga huruf adalah media pembelajaran literasi yang bertujuan untuk memperkaya kosakata dengan menyusun huruf-huruf di dalam bunga menjadi berbagai kata.

## Cara Bermain:

1. Buatlah bunga kata dengan 5 komponen huruf dengan menggunakan kertas
2. Minta anak untuk menemukan kata sebanyak-banyaknya yang terbentuk dari 5 huruf tersebut
3. Tuliskan kata dalam selembar kertas
4. Untuk aktivitas dengan level lebih tinggi dapat dilanjutkan dengan menyusun kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf
5. Lakukan evaluasi dan apresiasi kepada anak

## Bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Kertas warna-warni
- ✓ Spidol



# Estafet Puzzle



Sebelum berwudhu, Sali dan Saliha mengucapkan bismillah.



Saat wudhu, Sali dan Saliha selalu membasuh muka dan tangan hingga siku.



Sali dan Saliha tidak lupa mengusap seluruh kepala dan membasuh kaki.



Sali dan Saliha tahu cara berwudhu yang benar



Sali dan Saliha senang karena bisa wudhu sendiri dengan benar!

## Cara Permainan:

1. Ambillah sebuah cerita bergambar dari buku/internet dan pisahkan menjadi potongan puzzle
2. Siapkan lintasan yang terdiri dari titik start dan finish dan tentukan waktu permainan
3. Letakkan puzzle di titik start secara acak
4. Minta anak untuk mengambil puzzle satu persatu dan berlari ke titik finish
5. Puzzle yang diambil disusun sesuai urutan cerita di papan/kertas di titik finish
6. Baca dan evaluasi bersama anak. Jangan lupa berikan apresiasi kepada anak

## Alat dan Bahan :

- ✓ Potongan puzzle cerita
- ✓ Kertas dan alat tulis
- ✓ Lintasan dan penanda start-finish
- ✓ Selotip/lem

## Tujuan Pembelajaran

Estafet Puzzle adalah permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan anak dalam mengenal dan menghubungkan pola, baik kata maupun cerita dengan disesuaikan dengan kemampuan anak. Selain itu permainan puzzle dapat melatih kemampuan kognitif, motorik, dan *problem solving*.

# Walking Story

## Tujuan Pembelajaran

Walking Story adalah permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berbicara, memperkaya kosakata, dan menumbuhkan kepercayaan diri pada diri anak. Selain itu mampu diintegrasikan dengan pembelajaran lain.

