

















1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
			huruf awal yang sama	18. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama	Pantang menyerah														
			4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	4.1 Menyebut, menunjuk, bunyi dan bentuk hurufnya	Pantang menyerah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
			5. Membaca nama sendiri	5.1 Membaca nama sendiri (panggilan)	Pantang menyerah	✓	✓				✓	✓		✓					
				5.2 Membaca nama sendiri secara lengkap	Pantang menyerah	✓	✓					✓	✓		✓				
			6. Menuliskan nama sendiri	6.1 Menuliskan nama panggilan, nama lengkap sendiri	Pantang menyerah	✓	✓				✓	✓		✓					
V	SOSIAL EMOSIONAL	Anak mampu mandiri, mengikuti aturan serta dapat mengendalikan emosi	1. Bersifat kooperatif dengan teman	1.1 Mengajak teman untuk bermain, belajar	Kepemimpinan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
				1.2 Senang bermain dengan teman	Kepemimpinan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
				1.3 Senang menolong	Suka menolong	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			2. Menunjukkan sikap toleran	2.1 Mau berbagi dengan teman	Dermawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				2.2 Tenggang rasa	Toleransi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				2.3 Mau menunggu giliran . antri	Keadilan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			3. Mengekspresikan emosi sesuai dgn kondisi yg ada (senang, sedih, antusias)	3.1 Menunjukkan emosi yang wajar saat senang, sedih, antusias, dan sebagainya	Kedamaian	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			4. Mengenal tata krama dan sopan santun dengan nilai sosial budaya setempat	4.1 Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua	Sopan santun	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				4.2 Berbahasa sopan dan bermuka manis	Sopan santun	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				4.3 Bertingkah laku sopan dan santun	Sopan santun	✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
				4.4 Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuai	Sopan santun	✓	✓	✓						✓	✓		✓	✓	✓

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
				4.5 Berbicara dengan suara yang ramah	Sopan santun	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓
			5. Memahami peraturan dan disiplin	5.1 Ke sekolah tepat waktu	Disiplin	✓	✓	✓				✓				
				5.2 Mentaati peraturan yang ada	Disiplin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			6. Menunjukkan rasa empati	6.1 Menunjukkan rasa empati terhadap teman. Misal : menjenguk teman sakit, menolong teman jatuh, dan sebagainya	Suka menolong	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	7.1 Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai	Pantang menyerah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			8. Bangga terhadap hasil karya sendiri	8.1 Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri	Percaya diri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
			9. Menghargai keunggulan orang lain	9.1 Menghargai keunggulan orang lain	Rendah hati	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓



















TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN (TPP)	INDIKATOR	Pendidikan Karakter	SEMESTER I															SEMESTER II																				
			Diri Sendiri			Lingkungan				Kebutuhanku				Binatang				Tanaman				Rekreasi				Pekerjaan			AUD		Alat Komu nikasi		Tanah Airku			Alam Semesta		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
2. Menyebutkan bilangan dengan lambang bilangan	2.1 Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan	Pantang menyerah		✓				✓			✓				✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓						
	2.2 Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan	Pantang menyerah			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓						
3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	3.1 Mengenal dan menyebut berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Pantang menyerah			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓						
	<b>IV. BAHASA</b>																																					
	<b>A. MENERIMA BAHASA</b>																																					
1. Mengerti berbagai perintah secara bersamaan	1.1 Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan	Percaya diri	✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓					
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks	2.1 Menirukan kembali 4 - 5 urutan kata, mengucapkan syair dengan ekspresi yang bervariasi	Percaya diri		✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓						
3. Memahami aturan dalam suatu permainan	3.1 Mentaati peraturan dalam permainan	Disiplin			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓					
	<b>B. MENGUNGKAPKAN BAHASA</b>																																					
1. Menjawab pertanyaan yang lebih	1.1 Menjawab pertanyaan dengan kalimat yang tepat	Berkata bijak	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓						









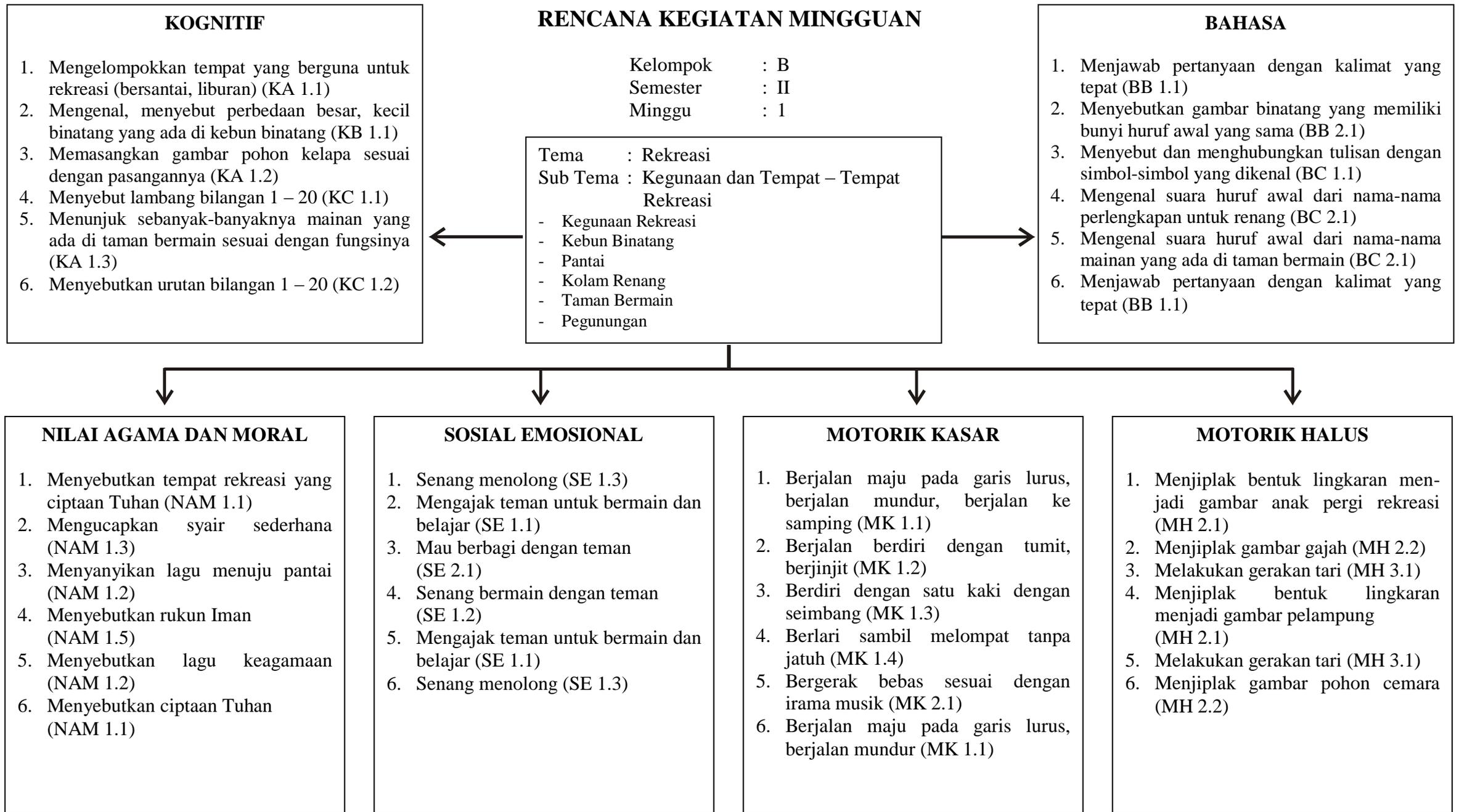












## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 2

Tema : Rekreasi  
Sub Tema : Tempat – Tempat, Perlengkapan  
dan Tata Tertib Rekreasi

- Kolam Pancing
- Air Terjun
- Berkemah
- Candi
- Perlengkapan Rekreasi
- Tata Tertib Rekreasi

### KOGNITIF

1. Membuat ukuran (Kg) ikan yang dipancing (KB 2.1)
2. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
3. Menyusun jadwal kegiatan berkemah (KA 3.2)
4. Menyebutkan urutan kegiatan ke candi (KA 3.1)
5. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
6. Menyebutkan sebab akibat terjadinya banjir (KA 4.1)

### BAHASA

1. Membaca gambar anak memancing yang memiliki kalimat sederhana (BB 3.1)
2. Membaca buku cerita bergambar sederhana dan menceritakan isi buku tentang air terjun (BB 3.3)
3. Menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan simbol yang melambangkannya (BB 3.2)
4. Membedakan gambar candi yang mempunyai huruf awal yang sama (BC 3.2) (borobudur-bajang ratu)
5. Menyebutkan kelompok gambar perlengkapan rekreasi yang memiliki huruf awal yang sama (BC 3.1)
6. Melakukan 3-5 perintah scr berurutan (BA 1.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1)
2. Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)
3. Menyebutkan kitab-kitab suci (NAM 1.7)
4. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1)
5. Melaksanakan praktek sholat (NAM 2.3)
6. Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Mau menunggu giliran / antri (SE 2.3)
2. Tenggang rasa (SE 2.2)
3. Menunjukkan emosi yang wajar saat senang, sedih, antusias, dsb (SE 3.1)
4. Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua (SE 4.1)
5. Tenggang rasa (SE 2.2)
6. Mau menunggu giliran / antri (SE 2.3)

### MOTORIK KASAR

1. Meniru gerakan ikan saat terkena kail pancing (MK 2.3)
2. Memantulkan bola besar, bola sedang, bola kecil (diam di tempat) (MK 3.2)
3. Melambungkan dan menangkap bola, kantong biji-bijian, sambil berjalan / bergerak (MK 4.1)
4. Menangkap bola besar, sedang, kecil (MK 4.2)
5. Bermain dengan simpai (MK 2.4)
6. Menangkap bola besar, bla sedang, dan bola kecil (MK 4.2)

### MOTORIK HALUS

1. Mencocok gambar ikan (MH 3.3)
2. Melakukan gerak dan lagu (MH 3.2)
3. Menggantung gambar tenda (MH 3.4)
4. Mencocok gambar candi (MH 3.3)
5. Menggantung gambar tas (MH 3.4)
6. Makan bersama (KES 1.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

### KOGNITIF

1. Mengelompokkan gambar mobil berdasarkan warna dan ukuran (KB 2.2)
2. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (KC 2.2)
3. Menyebut, menunjuk berbagai bentuk kapal (KB 3.1)
4. Mengelompokkan gambar kereta api berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (KB 2.2)
5. Berani pendapat tentang pengalaman naik sepeda (KA 5.1)
6. Berinisiatif dalam memilih teman permainan (KA 5.2)

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 3

Tema : Rekreasi  
Sub Tema : Macam-Macam Kendaraan

- Mobil
- Pesawat
- Kapal
- Kereta Api
- Sepeda
- Andong

### BAHASA

1. Menyusun kalimat “ayah punya mobil sedan” (BB 4.1)
2. Meniru kembali 4 – 5 urutan kata mengucapkan syair “pesawat” (BA 2.1)
3. Bercerita tentang gambar kapal yang dibuat sendiri (BB 5.2)
4. Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari gambar kereta api (BC 4.1)
5. Bercerita tentang pengalaman naik sepeda denganurut (BB 5.1)
6. Membaca nama sendiri (Panggilan) (BC 5.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Mengucapkan bacaan surat pendek (NAM 2.4)
2. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)
3. Menghormati orang tua (NAM 3.2)
4. Mengucapkan kalimat thoyyibah (NAM 2.6)
5. Menyebutkan huruf hijaiyah dari kata sepeda (NAM 2.5)
6. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
2. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
3. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)
4. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
5. Selalu mengucapkan terima kasih jika mendapat sepeda baru (SE 4.4)
6. Bertingkah laku sopan dan santun jika naik andong (SE 4.3)

### MOTORIK KASAR

1. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki sesuai dengan musik / ritmik dengan kelenturan (MK 4.4)
2. Menggunakan macam-macam alat tulis dengan benar (MK 5.1)
3. Menggunting gambar kapal (MK 6.1)
4. Menggunting gambar kereta api (MK 6.2)
5. Menggunakan macam-macam alat tulis dengan benar (MK 5.1)
6. Membuat gambar andong dengan teknik kolase dengan media ampas kelapa (MK 7.1)

### MOTORIK HALUS

1. Meronce dengan manik – manik (MH 4.2)
2. Memegang alat pensil dengan benar (MH 3.6)
3. Menyusun bentuk dengan bombik, lego, balok susun (MH 4.3)
4. Menggambar kereta api dengan berbagai media (MH 4.4)
5. Memegang alat pensil dengan benar (MH 3.6)
6. Meronce dengan manik – manik (MH 4.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 4

Tema : Rekreasi  
Sub Tema : Keadaan Lingkungan  
- Desa  
- Kota  
- Pesisir  
- Pegunungan  
- Desa  
- Kota

### KOGNITIF

1. Mencari jejak (maze) (KA 6.1)
2. Menyebutkan kejanggalan suatu gambar (KA 6.2)
3. Mengurutkan gambar perahu dari ukuran paling kecil ke paling besar (KB 5.1)
4. Mengenal dan menyebut berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dari kata pegunungan (KC 3.1)
5. Memperkirakan urutan berikutnya : cangkul, camping, sabit (KB 4.1)
6. Mengurutkan gambar gedung berdasarkan ukuran paling besar ke kecil (KB 5.1)

### BAHASA

1. Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (BB 6.1)
2. Melengkapi cerita yang belum selesai (BB 6.2)
3. Membaca nama sendiri secara lengkap (BC 5.2)
4. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4-6 gambar) (BB 6.3)
5. Menulis nama panggilan, nama lengkap sendiri (BC 6.1)
6. Mentaati peraturan dalam permainan (BA 3.1)

### 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. Suka menolong (NAM 3.3)

### SOSIAL EMOSIONAL

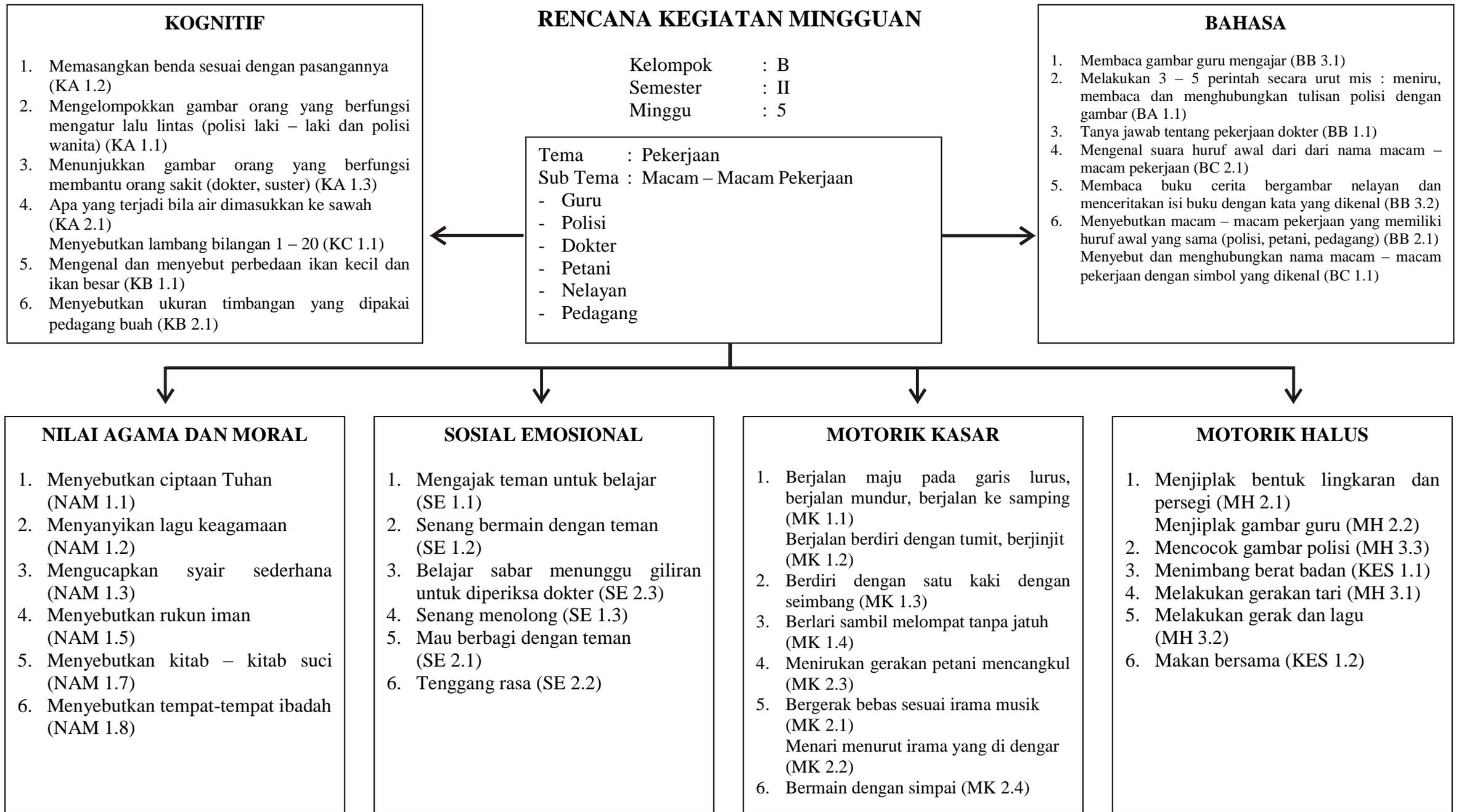
1. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)
2. Menjenguk teman sakit, menolong teman yang jatuh (SE 6.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)
5. Menghargai keunggulan orang lain (SE 9.1)
6. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)

### MOTORIK KASAR

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

### MOTORIK HALUS

1. Mewarnai gambar desa dengan lebih baik (MH 4.7)
2. Mematik sederhana (MH 4.6)
3. Membuat kegiatan finger painting (MH 4.5)
4. Mewarnai gambar gunung (MH 4.7)
5. Melipat gambar rumah (MH 4.8)
6. Mematik sederhana (MH 4.6)



## KOGNITIF

1. Menyusun jadwal seragam waktu kesekolah (KA 3.2)
2. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
3. Menyebutkan urutan tata cara masuk rumah sakit (KA 3.1)
4. Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)
5. Menyebutkan sebab akibat bila dilaut ada ombak bagi para nelayan (KA 4.1)  
Berani menyampaikan pendapat tentang air laut yang pasang (KA 5.1)
6. Mengelompokkan pedagang yang ada di pasar dengan warna yang bervariasi (KB 2.2)  
Menyebut, menunjuk gambar pedagang (KB 3.1)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 6

Tema : Pekerjaan  
Sub Tema : Tempat Pekerjaan

- Sekolah
- Kantor Polisi
- Rumah Sakit
- Sawah
- Laut
- Pasar

## BAHASA

1. Menirukan urutan kata “guru pergi ke sekolah” (BA 2.1)
2. Menyusun kalimat sederhana “pencuri di bawa ke kantor polisi” (BB 4.1)
3. Membaca buku cerita bergambar tentang pergi ke dokter gigi (BB 3.3)  
Bercerita tentang gambar rumah sakit yang disediakan guru (BB 5.2)
4. Bercerita tentang pengalaman menanam padi di sawah (BB 5.1)
5. Menyebut dan menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari nama – nama tempat pekerjaan (BC 4.1)
6. Menyebutkan gambar tempat pekerjaan yang memiliki huruf awal sama (BC 3.1)  
Membedakan gambar tempat pekerjaan yang memiliki huruf awal yang sama (BC 3.2)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Berdoa sebelum belajar (NAM 2.1)
2. Mengucapkan bacaan surat An Nas (NAM 2.4)
3. Menyebutkan tulisan rumah sakit dengan huruf-huruf hijaiyah (NAM 2.5)
4. Mengucapkan kalimat thoyibah (NAM 2.6)
5. Melaksanakan praktek sholat (NAM 2.3)
6. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)

## SOSIAL EMOSIONAL

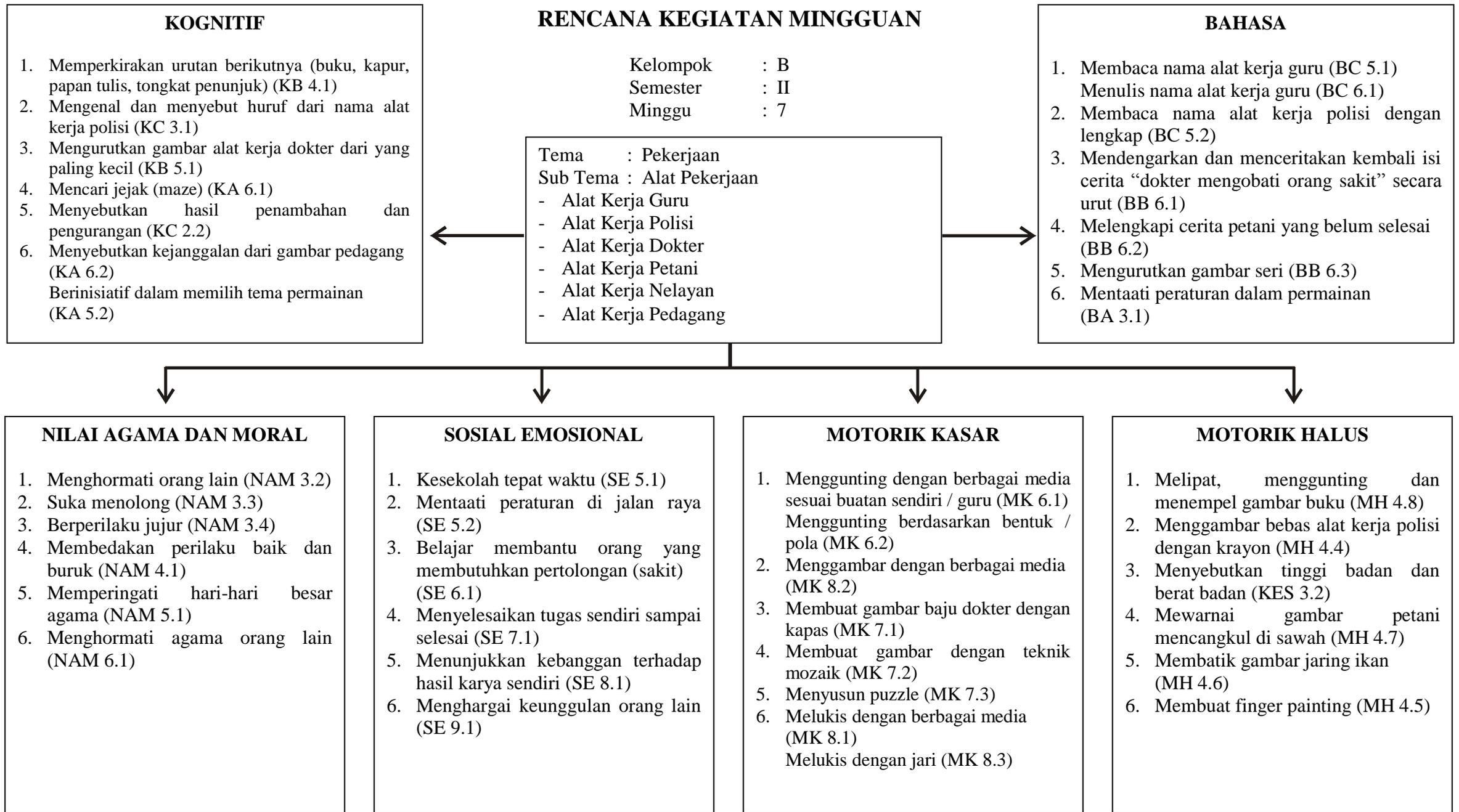
1. Menunjukkan emosi saat senang, sedih dan marah (SE 3.1)
2. Menghormati orang yang lebih tua (SE 4.1)
3. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
4. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
5. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
6. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)

## 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. Mengekspresikan berbagai gerakan-gerakan kepala, tangan, kaki sesuai dengan musik dengan lentur (MK 4.4)  
Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)
5. Mengayam dengan berbagai media (MK 4.5)
6. Bermain permainan modern (MK 3.1)

## MOTORIK HALUS

1. Menggunting gambar gedung sekolah (MH 3.4)
2. Meronce manik – manik (MH 4.2)
3. menyusun bentuk dengan bombik, lego, balok susun (MH 4.3)  
Mengukur tinggi badan (KES 2.1)
4. Membuat gambar bentuk padi disawah (MH 3.6)
5. Meronce manik – manik (MH 4.2)
6. Menjahit gambar sederhana (MH 3.5)  
Membedakan postur tubuh (KES 3.1)



## KOGNITIF

1. Memasangkan asal air sesuai dengan pasangannya. Misal Sumur – timba, air terjun gunung, air sungai – batu, dll (KA 1.2)  
Menyebutkan lambang bilangan 1 – 20 (KC 1.1)
2. Mengenal, menyebut perbedaan berat-ringan, besar-kecil (KB 1.1)  
Mengelompokkan gambar air berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (KB 2.2)
3. Mengelompokkan benda sesuai dengan fungsinya. Misal : gelas – air untuk minum, panci – air untuk memasak, dll (KA 2.1)  
Menyebutkan urutan ibu memasak (KA 1.3)
4. Menyebutkan apa yang terjadi bila air ditumpahkkan (KA 2.1)  
Menghubungkan bil. dengan lambang bil (KC 2.1)
5. Menyebut ukuran seperti liter (KB 2.1)  
Menyebut urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)
6. Menunjuk sebanyak-banyaknya fungsi air (KA 1.3)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 8

Tema : Air, Api dan Udara  
Sub Tema :  
- Asal Air  
- Sifat Air  
- Kegunaan Air  
- Bahaya Air  
- Macam-macam Air  
- Kegunaan Air

## BAHASA

1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, misal air : sumur, air sungai (BB 2.1)  
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. Misal : air sumur – air sungai (BC 3.1)
2. Membaca gambar yang memiliki kalimat sederhana. Misal air itu putih jernih (BB 3.1)
3. Menyebut dan menghubungkan tulisan kegunaan air dengan simbol-simbol yang dikenal (BC 1.1)
4. Menjawab pertanyaan tentang bahaya air (BB 1.1)
5. Mengenal suara huruf awal dari macam-macam air (BC 2.1)  
Menyebut dan menghubungkan lambang bilangan dengan simbol yang melambangkannya (BB 3.2)
6. Membaca buku cerita bergambar sederhana dan menceritakan isi buku untuk beberapa kata yang dikenalnya (BB 3.3)  
Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan (BA 1.1)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan. Misal air, api, udara (NAM 1.1)  
Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 1.2)
2. Menyebut rukun Iman (NAM 1.5)
3. Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)
4. Mengucapkan syair sederhana (NAM 1.3)  
Menyebut kitab-kitab suci (NAM 1.7)
5. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM 2.1)
6. Melaksanakan praktek sholat (NAM 2.3)

## SOSIAL EMOSIONAL

1. Mengajak teman untuk bermain dan belajar (SE 1.1)
2. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)
3. Senang menolong (SE 1.3)  
Tenggan rasa (SE 2.2)
4. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
5. Mau menunggu giliran antri (SE 2.3)
6. Menunjukkan emosi yang wajar saat senang, sedih, antusias, dsb (SE 3.1)

## MOTORIK KASAR

1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan mundur, berjalan ke samping (MK 1.1)  
Berjalan, berdiri dengan tumit, berjinjit (MK 1.2)
2. Berjalan dengan satu kaki dengan seimbang (MK 1.3)  
Berlari sambil melompat tanpa jatuh (MK 1.4)
3. Bergerak bebas sesuai irama musik (MK 2.1)
4. Memantulkan bola besar, sedang dan kecil (diam di tempat) (MK 3.2)
5. Melambungkan dan menangkap bila, kantong biji sambil berjalan (MK 4.1)
6. Bermain dengan simpai (MK 2.4)

## MOTORIK HALUS

1. Menjiplak bentuk lingkaran dan persegi dengan rapi (MH 2.1)  
Menjiplak gambar sumur (MH 2.2)
2. Melakukan gerak & lagu (MH 3.2)
3. Menggantung gambar panci (untuk memasak air) (MH 3.4)
4. Memegang pensil dengan benar (menulis kalimat misalnya banjir karena hujan) (MH 3.6)
5. Mencocok gambar botol (tempat minum) (MH 3.3)
6. Melakukan gerakan tari (MH 3.1)

## KOGNITIF

1. Menyusun jadwal kegiatan (KA 3.2)  
Menyenal dan menyebut huruf vokal dan konsonan pada kalimat Adi meniup balon (KC 3.1)
2. Mencari jejak (maze) (KA 6.1)  
Menyebutkan kejanggalan suatu gambar (KA 6.2)
3. Mengurutkan gambar obor dari ukuran paling kecil ke paling besar (KB 5.1)  
Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (KC 2.2)
4. Berani berpendapat (KA 5.1)  
Berinisiatif dalam memilih tema permainan. Misal : Bermain masak memasak (KA 5.2)
5. Menyebutkan sebab akibat terjadinya kebakaran (KA 4.1)
6. Menyebutkan benda sekitar yang sejenis. Misalnya kipas – kincir angin, balon layang-layang (KB 3.1)  
Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat gambar pompa – balon – korek – lilin (KB 4.1)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 9

Tema : Air, Api, Udara  
Sub Tema :  
- Angin  
- Sumber Api  
- Warna Api  
- Kegunaan Api  
- Bahaya Api  
- Kegunaan Udara

## BAHASA

1. Menirukan kembali 4 – 5 urutan kata. Misal : bermain layang-layang di lapangan, mengucapkan syair layang-layang dengan berbagai ekspresi (BA 2.1)  
Mentaati peraturan dalam permainan. Misal : bermain layang-layang tidak boleh di jalan raya (BA 3.1)
2. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama. Misal korek – kompor, obor – obat nyamuk (BC 3.2)
3. Menyusun kalimat. Api itu warnanya merah (BB 4.1)  
Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf (BC 4.1)
4. Mendengar dan menceritakan kembali cerita tentang ibu memasak secara urut (BB 6.1)  
Melengkapi cerita yang belum selesai (BB 6.2)
5. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri. Misal anak bermain petasan (BB 6.3)
6. Bercerita tentang pengalaman menerbangkan layang-layang / meniup balon (BB 5.1)  
Bercerita tentang gambar anak menerbangkan layang – layang / meniup balon (BB 5.2)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Mengucapkan bacaan surat pendek (NAM 2.4)  
Menyebutkan kata angin dengan huruf hijaiyah (NAM 2.5)
2. Mengucapkan kalimat thoyyibah (NAM 2.6)  
Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)
3. Menghormati orang lain (NAM 3.2)  
Suka menolong (NAM 3.3)
4. Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM 4.1)  
Berperilaku jujur (NAM 3.4)
5. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)
6. Memperingati hari-hari besar agama (NAM 5.1)

## SOSIAL EMOSIONAL

1. Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua (SE 4.1)  
Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
2. Bertingkah laku sopan dan sopan santun (SE 4.3)
3. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)
4. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)
5. Menunjukkan rasa empati terhadap teman. Misal menjenguk teman sakit, menolong teman jatuh, dsb (SE 6.1)
6. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)

## MOTORIK KASAR

1. Menggunakan macam-macam alat tulis dengan benar (MK 5.1)  
Menggambar balon dengan berbagai media (MK 8.2)
2. Menggantung gambar obor dengan berbagai media (MK 6.1)  
Menggantung berdasarkan bentuk / pola (MK 6.2)
3. Melukis balon dengan berbagai media (MK 8.1)  
Melukis dengan jati (finger painting) (MH 8.3)
4. Membuat gambar dengan teknik kolase dengan berbagai media (kertas, ampas kelapa) (MK 7.1)
5. Membuat gambar dengan teknik mozaik (MK 7.2)  
Menyusun puzzle dengan berbagai media (MK 7.3)
6. Mengekspresikan gerakan kepala, tangan, kaki, sesuai musik dengan lentur (MK 4.4)

## MOTORIK HALUS

1. Meronce dengan manik-manik (MH 4.2)  
Menyusun bentuk dengan bombik, lego, balo susun, misal menyusun kincir angin dengan bombik (MH 4.3)
2. Menggambar obor dengan berbagai media (MH 4.4)
3. Membuat gambar api unggun dengan finger painting (MH 4.5)
4. Membuat batik sederhana (MH 4.6)
5. Melipat, menggantung dan menempel dg berbagai media (MH 4.8)
6. Mewarnai gambar sederhana. Misal balon, layangan, dll (MH 4.7)

## KOGNITIF

1. Mengelompokkan gambar televisi berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (KB 2.2)  
Menghubungkan bilangan lambang bilangan (KC 2.1)
2. Mengelompokkan benda sesuai dengan fungsinya (KA 1.1)  
Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda sesuai dengan fungsinya (KA 1.3)
3. Memasang benda sesuai dengan pasangannya. Misal TV – remote, surat – amplop, komputer – mouse, dll (KA 1.2)
4. Menyebutkan urutan kegiatan misal mengirim surat (menulis surat, memasukkan ke amplop, menempeli perangko, mengirim ke kotak surat) (KA 3.1)  
Menyusun jadwal kegiatan misal : Mengirim surat ke nenek (KA 3.2)
5. Menyebut perbedaan berat-tinggi, besar-kecil (KB 1.1)
6. Menyebutkan lambang bilangan 1 – 20 (KC 1.1)  
Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 10

Tema : Alat Komunikasi  
Sub Tema : Macam-Macam Alat Komunikasi

- Televisi
- Telepon
- Radio
- Surat
- Koran
- Komputer

## BAHASA

1. Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan. Misal : Menyalakan televisi (BA 1.1)  
Menjawab pertanyaan tentang cara menyalakan televisi (BB 1.1)
2. Menyebutkan dan menghubungkan tulisan dengan simbol-simbol yang dikenal (BC 1.1)
3. Mengenal suara huruf awal dari nama-nama alat komunikasi (BC 2.1)
4. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama (BB 2.1)  
Menyebutkan dan menghubungkan lambang bilangan dengan simbol yang melambangkannya (BB 3.2)
5. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama (BC 3.2)  
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi / huruf awal yang sama. Misal : televisi – telepon, koran – komputer (BC 3.1)
6. Membaca gambar yang memiliki kalimat dan menceritakan isi buku misal anak belajar komputer (BB 3.3)

## NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan (NAM 1.1)  
Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 1.2)
2. Mengucapkan syair sederhana (NAM 1.3)  
Menyebut rukun iman (NAM 1.5)
3. Menyebut kitab-kitab suci (NAM 1.7)  
Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)
4. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM 2.1)
5. Melaksanakan praktek sholat (NAM 2.3)
6. Mengucapkan bacaan surat pendek (NAM 2.4)

## SOSIAL EMOSIONAL

1. Mengajak teman untuk bermain dan belajar (SE 1.1)  
Mau menunggu giliran / antri (SE 2.3)
2. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)  
Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
3. Senang menolong (SE 1.3)  
Tanggung rasa (SE 2.2)
4. Menunjukkan emosi saat senang, sedih, antusias, dsb (SE 3.1)
5. Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua (SE 4.1)
6. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)

## MOTORIK KASAR

1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan mundur, berjalan ke samping (MK 1.1)  
Berjalan, berdiri dengan tumit, berjinjit (MK 1.2)
2. Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang (MK 1.3)  
Berdiri sambil melompat tanpa jatuh (MK 1.4)
3. Bergerak bebas sesuai irama musik (MK 2.1)  
Bermain dengan simpai (MK 2.4)
4. Memantulkan bola besar, sedang, kecil (diam di tempat) (MK 3.2)
5. Melambungkan dan menangkap bola, kantong biji sambil berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola besar, sedang, kecil (tenis) (MK 4.2)
6. Membuat mainan dg berbagai media (MK 4.3)

## MOTORIK HALUS

1. Menjiplak bentuk lingkaran dan persegi dengan rapi (MH 2.1)  
Menjiplak gambar televisi (MH 2.2)
2. Mencocok gambar telepon (MH 3.3)
3. Memegang pensil dengan benar, menggambar radio (MH 3.6)
4. Melakukan gerakan tari (MH 3.1)
5. Melakukan gerak dan lagu (MH 3.2)
6. Menggunting gambar komputer (MH 3.4)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 11

Tema : Alat Komunikasi  
Sub Tema : Bentuk Fisik Alat Komunikasi

- Televisi
- Telepon
- Radio
- Surat
- Koran
- Komputer

### KOGNITIF

1. Berani menyampaikan pendapat (KA 5.1)  
Memperkirakan urutan berikutnya. Misal : gambar TV – Telepon – Radio – Koran (KB 4.1)
2. Mengurutkan gambar telepon berdasarkan urutan terkecil sampai terbesar (KB 5.1)  
Berinisiatif dalam memilih tema permainan (KA 5.2)
3. Menyebutkan kejanggalan gambar radio (KA 6.2)
4. Menyebut, menunjuk benda sekitar yang sejenis lebih dari 2 variasi (KB 3.1)  
Mencari jejak (KA 6.1)
5. Mengenal dan menyebut huruf vokal dan konsonan.  
Misal : Pada kalimat kakek membaca koran
6. Menyebutkan sebab akibat dan komp. rusak (KA 4.1)  
Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan (KC 2.2)

### BAHASA

1. Menirukan kembali 4 – 5 urutan kata, mengucapkan syair dengan ekspresi yang bervariasi (BA 2.1)  
Mentaati peraturan dalam permainan (BA 3.1)
2. Bercerita tentang pengalaman menelepon nenek (BB 5.1)  
Bercerita tentang gambar rasa sedang menelepon (BB 5.2)
3. Menyusun kalimat, misal kakek mendengarkan radio (BB 4.1)  
Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf (BC 4.1)
4. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri. Misal Zaki mengirim Surat (BB 6.3)
5. Membaca nama sendiri (panggilan) (BC 5.2)  
Membaca nama sendiri secara lengkap (BC 5.2)  
Membaca nama panggilan, nama lengkap sendiri (BC 6.1)
6. Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut (BB 6.1)  
Melengkapi cerita yang belum selesai. Misal : Fahri belajar komputer (BB 6.2)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebut kata televisi dengan huruf hijaiyah (NAM 2.5)  
Mengucapkan kalimat thoyyibah (NAM 2.6)
2. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)  
Menghormati orang lain (NAM 3.2)
3. Suka menolong (NAM 3.3)  
Berperilaku jujur (NAM 3.4)
4. Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM 4.1)
5. Memperingati hari-hari besar agama (NAM 5.1)
6. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)  
Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)
2. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)  
Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
3. Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
4. Menunjukkan rasa empati terhadap teman. Misal : Menjenguk teman sakit, menolong teman jatuh (SE 6.1)
5. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)
6. Menghargai keunggulan orang lain (SE 9.1)

### MOTORIK KASAR

1. Menggantung gambar TV dengan berbagai media (MK 6.1)  
Menggantung berdasarkan bentuk / pola (MK 6.2)
2. Membuat gambar telepon dengan teknik kolase (kertas, ampas kelapa) (MK 7.1)
3. Membuat gambar radio dengan teknik mozaik (MK 7.2)  
Menyusun puzzle bentuk radio (MH 7.3)
4. Melukis tempat surat (amplop) dengan berbagai media (MK 8.1)  
Melukis dg jari (finger painting) (MK 8.2)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan, kaki, sesuai irama dengan lentur (MK 4.4)
6. Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)  
Menggambar komputer dengan berbagai media (MK 8.2)

### MOTORIK HALUS

1. Menggambar TV dengan berbagai media (MH 4.4)
2. Menyusun bentuk telepon dengan bombik, lego, balok susun (MK 4.3)
3. Mewarnai gambar radio dengan rapi (MH 4.7)
4. Melipat, menggantung dan menempel surat dan amplop (MH 4.8)
5. Membuat kegiatan finger painting (MH 4.5)
6. Meronce dengan manik – manik (MH 4.2)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 12

Tema : Tanah Airku  
Sub Tema :  
- Nama Negara  
- Lambang Negara  
- Bendera Merah Putih  
- Presiden dan Wakil Presiden  
- Ibu Kota  
- Lagu Kebangsaan

### KOGNITIF

1. Menunjuk bentuk geometri yang bertuliskan huruf yang bila dirangkai menjadi kata Indonesia (KA 1.3)
2. Mengelompokkan gambar lambang negara (KA 1.1)
3. Apa yang terjadi bila bendera merah putih dikibarkan diatas tiang (KA 2.1)  
Menyebutkan ukuran panjang dari bendera merah putih (KB 2.1)
4. Memasangkan gambar presiden dan wakil presiden (KA 1.2)
5. Mengenal perbedaan jauh dekat (tempat tinggal dengan ibu kota) (KB 1.1)
6. Menyebutkan lambang bilangan 1 – 20 (KC 1.1)  
Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)

### BAHASA

1. Melakukan 3 – 5 perintah secara berurutan (BA 1.1)
2. Tanya jawab tentang lambang negara Indonesia (BB 1.1)
3. Membaca kalimat sederhana (misal : Bendera merah putih) (BB 3.1)
4. Menyebutkan dan menghubungkan tulisan dengan gambar presiden dan wakil presiden (BC 1.1)
5. Membaca gambar yang memiliki kalimat jakarta ibu kota indonesia (BB 3.1)
6. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama (BB 2.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 1.2)
3. Mengucapkan syair sederhana (NAM 1.3)
4. Menyebutkan rukun Iman (NAM 1.5)
5. Menyebutkan kitab-kitab suci (NAM 1.7)
6. Menyebutkan tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)

### SOSIAL EMOSIONAL

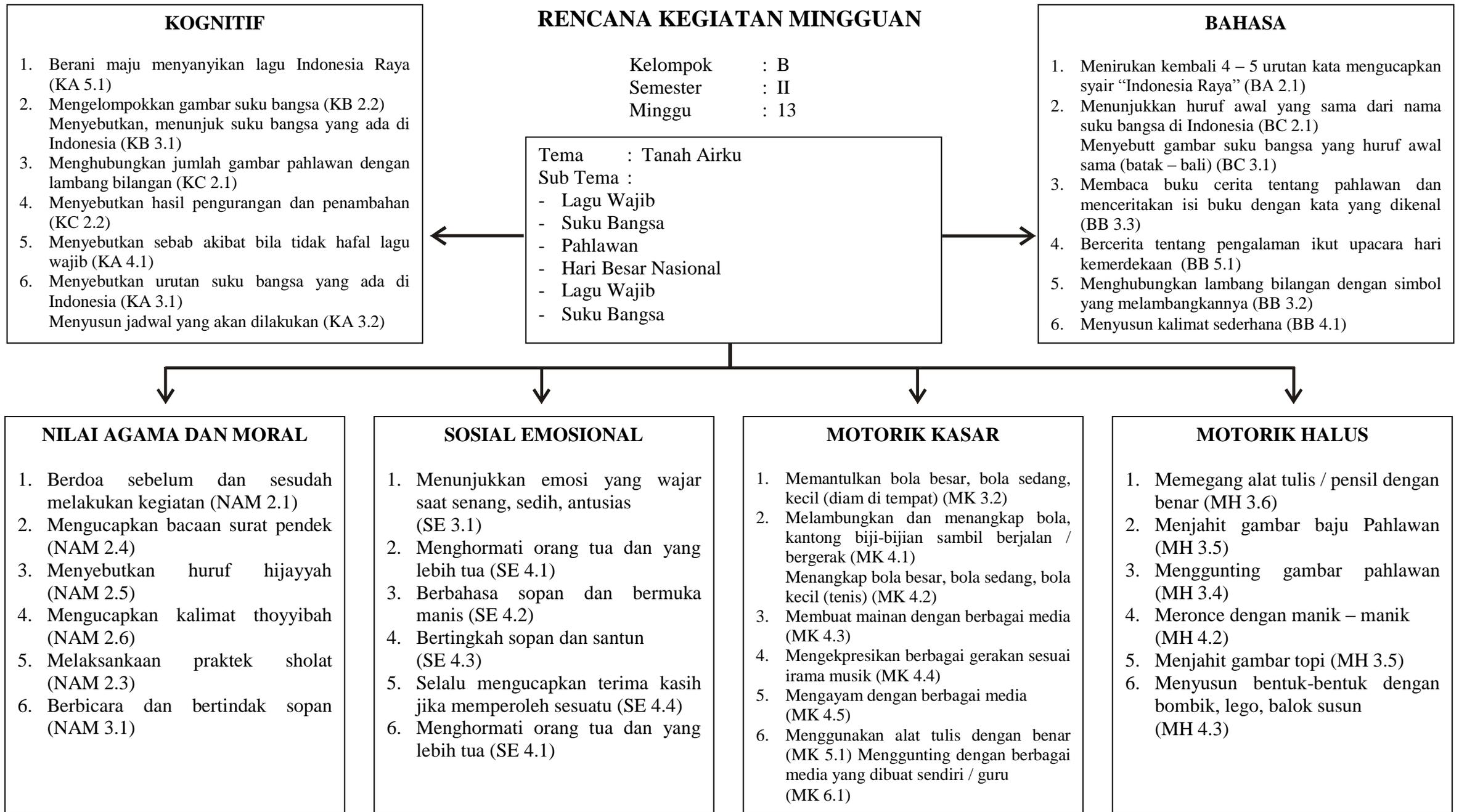
1. Mengajak teman untuk bermain dan belajar (SE 1.1)
2. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)
3. Senang menolong (SE 1.3)
4. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
5. Tenggang rasa (SE 2.2)
6. Mau menunggu giliran antri (SE 2.3)

### MOTORIK KASAR

1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan mundur, berjalan ke samping (MK 1.1)  
Berjalan berdiri dengan tumit, berjinjit (MK 1.2)
2. Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang (MK 1.3)
3. Berlari sambil melompat tanpa jatuh (MK 1.4)
4. Bermain dengan simpai (MK 2.4)
5. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik (MK 2.1)  
Menari menurut irama yang didengar (MK 2.2)
6. bermain permainan tradisional / modern (MK 3.1)

### MOTORIK HALUS

1. Menjiplak bentuk geometri dengan rapi (MH 2.1)
2. Melakukan gerakan tari burung (MH 3.1)
3. Menjiplak gambar bendera merah putih (MH 2.2)
4. Mencocok gambar presiden dan wakil presiden (MH 3.3)
4. Menjiplak gambar tugu monas (MH 2.1)
6. Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia (MH 3.2)



## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 14

Tema : Tanah Airku  
Sub Tema : Keadaan Kota  
- Lingkungan Kota  
- Gedung Bertingkat  
- Macet  
- Mata Pencaharian  
- Polusi  
- Banjir

### KOGNITIF

1. Mencari jejak menuju monas (KA 6.1)
2. Menunjukkan kejanggalan pada gambar gedung bertingkat (KA 6.2)
3. Mengurutkan gambar mobil dari yang besar ke yang kecil (KB 5.1)
4. Berinisiatif dalam memilih tema permainan (misal, doter-dokteran) (KA 5.2)
5. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melipat pola ABCD (misal Asap, awan, angin) (KB 4.1)
6. Lingkarilah huruf vokalnya (misal : Banjir, Hujan, dsb) (KC 3.1)

### BAHASA

1. Mentaati peraturan lalu lintas (BA 3.1)
2. Bercerita tentang gambar gedung bertingkat yang disediakan guru (BB 5.2)
3. Menceritakan kembali cerita secara urut (misal : macet) (BB 6.1)
4. Melengkapi cerita tentang pekerjaan / profesi (misal : polisi, dokter, guru, dll) (BB 6.2)
5. Mengurutkan gambar seri secara urut (misal mobil mengeluarkan asap) (BB 6.3)  
Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf (BC 4.1)
6. Membedakan gambar yang mempunyai huruf awal yang sama (misal, awan, dll) (BC 3.2)

### 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. Memperingati hari-hari besar agama (NAM 5.1)
6. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)
2. Mentaati peraturan yang ada (SE 5.2)
3. Menunjukkan rasa empati terhadap teman, misal : menjenguk teman sakit, menolong teman jatuh (SE 6.1)
4. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
5. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya sendiri (SE 8.1)
6. Menghargai keunggulan orang lain (SE 9.1)

### MOTORIK KASAR

1. Menggunting gambar monas (MK 6.2)
2. Membuat gambar gedung / rumah dengan teknik kolase dengan media kertas berwarna (MK 7.1)
3. Membuat gambar dengan teknik mozaik (MK 7.2)
4. Menyusun puzzle dengan bentuk mobil (MH 7.3)
5. Melukis dengan berbagai media (MH 8.1)  
Melukis dengan jari (finger painting) (MK 8.3)
6. Menggambar rumah sedang banjir (MK 8.2)

### MOTORIK HALUS

1. Menggunting / melipat dan menempel dengan berbagai media (MH 4.8)
2. Menggambar bebas dengan berbagai media (MH 4.4)
3. Membuat gambar sederhana (MH 4.6)
4. Mewarnai gambar mata pencaharian (MH 4.7)
5. Membuat kegiatan finger painting (MH 4.5)
6. Menggambar bebas dengan berbagai media (misal : rumah banjir) (MH 4.4)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 15

Tema : Alat Semesta  
Sub Tema : Macam-Macam Gejala Alam

- Hujan dan Pelangi
- Siang dan Malam
- Kekeringan
- Gempa
- Gunung Meletus
- Ombak

### KOGNITIF

1. Mengelompokkan gambar hujan dan pelangi sesuai fungsinya (KA 1.1)
2. Memasangkan gambar benda sesuai dengan keterangan (siang dan malam) (KA 1.2)
3. Apa yang terjadi bila air tidak ada (KA 2.1)
4. Menunjukkan gambar terjadinya gempa (KA 1.3)
5. Mengenal, menyebut ukuran gunung dilihat dari jauh dan dekat (KB 1.1)
6. Menyebutkan dan membilang angka 1 – 20 dengan gambar ombak (KC 1.1)  
Menyebutkan urutan bilangan 1 – 20 (KC 1.2)

### BAHASA

1. Menirukan gerakan hujan, bentuk pelangi dan awan (BA 1.1)
2. Menyebutkan gambar benda langit yang huruf awalnya sama (BB 2.1)
3. Menjawab pertanyaan tentang kekeringan (BB 1.1)
4. Membaca gambar gempa bumi (BB 3.1)
5. Menyebutkan dan menghubungkan tulisan gunung meletus dengan simbol yang dikenal (BC 1.1)
6. Mengenal huruf awal dari nama benda yang ada di pantai / laut. Misal perahu, ikan (BC 2.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 1.2)
3. Mengucapkan syair sederhana (NAM 1.3)
4. Menyebut rukun Iman (NAM 1.5)
5. Menyebut kitab-kitab suci (NAM 1.7)
6. Menyebut tempat-tempat ibadah (NAM 1.8)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Mengajak teman untuk bermain dan 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. Tenggang rasa (SE 2.2)
6. Mau menunggu giliran / antri (SE 2.3)

### MOTORIK KASAR

1. Berjalan maju, berjalan mundur, berjalan ke samping kanan dan kiri (MK 1.1)  
Berjalan berdiri dengan kaki berjinjit (MK 1.2)
2. Berdiri dengan 1 kaki secara seimbang (MK 1.3)
3. Berlari sambil melompat tanpa jatuh (MK 1.4)
4. Bergerak memperagakan apa yang terjadi jika terjadi ada gempa (MK 2.1)
5. Memantulkan bola antara teman yang 1 ke teman yang lainnya (MK 3.2)
6. Bermain dengan simpai (MK 2.4)

### MOTORIK HALUS

1. Menjiplak gambar hujan dan pelangi (MH 2.1)
2. Menjiplak gambar matahari dan bulan, siang dan malam (MH 2.2)
3. Menirukan gerakan menyiram tanah yang kering (MH 3.1)
4. Melakukan gerak dan lagu (MH 3.2)
5. Mencocok gambar “Gunung meletus” (MH 3.3)
6. Menjiplak gambar ombak di laut (MH 2.1)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 16

Tema : Alat Semesta  
Sub Tema : Benda-benda Langit  
- Yang Menciptakan benda-benda langit  
- Bulan  
- Bintang  
- Matahari  
- Kegunaan Matahari  
- Kegunaan Bulan dan Bintang

### KOGNITIF

1. Menyusun jadwal munculnya bulan, bintang dan matahari (KA 3.2)
2. Mengelompokkan gambar bulan berdasarkan ukuran / bentuk (KB 2.2)
3. Menghubungkan angka dengan gambar bintang (KC 2.1)
4. Menyebutkan urutan arah dimuali dari matahari terbit sampai tenggelam (KA 3.1)
5. Menyebutkan sebab akibat bila matahari tidak bersinar terang (KA 4.1)
6. Menyebutkan benda-benda di dalam kelas yang menyerupai bulan dan bintang (KB 3.1)

### BAHASA

1. Bersyair “benda-benda langit” (BA 2.1)
2. Menghubungkan gambar bulan dengan tulisan dan angkanya (BB 3.2)
3. Membaca buku cerita tentang “Bintang” (BB 3.3)
4. Menyusun kalimat “Matahari terbit dan timur dan tenggelam ke barat (BB 4.1)
5. Bercerita pengalaman saat menjemur pakaian (BB 5.1)
6. Mengelompokkan gambar benda-benda langit yang mempunyai huruf awal yang sama. Contoh Bulan – Bintang (BC 3.1)  
Membedakan gambar benda langit yang mempunyai huruf awal sam (BC 3.2)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM 2.1)
2. Mengucapkan bacaan surat pendek (NAM 2.4)
3. Menyebut kata bintang dengan huruf hijaiyah (NAM 2.5)
4. Mengucapkan kalimat thoyyibah (NAM 2.6)
5. Melaksanakan praktek sholat (NAM 2.3)
6. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)

### SOSIAL EMOSIONAL

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

### MOTORIK KASAR

1. Melambungkan kantong pasir dan menangkapnya dengan tepat (MK 4.1)
2. Menangkap bola bosar yang dilemparkan guru (MK 4.2)
3. Bernyanyi dan bergerak (gerak lagu) lagu “Bintang Kejora” (MK 4.4)
4. Menganyam dengan daun pisang (MK 4.5)
5. Menulis kegunaan matahari (MK 5.1)
6. Menggantung gambar bulan dan bintang dan menempel di kertas warna (MK 6.1)  
Menggantung berdasarkan bentuk / pola (MK 6.2)

### MOTORIK HALUS

1. Menggantung gambar bulan, bintang, matahari (MH 3.4)
2. Menulis “Bulan bersinar dengan terang” (MH 3.6)
3. Meronce dengan manik-manik bentuk bintang (MH 4.2)
4. Menyusun balon geometri bentuk matahari (MH 4.3)
5. Menggambar “Matahari” (MH 4.4)
6. Menggantung gambar bulan dan bintang dan menulis kegunaannya (MH 3.4)

## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : II  
Minggu : 17

Tema : Alam Semesta  
Sub Tema : Memelihara Lingkungan dan Sebab Terjadinya Gejala Alam

- Menanam Pohon
- Menyiram Tanaman
- Membuang Sampah
- Menebang Pohon
- Menanam Pohon
- Membuang Sampah

### KOGNITIF

1. Berani menyampaikan pendapat tentang proses menanam pohon (KA 5.1)  
Mengajak anak / teman untuk menanam pohon (KA 5.2)
2. Memperkirakan urutan bunga (KB 4.1)
3. Mencari jejak anak yang mau membuang sampah pada tempatnya (KA 6.1)
4. Menyebutkan kejanggalan gambar pohon (KA 6.2)  
Mengenal, menyebut huruf vokal dan konsonan dari kata menebang pohon (KC 3.1)
5. Mengurutkan gambar pohon dari ukuran kecil ke besar (KB 5.1)
6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dari 1 – 20 (KC 3.2)

### BAHASA

1. Bercerita tentang gambar menanam pohon (BB 5.2)
2. Mendengarkan dan menceritakan cara menyiram tanaman dengan benar (BB 6.1)
3. Melengkapi cerita membuang sampah yang belum selesai (BB 6.2)
4. Mengurutkan gambar seri menebang pohon benar (BB 6.3)
5. Menyebut, menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari kata menanam bunga (BC 4.1)
6. Mentaati peraturan tentang cara membuang sampah (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. Memperingati hari-hari besar agama (NAM 5.1)
6. Menghormati agama orang lain (NAM 6.1)

### SOSIAL EMOSIONAL

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

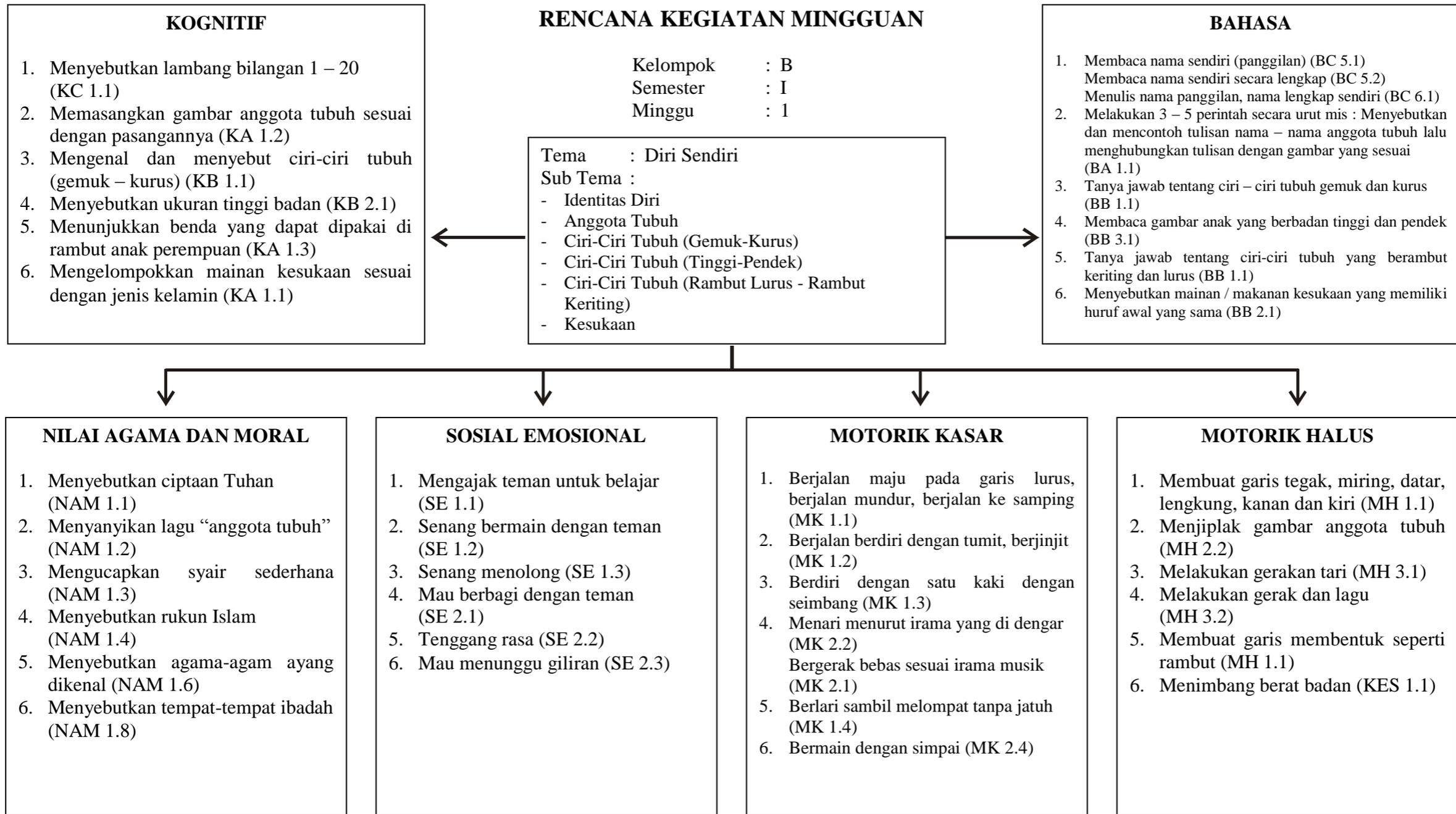
### MOTORIK KASAR

1. Kolase gambar pohon (MK 7.1)
2. Mozaik gambar “Bunga Mawar” dalam pot (MK 7.2)
3. Menyusun balok geometri bentuk tempat sampah (MK 7.3)
4. Mewarnai gambar “Hutan” (MK 8.1)
5. Menggambar “Pohon Cemara” (MK 8.2)
6. Finger painting dengan bentuk tempat sampah (MK 8.3)

### MOTORIK HALUS

1. Finger painting gambar pohon (MH 4.5)
2. Mematik gambar pohon (MH 4.6)
3. Mewarnai gambar anak sedang membuang sampah dengan benar (MH 4.7)
4. Melipat, menggunting dan menempel bentuk pohon (MH 4.8)
5. Mematik pohon / bunga (MH 4.6)
6. Finger painting gambar tempat sampah (MH 4.5)





### 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

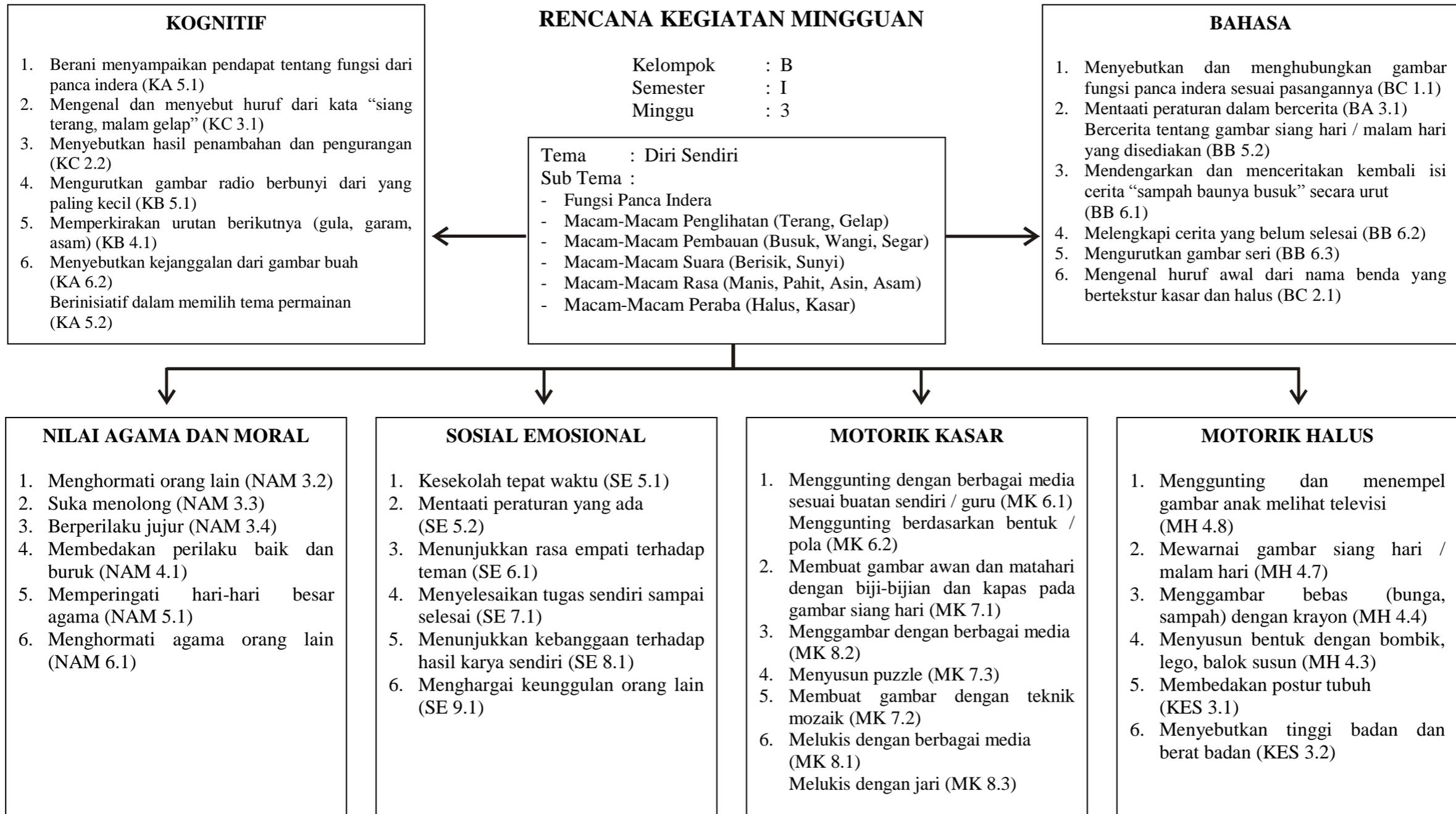
1. Menunjukkan emosi saat senang, sedih dan marah (SE 3.1)
2. Menghormati orang yang lebih tua (SE 4.1)
3. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
4. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
5. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
6. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)

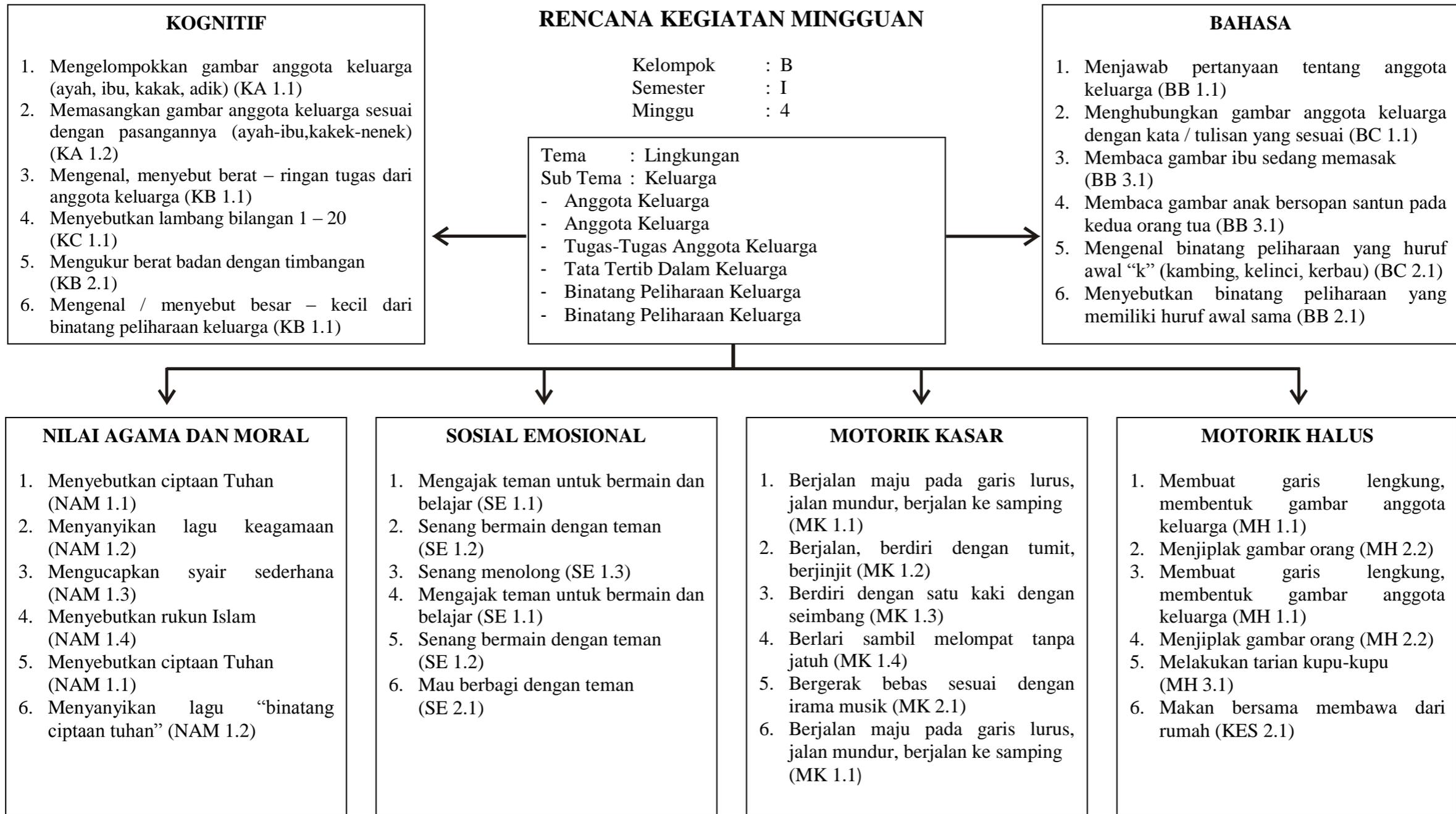
### MOTORIK KASAR

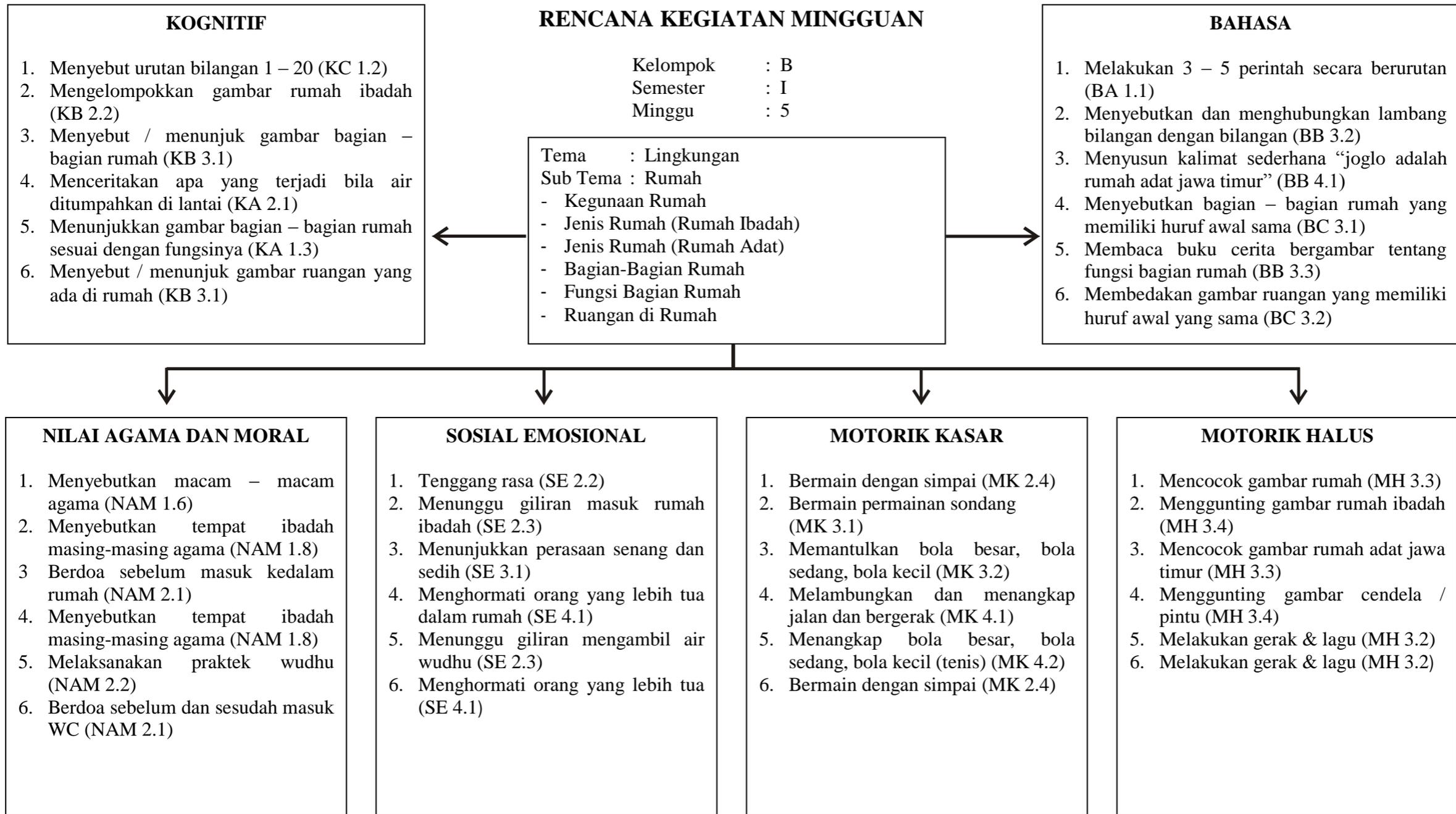
1. Memantulkan bola besar (diam di tempat) (MK 3.2)
2. Melambungkan dan menangkap bola sedang dengan berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola sedang (MK 4.2)
3. Membuat mainan dengan botol bekas (MK 4.3)
4. Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan-gerakan kepala, tangan,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

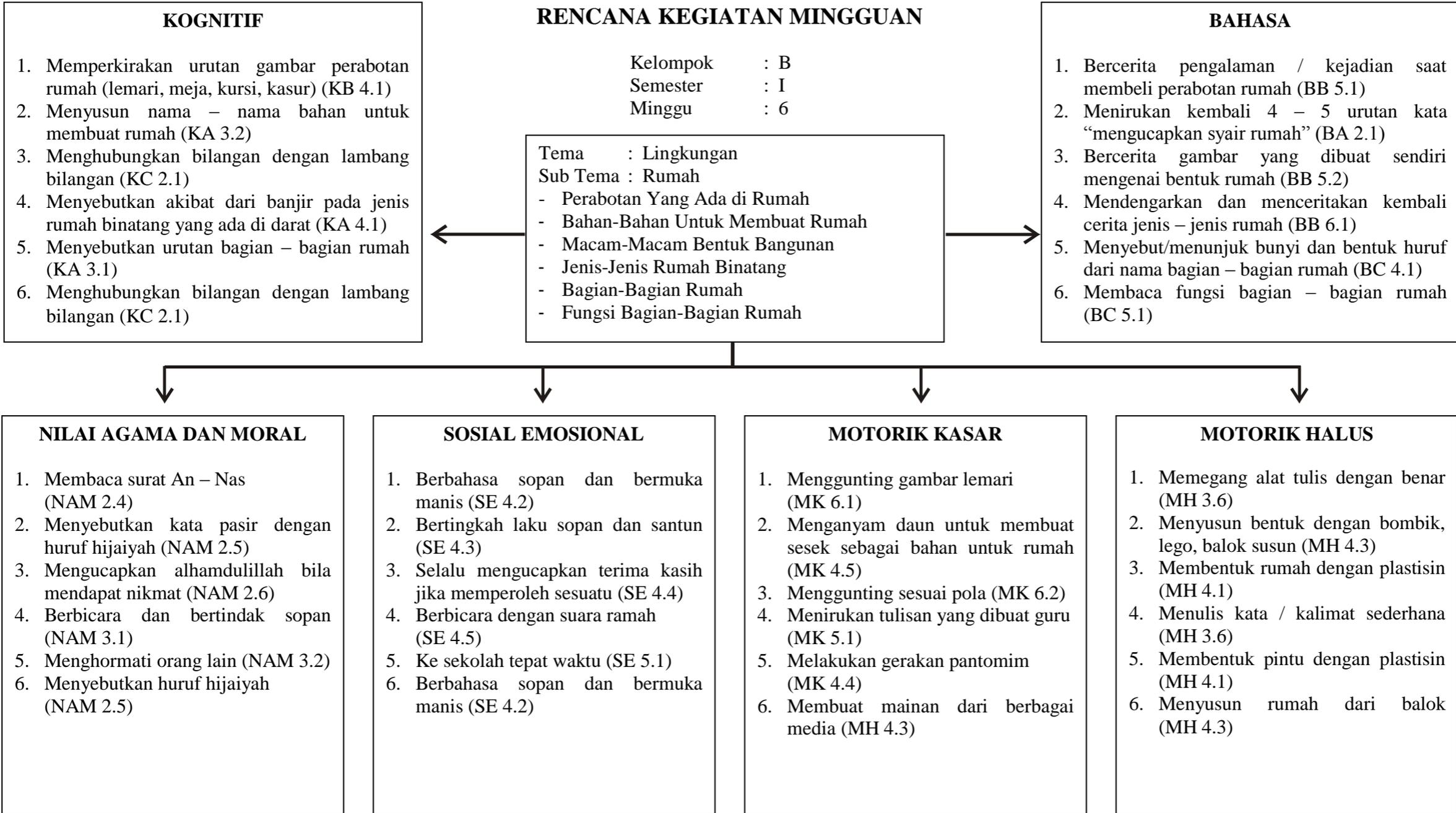
### MOTORIK HALUS

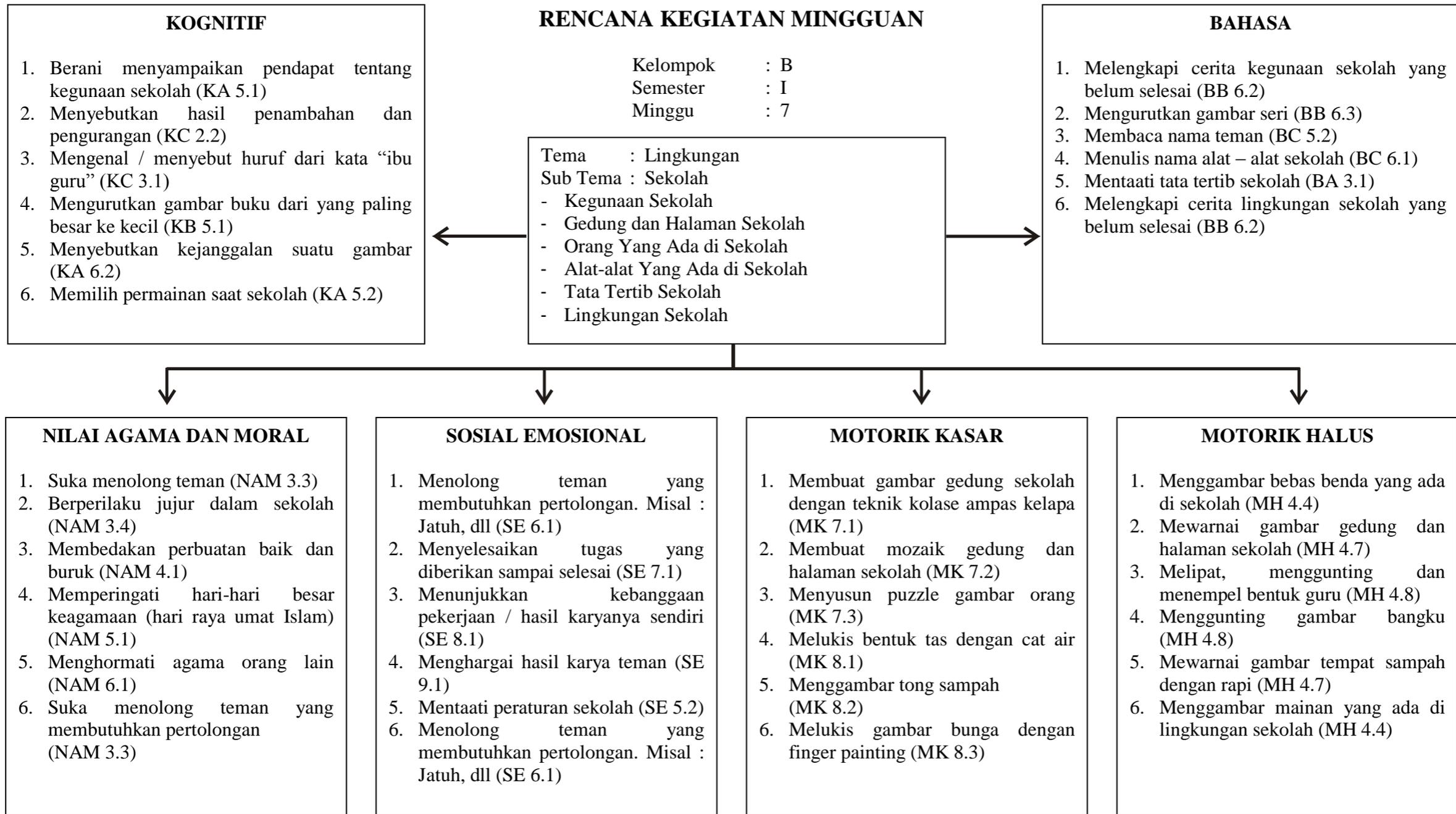
1. Membentuk panca indera dengan plastisin (MH 4.1)
2. Mencocok gambar mata (MH 3.3)
3. Menggunting gambar hidung (MH 3.4)
4. Menulis kalimat “Indera Pendengaran adalah Telinga” (MH 3.6)
5. Mengukur tinggi badan (KES 2.1)
6. Makan bersama (KES 1.2)

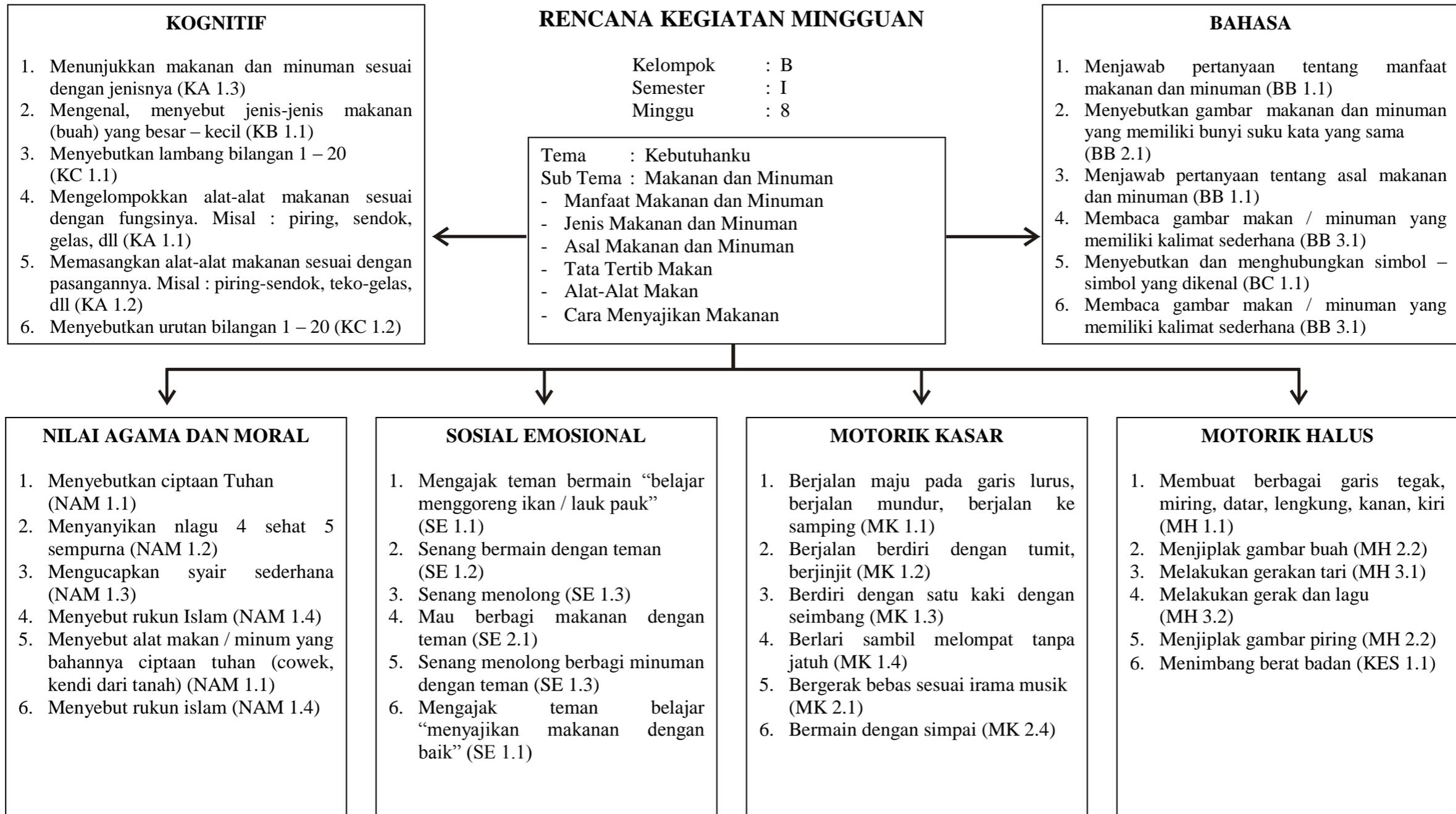


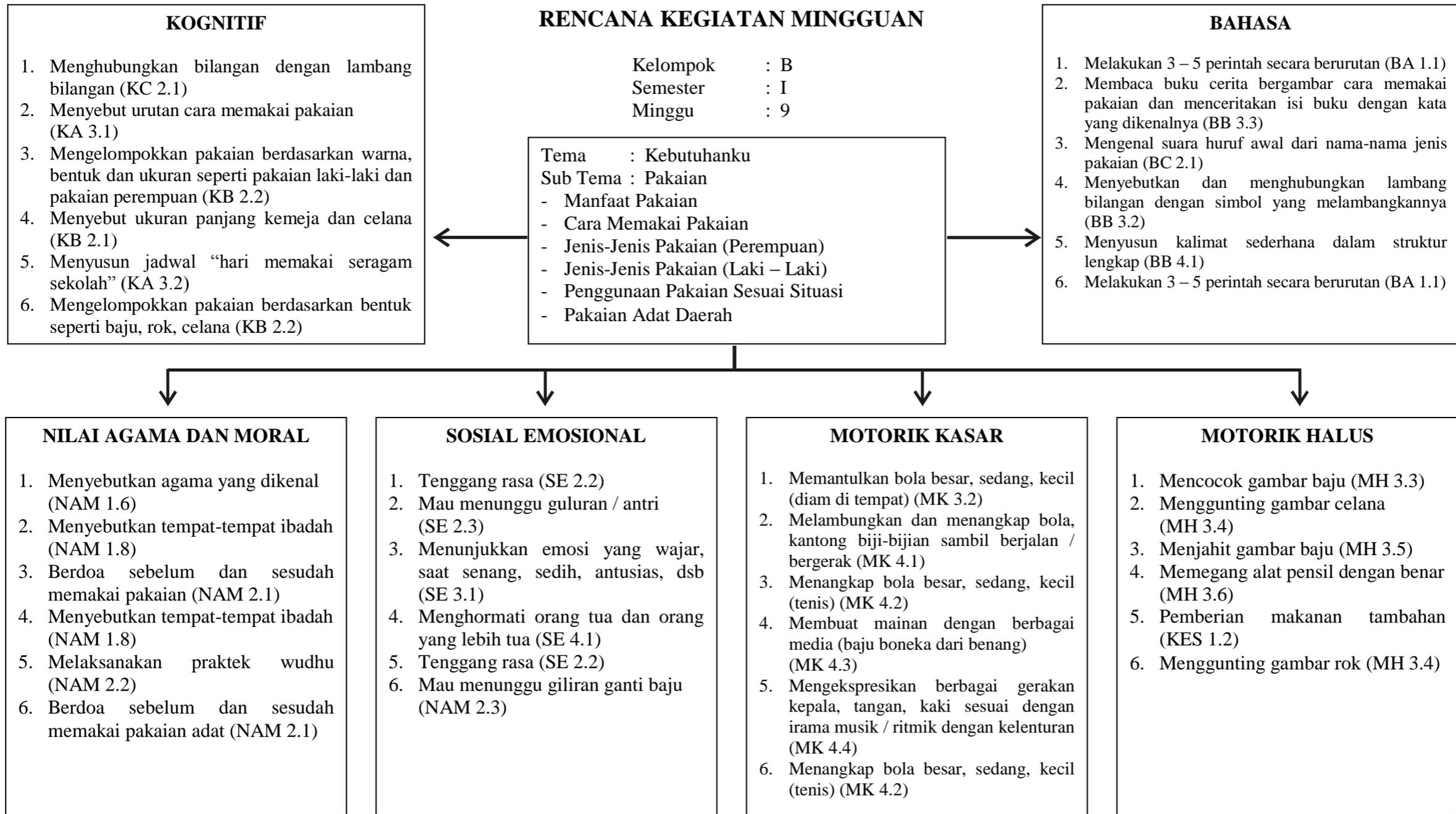


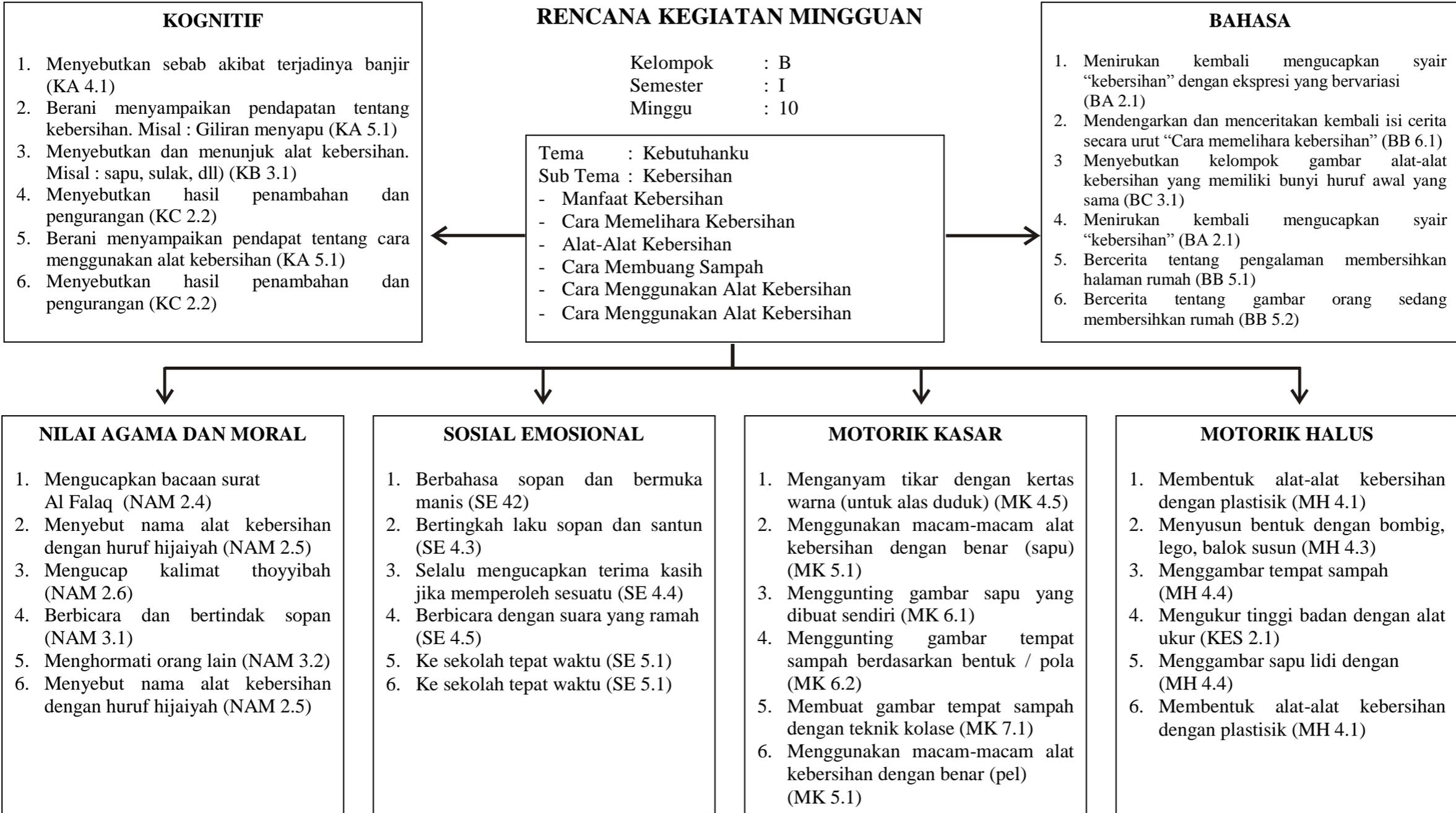


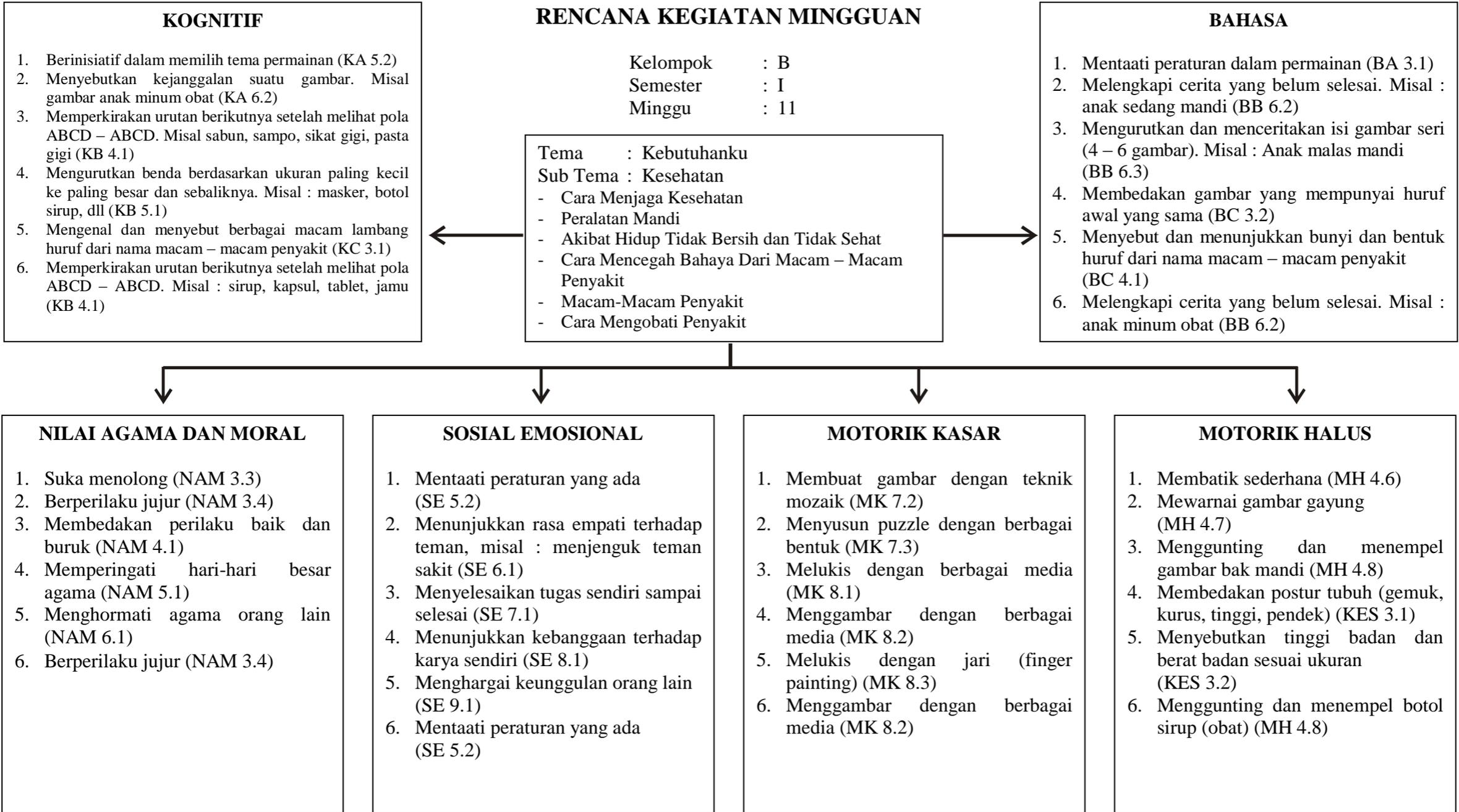












## RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 12

Tema : Binatang  
Sub Tema :  
- Binatang Ternak  
- Binatang Kesayangan  
- Binatang Buas  
- Binatang Bersayap  
- Binatang Serangga  
- Binatang Berkaki 2 dan 4

### KOGNITIF

1. Mengelompokkan binatang ternak sesuai dengan fungsinya (KA 1.1)  
Menunjukkan sebanyak-banyaknya binatang ternak sesuai dengan fungsinya (KA 1.3)
2. Memasangkan binatang kesayangan dengan makanannya (KA 1.2)
3. Mengenal, menyebut besar-kecil binatang buas (KB 1.1)
4. Menyebut lambang bilangan 1 – 20 dengan gambar binatang bersayap (KC 1.1)
5. Menyebut ukurang serangga (KB 2.1)
6. Menyebut urutan bilangan 1- 20 (KC 1.2)

### BAHASA

1. Melakukan perintah memberi makan binatang ternak secara berurutan (BA 1.1)
2. Menjawab pertanyaan tentang binatang kesayangan dengan kalimat yang tepat (BB 1.1)
3. Membaca gambar binatang buas yang memiliki kalimat sederhana (BB 3.1)
4. Menyebutkan kelompok gambar binatang bersayap yang memiliki bunyi yang sama (BB 2.1)
5. Menyebut dan menghubungkan nama serangga dengan simbol-simbol yang dikenal (BC 1.1)
6. Mengenal suara huruf awal dari nama-nama binatang berkaki 2 (BC 2.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Menyebutkan ciptaan tuhan (NAM 1.1)
2. Menyanyikan lagu “Pus Manis” (NAM 1.2)
3. Mengucapkan syair “Harimau” (NAM 1.3)
4. Menyebut agama yang dikenal (NAM 1.6)
5. Menyebut tempat-tempat ibadan (NAM 1.8)
6. Menyebut rukun islam (NAM 1.4)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Mengajak teman untuk bermain dan belajar (SE 1.1)
2. Senang bermain dengan teman (SE 1.2)
3. Senang menolong (SE 1.3)
4. Mengajak teman untuk bermain dan belajar (SE 1.1)
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)  
Berjalan berdiri dengan tumit, berjinjit (MK 1.2)
2. Berdiri dengan satu kaki dengan seimbang (MK 1.3)
3. Berlari sambil tanpa jatuh (MK 1.4)
4. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik (MK 2.1)
5. Menari menurut irama yang di dengar (MK 2.2)
6. Senam fantasi bentuk meniru gerakan bebek (MK 2.3)

### MOTORIK HALUS

1. Membuat berbagai garis tegak, miring, membentuk ayam (MH 1.1)
2. Menjiplak gambar ikan (MH 2.2)
3. Melakukan gerakan tari “Harimau” (MH 3.1)
4. Melakukan gerak dan lagu “Kupu-kupu” (MH 3.2)
5. Membuat berbagai garis membentuk jaring laba-laba (MH 1.1)
6. Menjiplak gambar bebek (MH 2.2)

## 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. Menggantung 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. Menggantung gambar “burung” (MH 3.4)
3. Membentuk kandang dengan plastisin (MH 4.1)
4. Menggantung 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

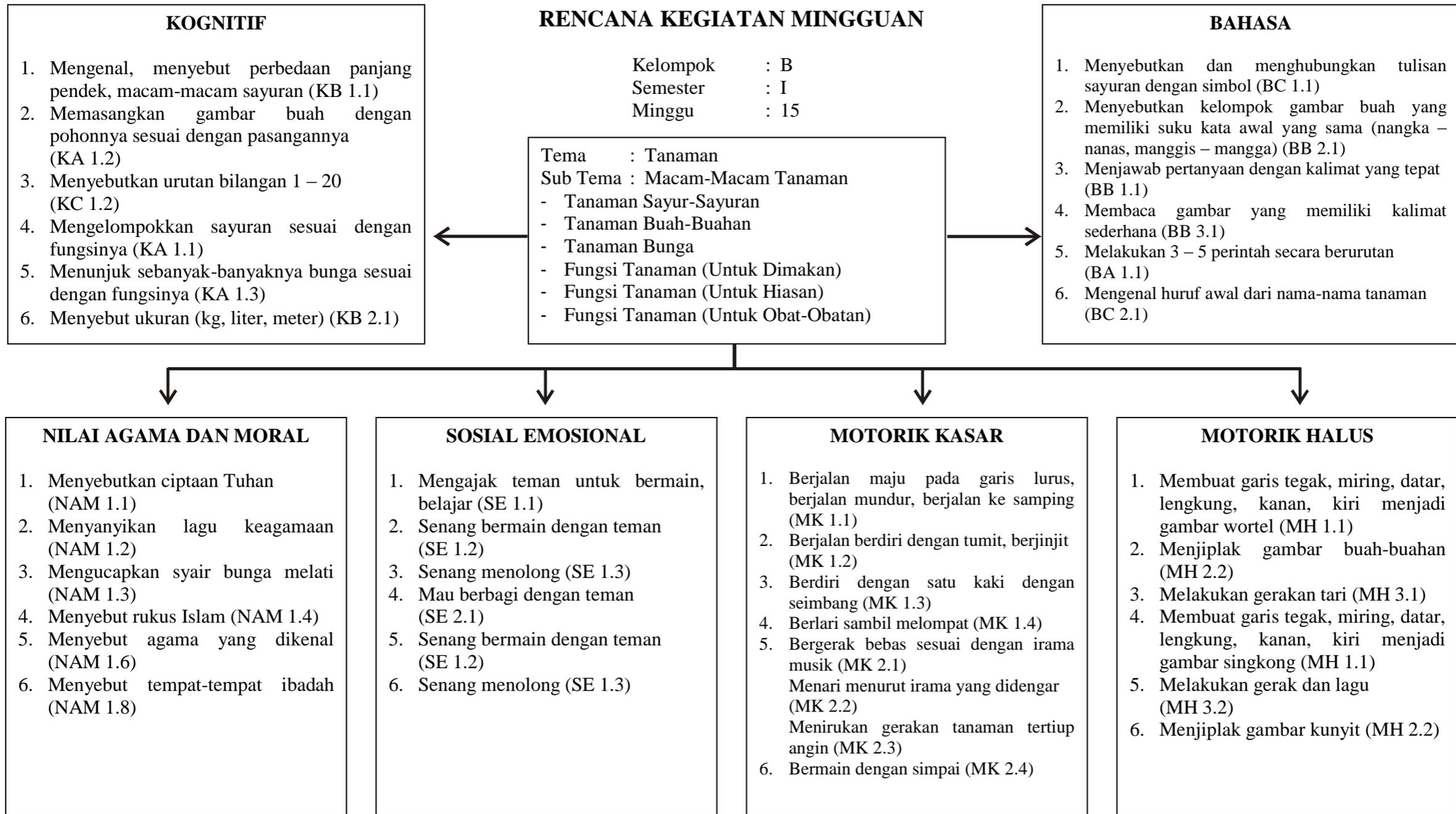
1. Mentaati peraturan yang ada saat memberi makan binatang (SE 5.2)
2. Menunjukkan rasa empati kepada binatang (SE 6.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Mentaati peraturan yang ada ketika melihat binatang yang berbahaya (SE 5.2)
5. Menunjukkan kebanggaan ketika dapat meniru suara-suara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

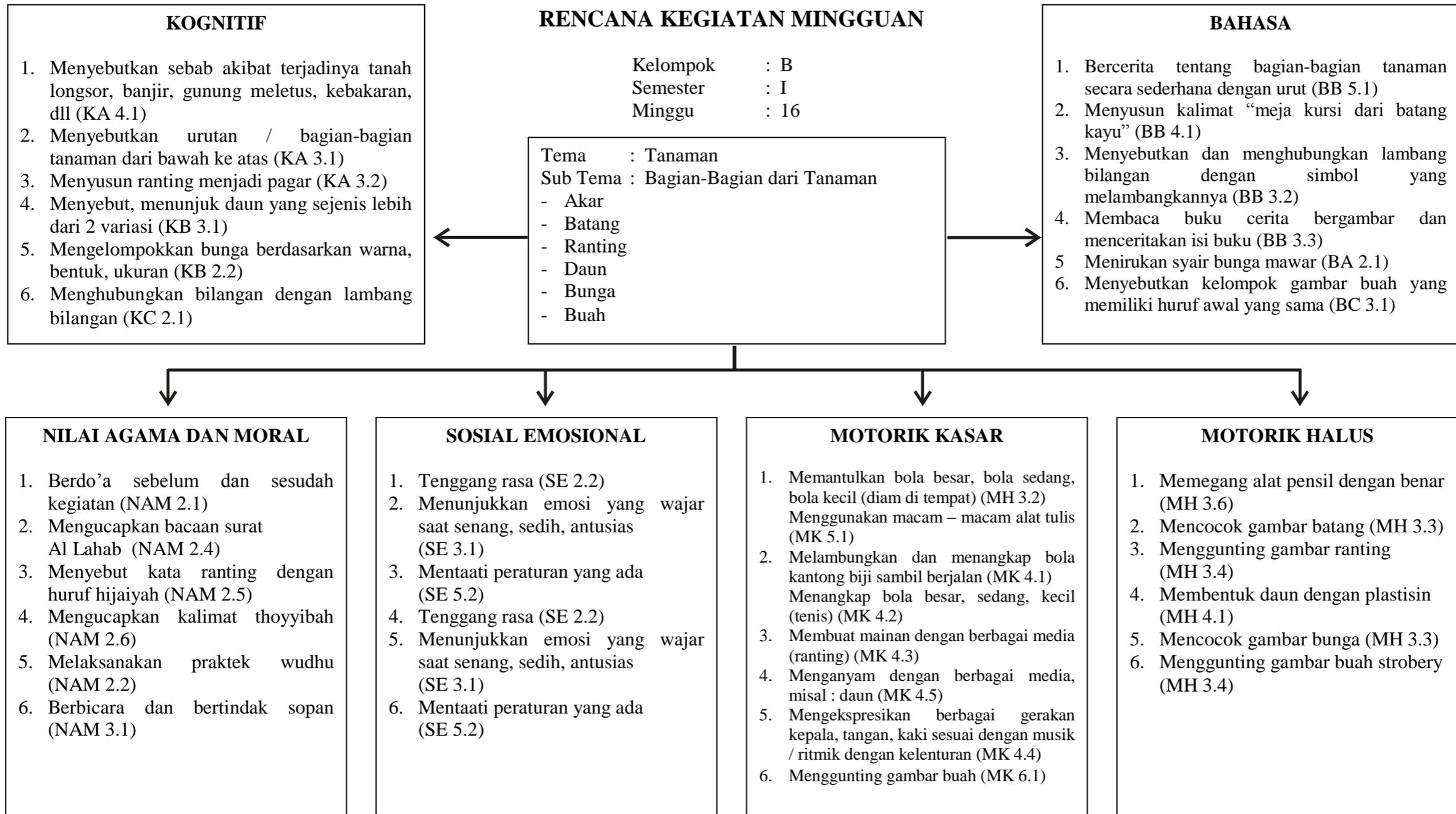
### MOTORIK KASAR

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)





## 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)



# DOKUMENTASI KEGIATAN

