

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

KOGNITIF

1. Berinisiatif dalam memberi makanan pada binatang (KA 5.2)
2. Menyebutkan kejanggalan dari ciri-ciri suatu binatang (KA 6.2)
3. Berani menyampaikan pendapat tentang kegunaan binatang (KA 5.1)
4. Mengenal dan menyebut huruf dari berbagai macam bahaya-bahaya binatang (KC 3.1)
5. Mengurutkan suara-suara binatang dari yang keras ke yang pelan dan sebaliknya (KB 5.1)
6. Memperkirakan urutan gambar binatang yang berjalan merayap (KB 4.1)

Kelompok : B
Semester : I
Minggu : 14

Tema : Binatang
Sub Tema :
- Makanan Binatang
- Ciri-Ciri Binatang
- Kegunaan Binatang
- Bahaya Binatang
- Suara-Suara Binatang
- Gerakan-Gerakan Binatang

BAHASA

1. Mentaati peraturan ketika memberi makan binatang (BA 3.1)
2. Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari kata ayam binatang berkaki 2 (BC 4.1)
3. Bercerita tentang kegunaan binatang (BB 5.2)
4. Mendengarkan dan menceritakan kembali tentang bahaya binatang secara urut (BB 6.1)
5. Melengkapi cerita tentang suara-suara binatang yang belum selesai (BB 6.2)
6. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri gerakan-gerakan binatang (melompat, berlari, berjalan) (BB 6.3)

NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menghormati orang lain (NAM 3.2)
2. Suka menolong binatang (NAM 3.3)
3. Berperilaku jujur (NAM 3.4)
4. Membedakan perilaku baik dan buruk pada binatang (NAM 4.1)
5. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)
6. Berperilaku jujur (NAM 3.4)

SOSIAL EMOSIONAL

1. Mentaati peraturan yang ada saat memberi makan binatang (SE 5.2)
2. Menunjukkan rasa empati kepada binatang (SE 6.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Mentaati peraturan yang ada ketika melihat binatang yang berbahaya (SE 5.2)
5. Menunjukkan kebanggaan ketika dapat meniru suara-suara binatang (SE 8.1)
6. Menyelesaikan tugas meniru gerakan-gerakan binatang sampai selesai (SE 7.1)

MOTORIK KASAR

1. Menggantung berdasarkan bentuk / pola (wortel) (MH 6.2)
2. Membuat gambar binatang berkaki 2 dengan teknik kolase menggunakan bahan alam (MK 7.1)
3. Membuat gambar binatang dengan teknik mozaik (MK 7.2)
4. Menyusun puzzle dengan berbagai bentuk (MK 7.3)
5. Menggambar binatang yang bersuara keras (ayam) (MK 8.2)
6. Melukis dengan berbagai media
Melukis dengan jari / finger painting (MK 8.3)

MOTORIK HALUS

1. Melipat, menggunting dan menempel gambar makanan binatang (MH 4.8)
2. Menggambar bebas dengan berbagai media (MH 4.4)
3. Mewarnai gambar sapi membajak sawah dengan lebih rapi (MH 4.7)
4. Menyusun "Ular" dengan balok susun (MH 4.3)
5. Menggambar binatang bersuara keras (MH 4.4)
6. Mewarnai gambar kelinci melompat dengan lebih rapi (MH 4.7)

DOKUMENTASI KEGIATAN

SIKLUS I



DOKUMENTASI KEGIATAN
SIKLUS II

