

### KOGNITIF

1. Mengelompokkan gambar macam-macam panca indera berdasarkan warna (KB 2.2)
2. Menyebut, menunjuk anggota tubuh sebagai indera penglihatan (KB 3.1)
3. Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)
4. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
5. Menyebutkan urutan tempat rasa pada lidah (KA 3.1)
6. Menyusun jadwal kegiatan untuk minggu depan (KA 3.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 2

Tema : Diri Sendiri  
Sub Tema :  
- Macam-Macam Panca Indra  
- Indera Penglihatan (Mata)  
- Indera Penciuman (Hidung)  
- Indera Pendengaran (Telinga)  
- Indera Perasa / Pengecap (Lidah)  
- Indera Peraba (Kulit)

### BAHASA

1. Menirukan urutan kata “Manusia mempunyai 5 panca indera (BA 2.1)  
Menyebut dan menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari nama – nama panca indera (BC 4.1)
2. Menyusun kalimat sederhana “Mata adalah indera penglihatan” (BB 4.1)
3. Bercerita tentang pengalaman saat mencium bunga dan sampah (BB 5.1)
4. Menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan bilangan (BB 3.2)
5. Membaca buku cerita bergambar tentang indera pengecap (BB 3.3)
6. Menyebutkan gambar yang memiliki huruf awal sama (BC 3.1)  
Membedakan gambar yang memiliki huruf awal yang sama (BC 3.2)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Berdoa sebelum belajar (NAM 2.1)
2. Mengucapkan Surat Al Fatihah (NAM 2.4)
3. Menyebutkan tulisan hidung dengan huruf-huruf hijaiyah (NAM 2.5)
4. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)
5. Melaksanakan praktek wudhu (NAM 2.2)
6. Mengucapkan kalimat thoyibah (NAM 2.6)

### SOSIAL EMOSIONAL

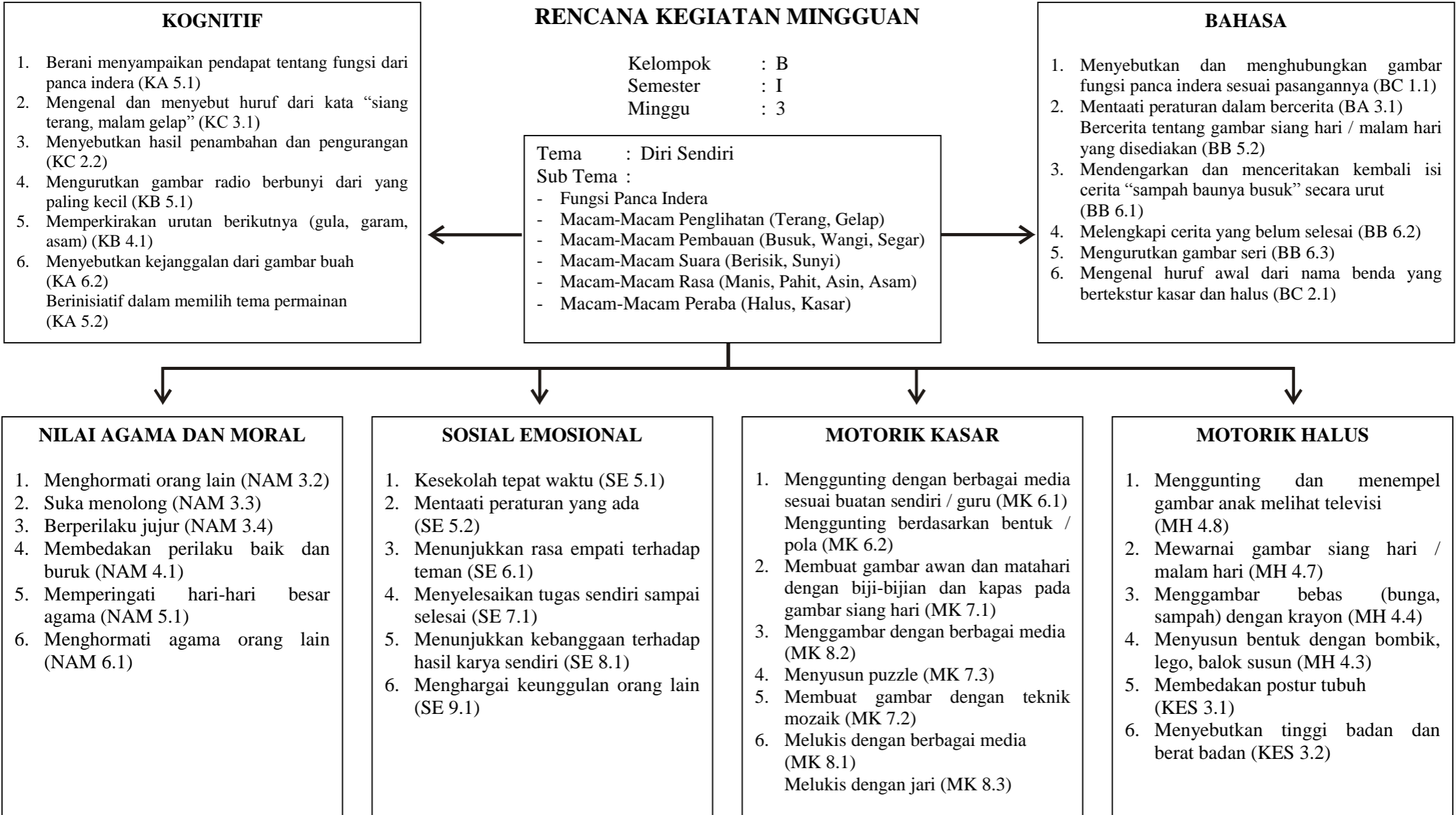
1. Menunjukkan emosi saat senang, sedih dan marah (SE 3.1)
2. Menghormati orang yang lebih tua (SE 4.1)
3. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
4. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
5. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
6. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)

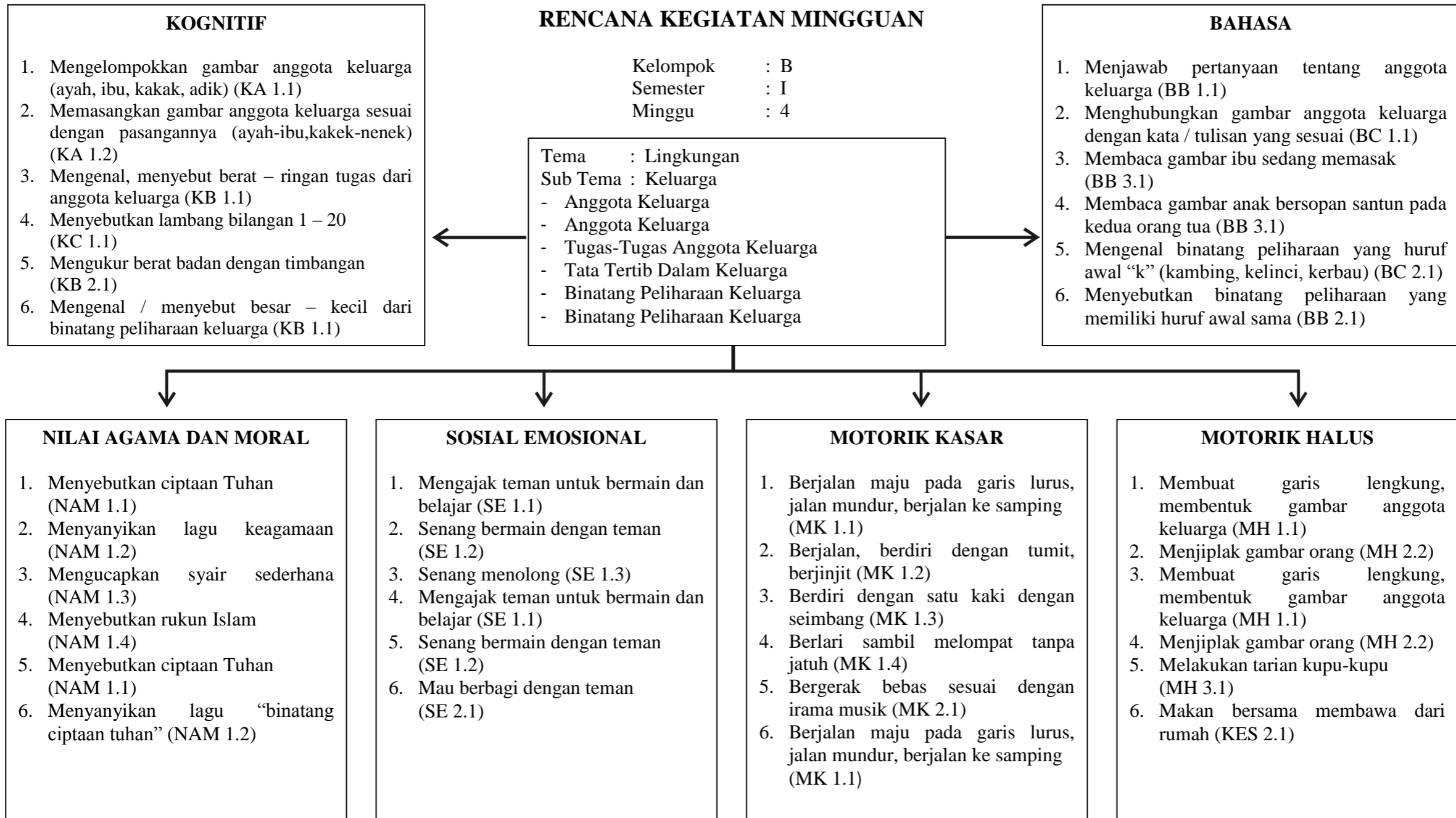
### MOTORIK KASAR

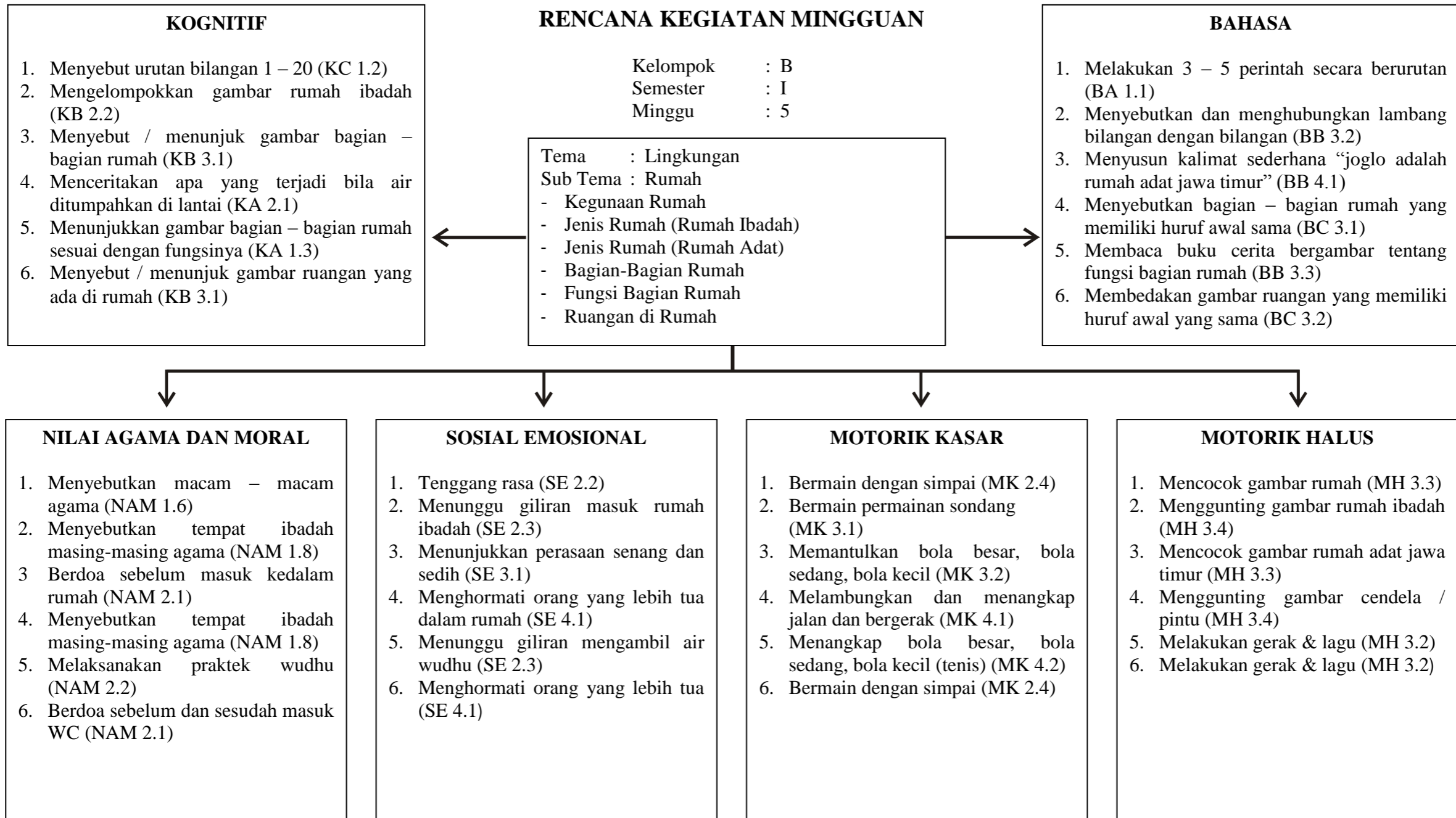
1. Memantulkan bola besar (diam di tempat) (MK 3.2)
2. Melambungkan dan menangkap bola sedang dengan berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola sedang (MK 4.2)
3. Membuat mainan dengan botol bekas (MK 4.3)
4. Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan-gerakan kepala, tangan, kaki sesuai dengan musik dengan lentur (MK 4.4)
6. Bermain permainan modern (MK 3.1)

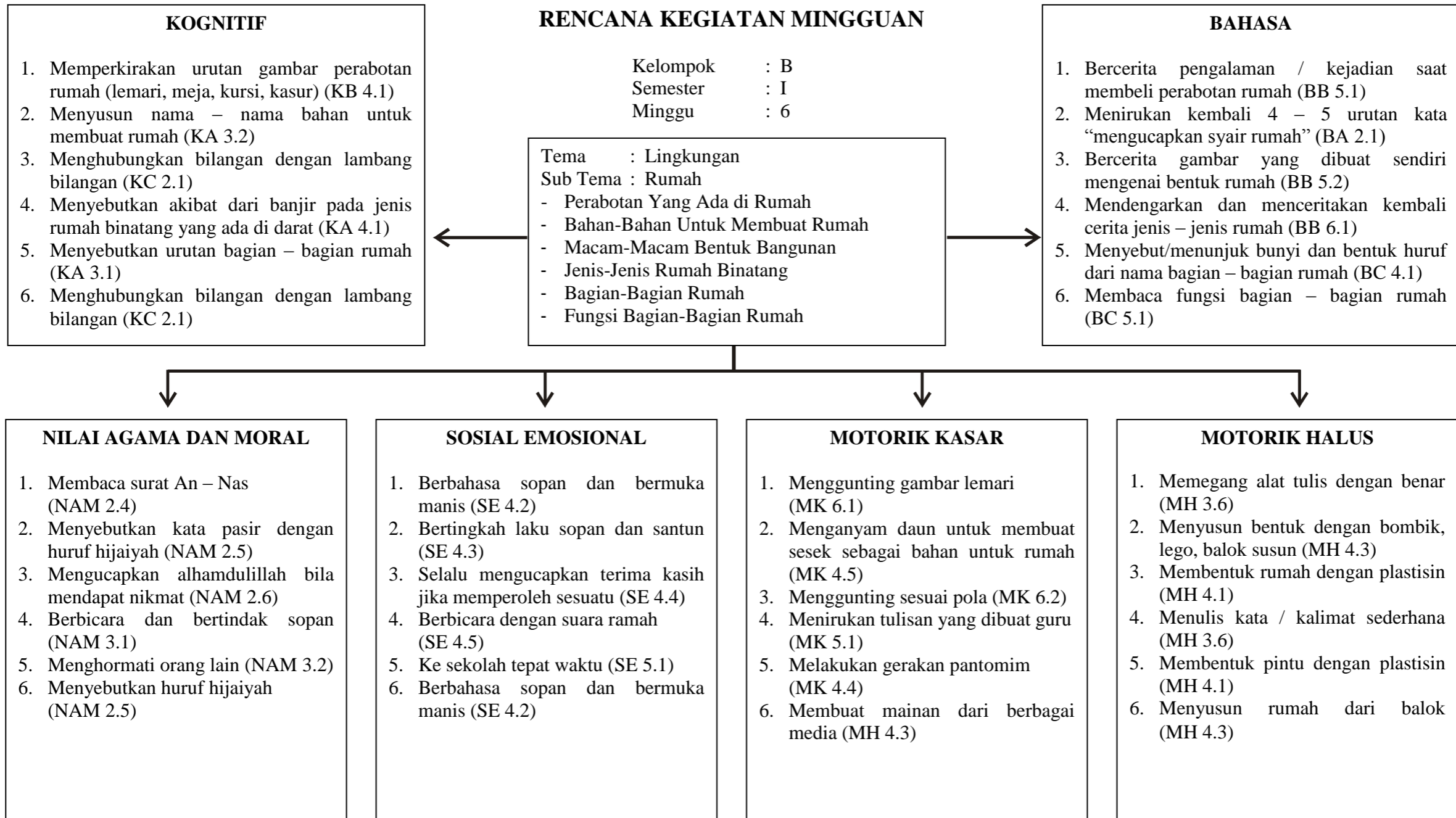
### MOTORIK HALUS

1. Membentuk panca indera dengan plastisin (MH 4.1)
2. Mencocok gambar mata (MH 3.3)
3. Menggantung gambar hidung (MH 3.4)
4. Menulis kalimat “Indera Pendengaran adalah Telinga” (MH 3.6)
5. Mengukur tinggi badan (KES 2.1)
6. Makan bersama (KES 1.2)











## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

### KOGNITIF

1. Berani menyampaikan pendapat tentang kegunaan sekolah (KA 5.1)
2. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (KC 2.2)
3. Mengenal / menyebut huruf dari kata “ibu guru” (KC 3.1)
4. Mengurutkan gambar buku dari yang paling besar ke kecil (KB 5.1)
5. Menyebutkan kejanggalan suatu gambar (KA 6.2)
6. Memilih permainan saat sekolah (KA 5.2)

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 7

Tema : Lingkungan  
Sub Tema : Sekolah  
- Kegunaan Sekolah  
- Gedung dan Halaman Sekolah  
- Orang Yang Ada di Sekolah  
- Alat-alat Yang Ada di Sekolah  
- Tata Tertib Sekolah  
- Lingkungan Sekolah

### BAHASA

1. Melengkapi cerita kegunaan sekolah yang belum selesai (BB 6.2)
2. Mengurutkan gambar seri (BB 6.3)
3. Membaca nama teman (BC 5.2)
4. Menulis nama alat – alat sekolah (BC 6.1)
5. Mentaati tata tertib sekolah (BA 3.1)
6. Melengkapi cerita lingkungan sekolah yang belum selesai (BB 6.2)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Suka menolong teman (NAM 3.3)
2. Berperilaku jujur dalam sekolah (NAM 3.4)
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk (NAM 4.1)
4. Memperingati hari-hari besar keagamaan (hari raya umat Islam) (NAM 5.1)
5. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)
6. Suka menolong teman yang membutuhkan pertolongan (NAM 3.3)

### SOSIAL EMOSIONAL

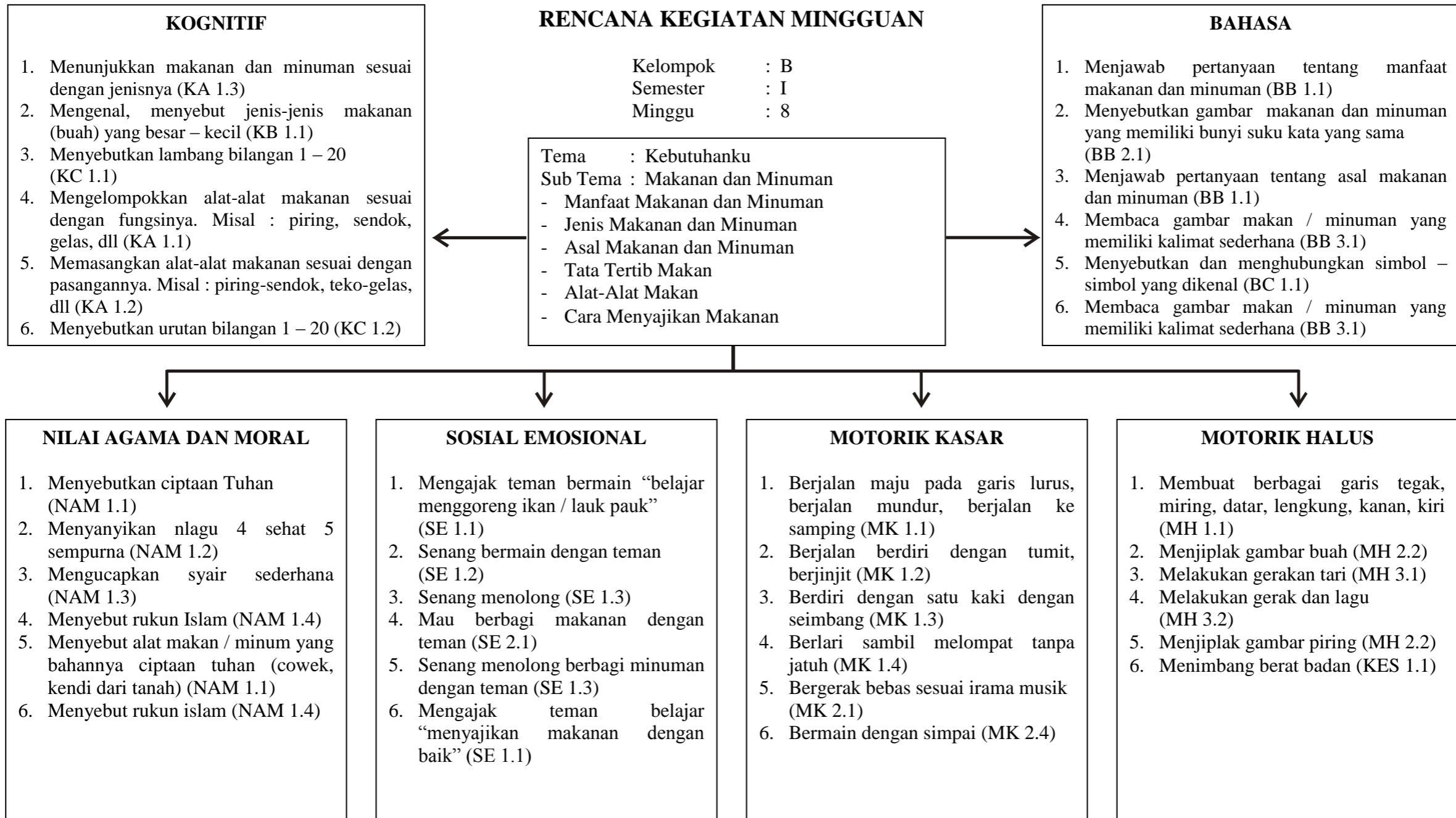
1. Menolong teman yang membutuhkan pertolongan. Misal : Jatuh, dll (SE 6.1)
2. Menyelesaikan tugas yang diberikan sampai selesai (SE 7.1)
3. Menunjukkan kebanggaan pekerjaan / hasil karyanya sendiri (SE 8.1)
4. Menghargai hasil karya teman (SE 9.1)
5. Mentaati peraturan sekolah (SE 5.2)
6. Menolong teman yang membutuhkan pertolongan. Misal : Jatuh, dll (SE 6.1)

### MOTORIK KASAR

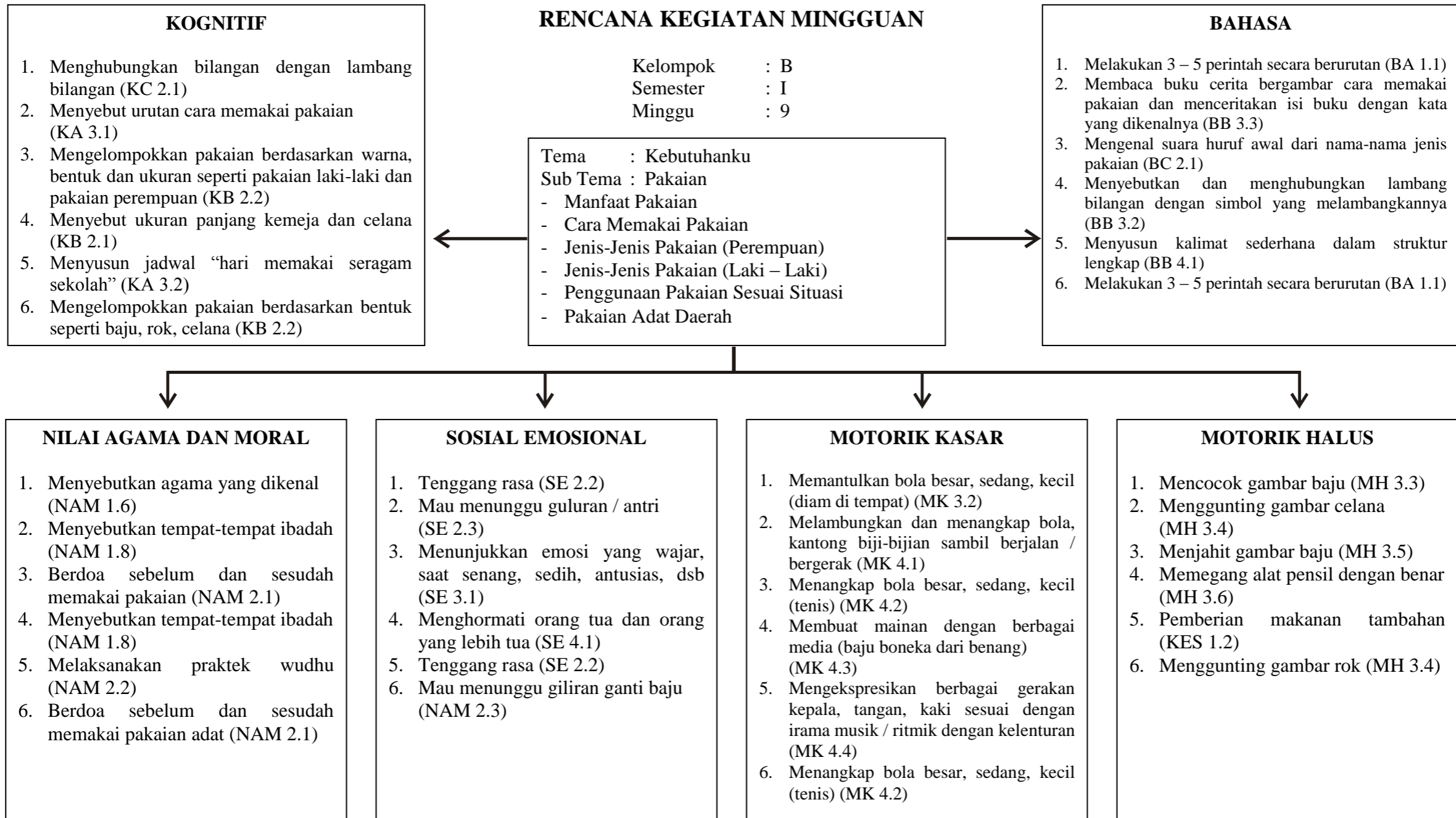
1. Membuat gambar gedung sekolah dengan teknik kolase ampas kelapa (MK 7.1)
2. Membuat mozaik gedung dan halaman sekolah (MK 7.2)
3. Menyusun puzzle gambar orang (MK 7.3)
4. Melukis bentuk tas dengan cat air (MK 8.1)
5. Menggambar tong sampah (MK 8.2)
6. Melukis gambar bunga dengan finger painting (MK 8.3)

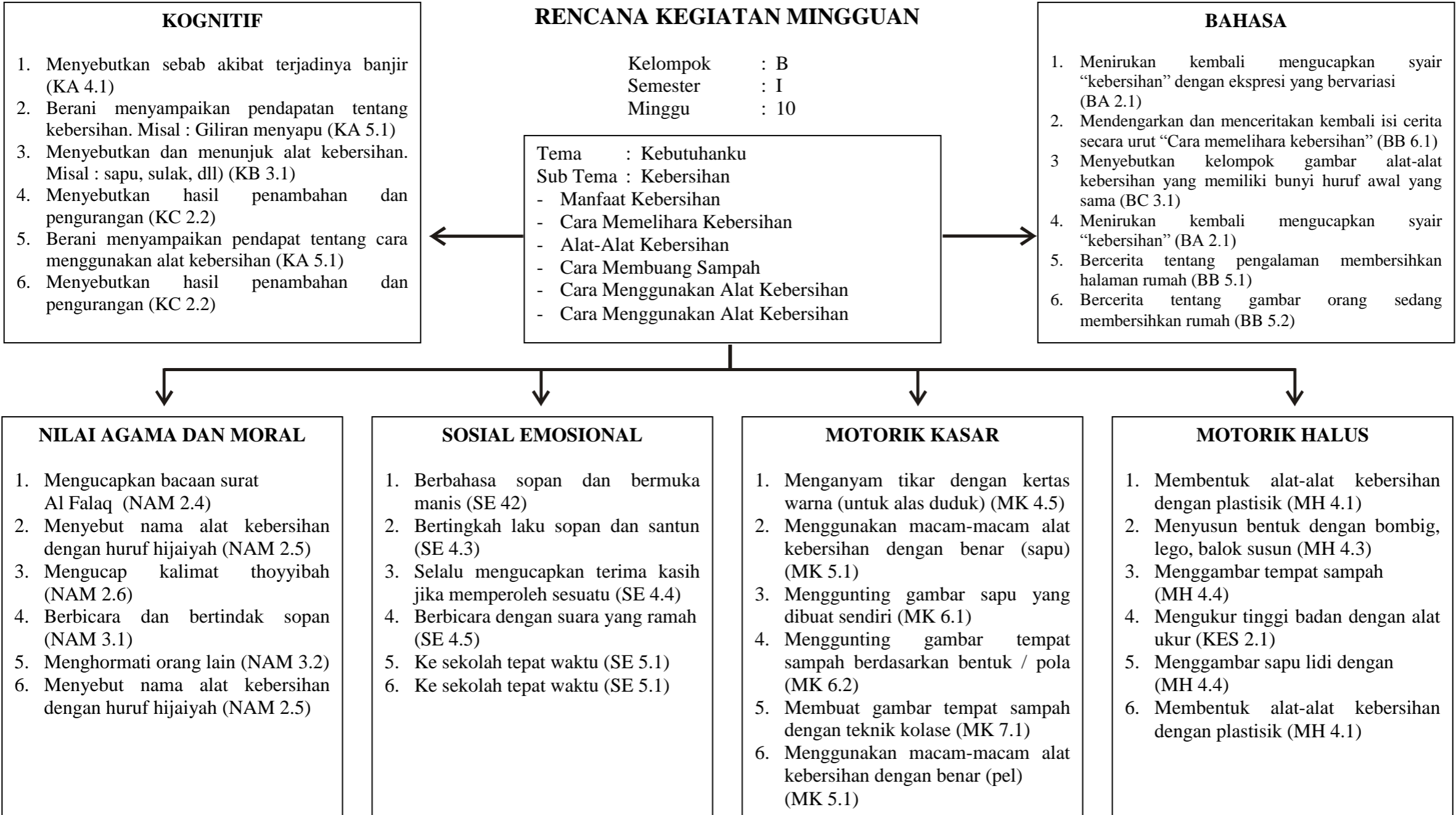
### MOTORIK HALUS

1. Menggambar bebas benda yang ada di sekolah (MH 4.4)
2. Mewarnai gambar gedung dan halaman sekolah (MH 4.7)
3. Melipat, menggunting dan menempel bentuk guru (MH 4.8)
4. Menggunting gambar bangku (MH 4.8)
5. Mewarnai gambar tempat sampah dengan rapi (MH 4.7)
6. Menggambar mainan yang ada di lingkungan sekolah (MH 4.4)









## KOGNITIF

1. Berinisiatif dalam memilih tema permainan (KA 5.2)
2. Menyebutkan kejanggalan suatu gambar. Misal gambar anak minum obat (KA 6.2)
3. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat pola ABCD – ABCD. Misal sabun, sampo, sikat gigi, pasta gigi (KB 4.1)
4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar dan sebaliknya. Misal : masker, botol sirup, dll (KB 5.1)
5. Mengenal dan menyebut berbagai macam lambang huruf dari nama macam – macam penyakit (KC 3.1)
6. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat pola ABCD – ABCD. Misal : sirup, kapsul, tablet, jamu (KB 4.1)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 11

Tema : Kebutuhanku  
Sub Tema : Kesehatan  
- Cara Menjaga Kesehatan  
- Peralatan Mandi  
- Akibat Hidup Tidak Bersih dan Tidak Sehat  
- Cara Mencegah Bahaya Dari Macam – Macam Penyakit  
- Macam-Macam Penyakit  
- Cara Mengobati Penyakit

## BAHASA

1. Mentaati peraturan dalam permainan (BA 3.1)
2. Melengkapi cerita yang belum selesai. Misal : anak sedang mandi (BB 6.2)
3. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4 – 6 gambar). Misal : Anak malas mandi (BB 6.3)
4. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama (BC 3.2)
5. Menyebut dan menunjukkan bunyi dan bentuk huruf dari nama macam – macam penyakit (BC 4.1)
6. Melengkapi cerita yang belum selesai. Misal : anak minum obat (BB 6.2)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Suka menolong (NAM 3.3)
2. Berperilaku jujur (NAM 3.4)
3. Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM 4.1)
4. Memperingati hari-hari besar agama (NAM 5.1)
5. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)
6. Berperilaku jujur (NAM 3.4)

## SOSIAL EMOSIONAL

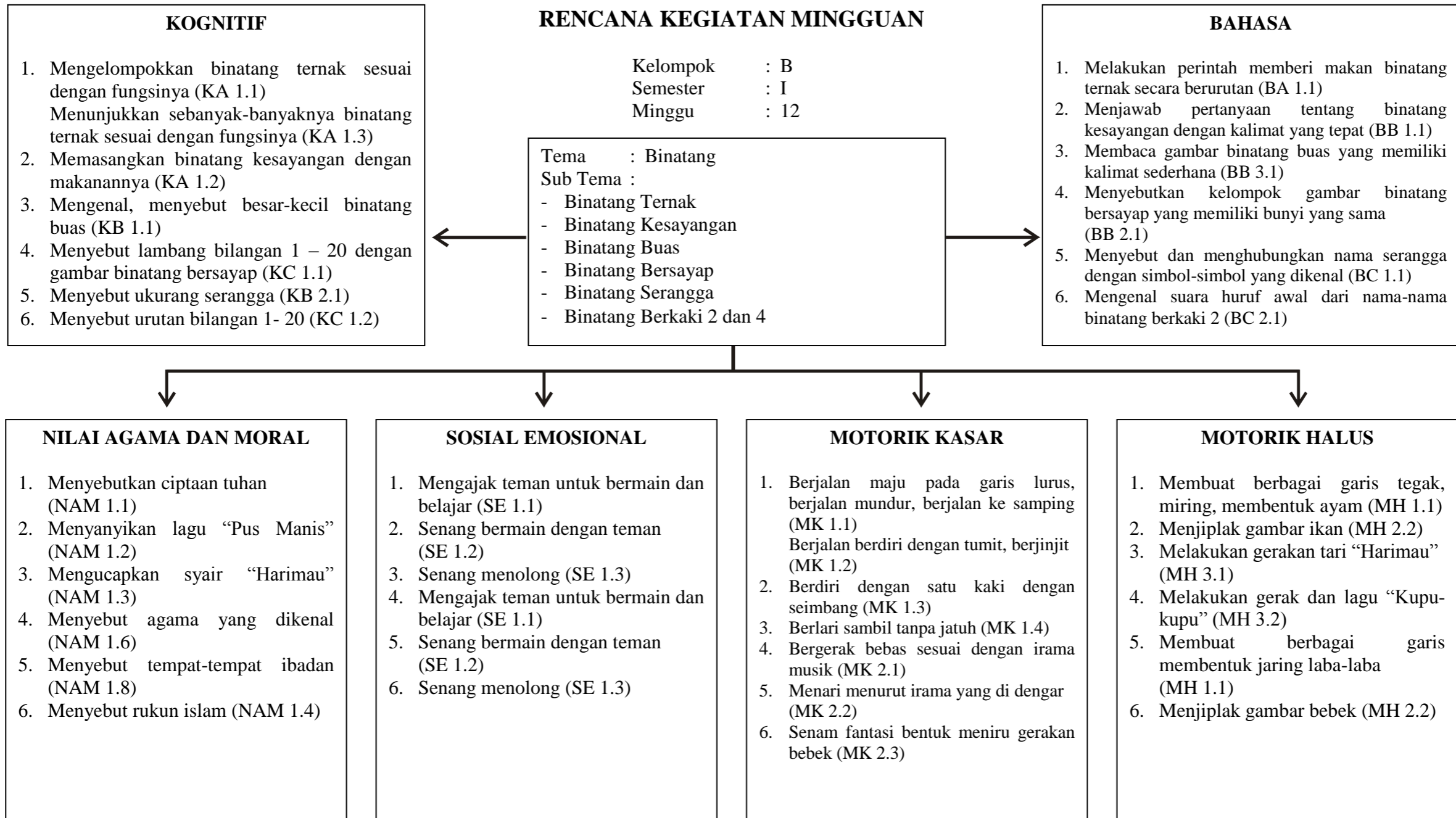
1. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)
2. Menunjukkan rasa empati terhadap teman, misal : menjenguk teman sakit (SE 6.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Menunjukkan kebanggaan terhadap karya sendiri (SE 8.1)
5. Menghargai keunggulan orang lain (SE 9.1)
6. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)

## MOTORIK KASAR

1. Membuat gambar dengan teknik mozaik (MK 7.2)
2. Menyusun puzzle dengan berbagai bentuk (MK 7.3)
3. Melukis dengan berbagai media (MK 8.1)
4. Menggambar dengan berbagai media (MK 8.2)
5. Melukis dengan jari (finger painting) (MK 8.3)
6. Menggambar dengan berbagai media (MK 8.2)

## MOTORIK HALUS

1. Membatik sederhana (MH 4.6)
2. Mewarnai gambar gayung (MH 4.7)
3. Menggunting dan menempel gambar bak mandi (MH 4.8)
4. Membedakan postur tubuh (gemuk, kurus, tinggi, pendek) (KES 3.1)
5. Menyebutkan tinggi badan dan berat badan sesuai ukuran (KES 3.2)
6. Menggunting dan menempel botol sirup (obat) (MH 4.8)



## KOGNITIF

1. Menyebut, menunjuk gambar binatang air lebih dari 2 variasi (KB 3.1)
2. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
3. Menyebutkan sebab akibat jika binatang darat tidak dimasukkan ke dalam kandang (KA 4.1)
4. Mengelompokkan hewan cacing tanah, berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (KB 2.2)
5. Menyebutkan urutan perkembangbiakan binatang bertelur (ayam) (KA 3.1)  
Menyusun gambar ayam bertelur (KA 3.2)
6. Menyebutkan penambahan dan pengurangan (KC 2.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 13

Tema : Binatang  
Sub Tema :  
- Tempat Hidup Binatang Air  
- Tempat Hidup Binatang Udara  
- Tempat Hidup Binatang Darat  
- Tempat Hidup Binatang Tanah  
- Perkembangbiakan Binatang Bertelur  
- Perkembangbiakan Binatang Beranak

## BAHASA

1. Menirukan kembali urutan kata “ikan berenang-renang di air” dengan ekspresi yang bervariasi (BA 2.1)
2. Menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar binatang udara (BB 3.2)
3. Menyebutkan kelompok gambar binatang darat yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama (BC 3.1)  
Membedakan gambar binatang darat yang mempunyai huruf awal yang sama (BC 3.2)
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat, predikat, keterangan) (BB 4.1)
5. Membaca buku cerita bergambar binatang bertelur dan menceritakan isi buku yang untuk beberapa kata yang dikenalnya (BB 3.3)
6. bercerita tentang pengalaman memiliki kucing yang beranak (BB 5.1)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM 2.1)
2. Mengucapkan bacaan surat Al ikhlash (NAM 2.4)
3. Mengucapkan kalimat thoyibah (NAM 2.6)
4. Menyebut huruf hijaiyah dari kata “tanah” (NAM 2.5)
5. Melaksanakan praktek wudlu (NAM 2.2)
6. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)

## SOSIAL EMOSIONAL

1. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
2. Tenggang rasa (SE 2.2)
3. Menunjukkan emosi yang wajar saat senang melihat tempat hidup binatang darat (SE 3.1)
4. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
5. Menunjukkan emosi yang wajar saat antusias melihat binatang yang bertelur (SE 3.1)
6. Tenggang rasa (SE 2.2)

## MOTORIK KASAR

1. Bermain dengan simpai (MK 2.4)
2. Menggunting gambar sarang burung (MK 6.1)
3. Memantulkan bola besar (dam di tempat) (MK 3.2)
4. Melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak / berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola besar (MK 4.2)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan (senam) (MK 4.4)
6. Menggunakan macam-macam alat tulis dengan benar-benar (MK 5.1)

## MOTORIK HALUS

1. Mencocok gambar “Ikan” (MK 3.3)
2. Menggunting gambar “burung” (MH 3.4)
3. Membentuk kandang dengan plastisin (MH 4.1)
4. Menggunting gambar “cacing” (MH 3.4)
5. Mencocok gambar “ayam sedang bertelur” (MH 3.3)
6. Memegang pensil dengan benar (MH 3.6)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

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

### 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)

### 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. Menggunting 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 (MK 8.1)  
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)



### KOGNITIF

1. Mengenal, menyebut perbedaan panjang pendek, macam-macam sayuran (KB 1.1)
2. Memasangkan gambar buah dengan pohonnya sesuai dengan pasangannya (KA 1.2)
3. Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)
4. Mengelompokkan sayuran sesuai dengan fungsinya (KA 1.1)
5. Menunjuk sebanyak-banyaknya bunga sesuai dengan fungsinya (KA 1.3)
6. Menyebut ukuran (kg, liter, meter) (KB 2.1)

### RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 15

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Macam-Macam Tanaman  
- Tanaman Sayur-Sayuran  
- Tanaman Buah-Buahan  
- Tanaman Bunga  
- Fungsi Tanaman (Untuk Dimakan)  
- Fungsi Tanaman (Untuk Hiasan)  
- Fungsi Tanaman (Untuk Obat-Obatan)

### BAHASA

1. Menyebutkan dan menghubungkan tulisan sayuran dengan simbol (BC 1.1)
2. Menyebutkan kelompok gambar buah yang memiliki suku kata awal yang sama (nangka – nanas, manggis – mangga) (BB 2.1)
3. Menjawab pertanyaan dengan kalimat yang tepat (BB 1.1)
4. Membaca gambar yang memiliki kalimat sederhana (BB 3.1)
5. Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan (BA 1.1)
6. Mengenal huruf awal dari nama-nama tanaman (BC 2.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 1.2)
3. Mengucapkan syair bunga melati (NAM 1.3)
4. Menyebut rukus Islam (NAM 1.4)
5. Menyebut agama yang dikenal (NAM 1.6)
6. Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)