## Cara Bermain :

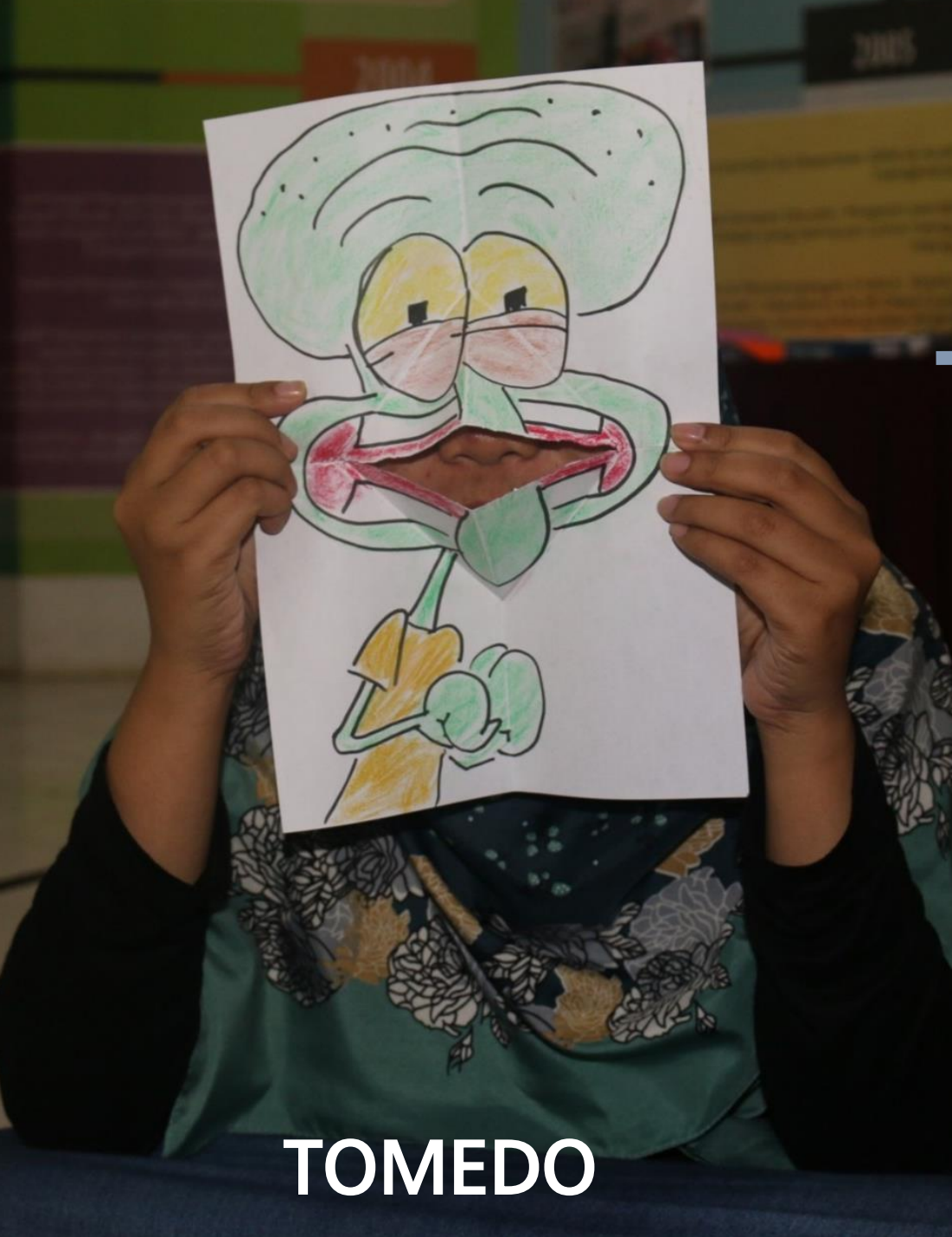
1. Ajak anak untuk membuat lintasan
2. Letakkan gambar-gambar/barang di setiap cabang lintasan
3. Minta anak menceritakan imajinasinya terhadap benda yang ada di setiap cabang lintasan
4. Lakukan evaluasi dan apresiasi kepada anak

## Bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Selotip hitam
- ✓ gambar/benda







**TOMEDO**

## ***Topeng Media Dongeng***

**Deskripsi :** Permainan ini memanfaatkan kertas bekas untuk dijadikan sebuah topeng yang lucu namun dapat berbicara. Permainan ini melatih tingkat kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan dialog atau imajinasinya.

### **Cara Bermain :**

1. Siswa dibagi menjadi berpasangan
2. Setiap pasangan diberikan dua topeng yang berbeda karakter
3. Setiap karakter harus melakukan peranya
4. Siswa diberi waktu untuk latihan dialog selama 2 menit
5. Siswa menampilkan dialog dongengnya dihadapan teman-temanya
6. Guru dan siswa memberikan reward kepada setiap pasangan yang maju
7. Guru dan Siswa menyimpulkan kegiatan

# Estafet Card



Permainan dengan mengumpulkan kartu-kartu potongan komik/cerita kemudian digabungkan sehingga menjadi sebuah cerita sempurna. Hal yang menarik permainan ini adalah ketika melakukan estafet kartunya.

## Cara Bermain :

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (sesuai kebutuhan)
2. Guru menginstruksikan siswa untuk berbaris dalam bentuk berbanjar
3. Seluruh siswa diinstruksikan untuk melakukan lencang depan, lalu siswa di suruh duduk (masih dalam barisan)
4. Siswa yang paling belakang di instruksikan untuk balik kanan. Dan dihadapannya disediakan 2 jenis cerita yang terdiri dari 8 kartu. (Posisi yang lain saling membelakangi)
5. Estafet akan dimulai ketika peserta mendengar kata "Go".
6. Kartu yang di estafetkan tidak boleh lebih dari satu buah.
7. Setelah seluruh kartu berada di depan maka siswa paling depan akan menyusun kartu tersebut menjadi sebuah cerita. Sedangkan siswa yang lain diperbolehkan untuk membantu namun tidak menyentuh kartu.
8. Kelompok yang tercepat akan menjadi pemenang
9. Guru dan siswa melakukan evaluasi dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan.