Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 1

Hari, tanggal :

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Air / Jenis Binatang Air

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.3 - 2.5 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.13 - 4.13 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di air

- Gambar binatang yang hidup di air

Cerita pengalaman anakTidak menyakiti binatang

- Konsep bilangan

Mau bermain dengan temanTertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : APE balok, kertas, gunting, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

- 1. Penerapan SOP pembukaan
- 2. Berdiskusi tentang jenis binatang yang hidup di air
- 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang yang hidup di air
- 4. Menyanyi lagu ikanku
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- 1. Bercerita tentang pengalaman anak (ikan piaraannya)
- 2. Membuat berbagai bentuk ikan dari kertas
- 3. Membuat aquarium dari balok-balok
- 4. Mencari jejak menuju aquarium

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

Mengetahui

- a. Dapat menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis ikan
 - b. Dapat menyebutkan ciri-ciri binatang yang hidup di air
 - c. Dapat menceritakan binatang piaraannya
 - d. Dapat membuat bentuk ikan dari berbagai media
 - e. Dapat membuat bentuk dari balok-balok

mongotaria,	
Kepala Sekolah	Guru Kelompok

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 2

Hari, tanggal :,

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatan Hidup di Air / Ikan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.4 - 2.5 - 2.12 - 3.3 - 4.3 - 3.6 - 4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di air

Gerakan / jalannya binatang
Cerita pengalaman anak
Memberi makan ikan
Konsep bilangan
Berenang seperti ikan

Permainan menjaring ikanTertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas, APE

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan

- 2. Berdiskusi tentang jenis ikan
- 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri ikan
- 4. Permainan menjaring ikan
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- 1. Memberi makan ikan
- 2. Mengurutkan gambar ikan dari ukuran kecil-besar
- 3. Melipat kertas menjadi bentuk ikan
- 4. Menceritakan isi gambar yang telah disediakan

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

- 1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam ikan
 - b. Dapat memberi makan ikan
 - c. Dapat menceritakan isi gambar yang telah disediakan
 - d. Dapat melipat berbagai bentuk ikan
 - e. Dapat sportif dalam permainan

Mengetahui,

Kepala Sekolah Guru Kelompok

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 3

Hari, tanggal :

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema/ subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Air / Binatang Laut

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.5 - 2.6 - 2.9 - 3.6 - 4.6 - 3.10 - 4.10 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di laut

- Cerita pengalaman anak

Mengembalikan mainan pada tempatnyaCerita bergambar tentang tolong menolong

- Konsep bilangan

- Suku kata awal sama / suku kata akhir sama

- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Cangkang kerang, gambar pola binatang laut, pasir

A. KEGIATAN PEMBUKA

- 1. Penerapan SOP pembukaan
- 2. Berdiskusi tentang binatang laut
- 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang laut
- 4. Bemain memancing ikan
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- 1. Menghitung cangkang kerang
- 2. Mengelompokkan jenis binatang laut
- 3. Mengisi pola gambar ikan dengan berbagai media (mis: pasir)
- 4. Menebali suku kata awal sama nama-nama binatang laut

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

Mangatahui

- a. Dapat menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang laut
 - b. Dapat menceritakan cara menangkap ikan
 - c. Dapat mengelompokkan binatang laut
 - d. Dapat melnebali suku kata awal nama binatang laut
 - e. Dapat menyebutkan alat-alat untuk memancing ikan

Kepala Sekolah	Guru Kelompok

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 4

Hari, tanggal :,

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema/ subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Laut / Kura-Kura

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.5 - 2.6 - 2.9 - 3.6 - 4.6 - 3.10 - 4.10 - 3.11 - 4.11 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di laut

- Cerita pengalaman anak

Mengembalikan mainan pada tempatnyaCerita bergambar tentang tolong menolong

Tidak menyakiti binatangPerkembangbiakan binatang

- Mengulang kalimat yang sudah didengar

- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Miniatur kura-kura, ikan laut, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

- 1. Penerapan SOP pembukaan
- 2. Berdiskusi tentang binatang laut
- 3. Berdiskusi tentang manfaat ikan laut
- 4. Menirukan jalannya kura-kura
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- Mewarnai gambar kura–kura
- 2. Makan makanan berprotein (ikan laut)
- 3. Mengulang kalimat yang sudah didengar
- 4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

- 1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat ikan laut
 - b. Dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda
 - c. Dapat mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar
 - d. Dapat mewarnai gambar dengan rapi
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman

Mengetahui,

Kepala Sekolah Guru Kelompok

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 5

Hari, tanggal :

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema/ subtema / sub subtema : Binatang / Hidup di Air Tawar / Ikan Lele

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.5 - 2.6 - 2.9 - 3.2 - 4.2 - 3.6 - 4.6 - 3.8 - 4.8 - 3.15 - 4.15

Materi Kegiatan : - Macam-macam binatang hidup di air tawar

- Cerita pengalaman anak

Mengembalikan mainan pada tempatnyaCerita bergambar tentang tolong menolong

Tidak menyakiti binatangPerkembangbiakan binatangKonsep dan lambang bilanganTertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Ikan lele, buku gambar, pensil, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan

- 2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di air tawar
- 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang hidup di air tawar
- 4. Mengamati ikan lele
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- 1. Mengurutkan bilangan pada gambar ikan
- 2. Memberikan keterangan / informasi
- 3. Kolase gambar ikan lele dengan kertas
- 4. Mengenal perbedaan kasar-halus (kulit / sisik ikan)

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

- 1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di air tawar
 - b. Dapat mengurutkan bilangan pada gambar
 - c. Dapat membedakan kasar-halus kulit / sisik ikan
 - d. Dapat membuat mainan dengan tehnik kolase
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman anak

Mengetahui,

Kepala Sekolah Guru Kelompok

Semester / Minggu / Hari ke : 1 / 12 / 6

Hari, tanggal :

Kelompok usia : 5-6 Tahun

Tema/ subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Air dan Darat / --

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.4 - 2.9 - 3.3 - 4.3 - 3.8 - 4.8 - 3.11 - 4.11 - 3.5 - 4.15

Materi Kegiatan : - Binatang amphibi

- Gerak / jalannya binatang

- Cerita bergambar (tolong menolong)

- Melompat seperti katak

- Perkembangbiakan binatang

- Syair

- Tertarik pada aktifitas seni

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputanDoa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Gambar perkembangbiakan katak, gambar katak, krayon

A. KEGIATAN PEMBUKA

- 1. Penerapan SOP pembukaan
- 2. Berdiskusi tentang binatang amphibi
- 3. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang amphibi
- 4. Melompat seperti katak
- 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

- 1. Mengurutkan perkembang biakan katak
- 2. Mewarnai gambar katak
- 3. Melengkapi suku kata awal sama
- 4. Melanjutkan syair

C. RECALLING

- 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. KEGIATAN PENUTUP

- 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

Mengetahui

- a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makluk ciptaan Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- 2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang amphibi
 - b. Dapat mengurutkan perkembangbiakan katak
 - c. Dapat mewarnai gambar dengan krayon
 - d. Dapat melanjutkan syair
 - e. Dapat menirukan gerakan katak

mongotaria,	
Kepala Sekolah	Guru Kelompok