### SOSIAL EMOSIONAL

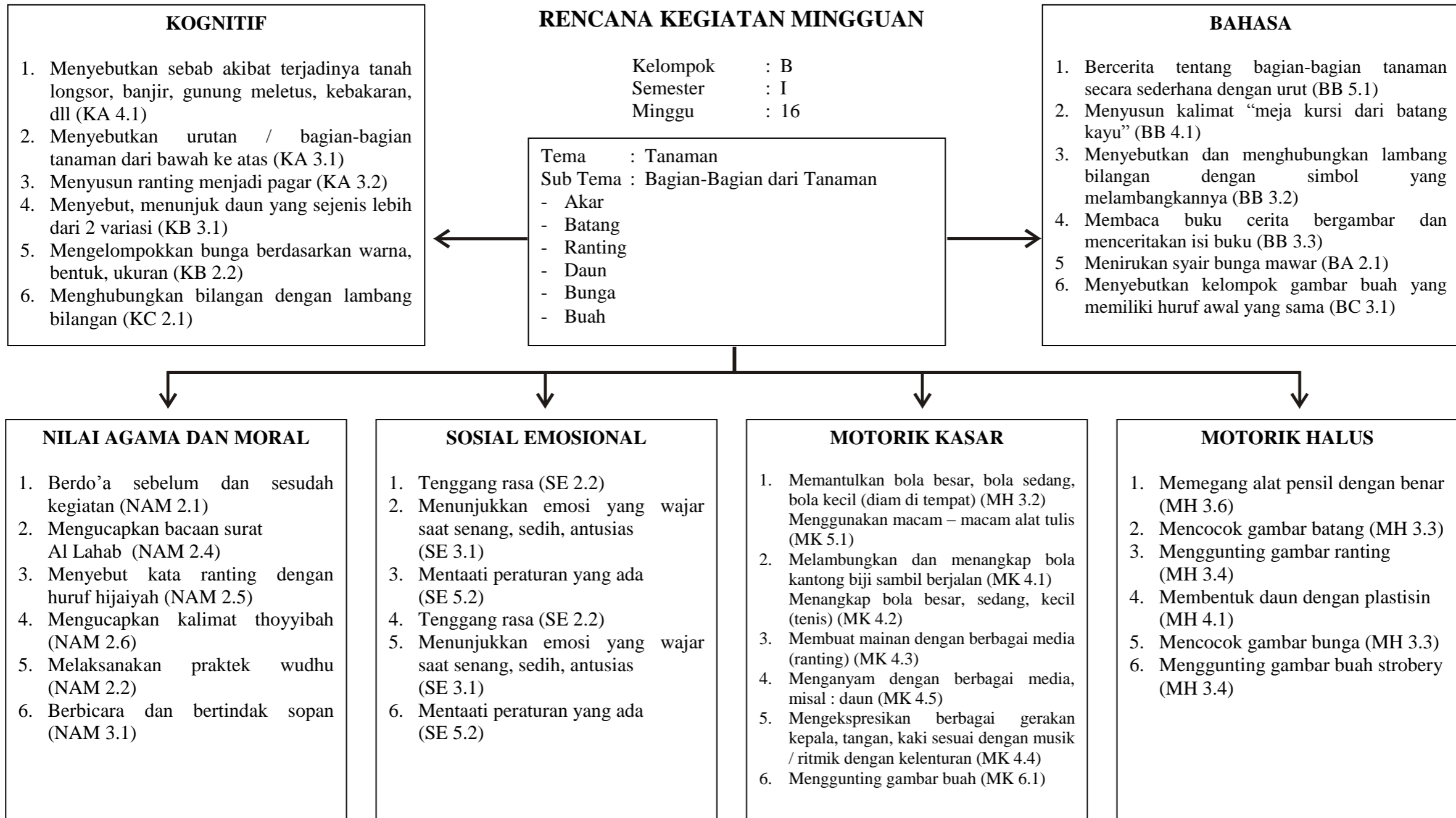
1. Mengajak teman untuk bermain, belajar (SE 1.1)
2. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)
3. Senang menolong (SE 1.3)
4. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
5. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)
6. Senang menolong (SE 1.3)

### MOTORIK KASAR

1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan mundur, berjalan ke samping (MK 1.1)
2. Berjalan berdiri dengan tumit, berjinjit (MK 1.2)
3. Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang (MK 1.3)
4. Berlari sambil melompat (MK 1.4)
5. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik (MK 2.1)  
Menari menurut irama yang didengar (MK 2.2)  
Menirukan gerakan tanaman tertiuip angin (MK 2.3)
6. Bermain dengan simpai (MK 2.4)

### MOTORIK HALUS

1. Membuat garis tegak, miring, datar, lengkung, kanan, kiri menjadi gambar wortel (MH 1.1)
2. Menjiplak gambar buah-buahan (MH 2.2)
3. Melakukan gerakan tari (MH 3.1)
4. Membuat garis tegak, miring, datar, lengkung, kanan, kiri menjadi gambar singkong (MH 1.1)
5. Melakukan gerak dan lagu (MH 3.2)
6. Menjiplak gambar kunyit (MH 2.2)



## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 17

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Cara Menanam Tanaman dan Memelihara Tanaman

- Biji
- Tunas
- Daun
- Batang
- Cara Memelihara Tanaman
- Cara Memelihara Tanaman

### KOGNITIF

1. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat biji-bijian (KB 4.1)
2. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (KC 2.2)
3. Mengurutkan daun berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar / sebaliknya (KB 5.1)
4. Mengenal dan menyebut huruf dari kata batang pepaya (KC 3.1)
5. Menyebutkan kejanggalan suatu gambar anak menyiram bunga (KA 6.2)
6. Berani mengungkapkan pendapat tentang cara menanam kacang hijau (KA 5.1)  
Berinisiatif dalam memilih tema permainan (KA 5.2)

### BAHASA

1. Bercerita tentang gambar anak menanam jagung (BB 5.2)
2. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama (BC 3.2)
3. Melengkapi cerita yang belum selesai (BB 6.2)  
Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari kata daun kemanggi (BC 4.1)
4. Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (BB 6.1)
5. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4-6 gambar) (BB 6.3)
6. Mentaati peraturan dalam permainan (BA 3.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

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

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Menunjukkan rasa empati terhadap teman (SE 6.1)
2. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Menunjukkan rasa empati terhadap teman (SE 6.1)
5. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
6. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)

### MOTORIK KASAR

1. Membuat gambar bunga dengan teknik mozaik (MK 7.2)
2. Menyusun puzzle dengan berbagai bentuk (MK 7.3)
3. Membuat gambar daun dengan teknik kolase (MK 7.1)
4. Melukis dengan berbagai media (MK 8.1)  
Melukis dengan jari gambar batang (MK 8.3)
5. Menggambar anak menyiram bunga (MK.8.2)
6. Menggunting gambar petani memberi pupuk (MK 6.2)

### MOTORIK HALUS

1. Menyusun bentuk dengan bombik, lego, balok, susun (MH 4.3)
2. Mewarnai gambar tunas (MH 4.7)
3. Melipat bentuk daun (MH 4.8)
4. Menggambar tanaman kelapa (MH 4.4)
5. Mewarnai gambar anak menyiram bunga (MH 4.7)
6. Makan bersama (KES 1.2)

