



















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	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		✓			✓			✓						











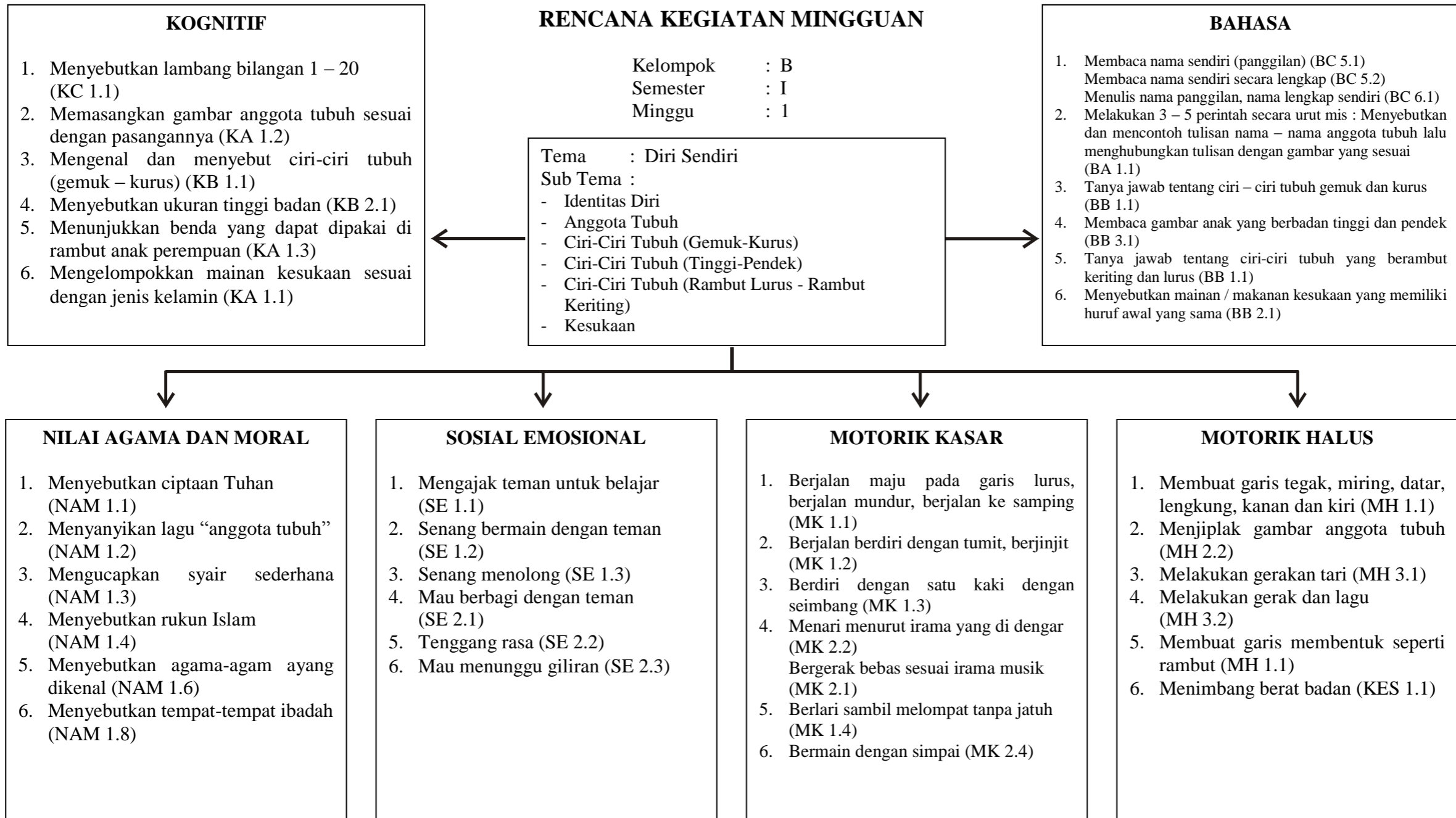












### KOGNITIF

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

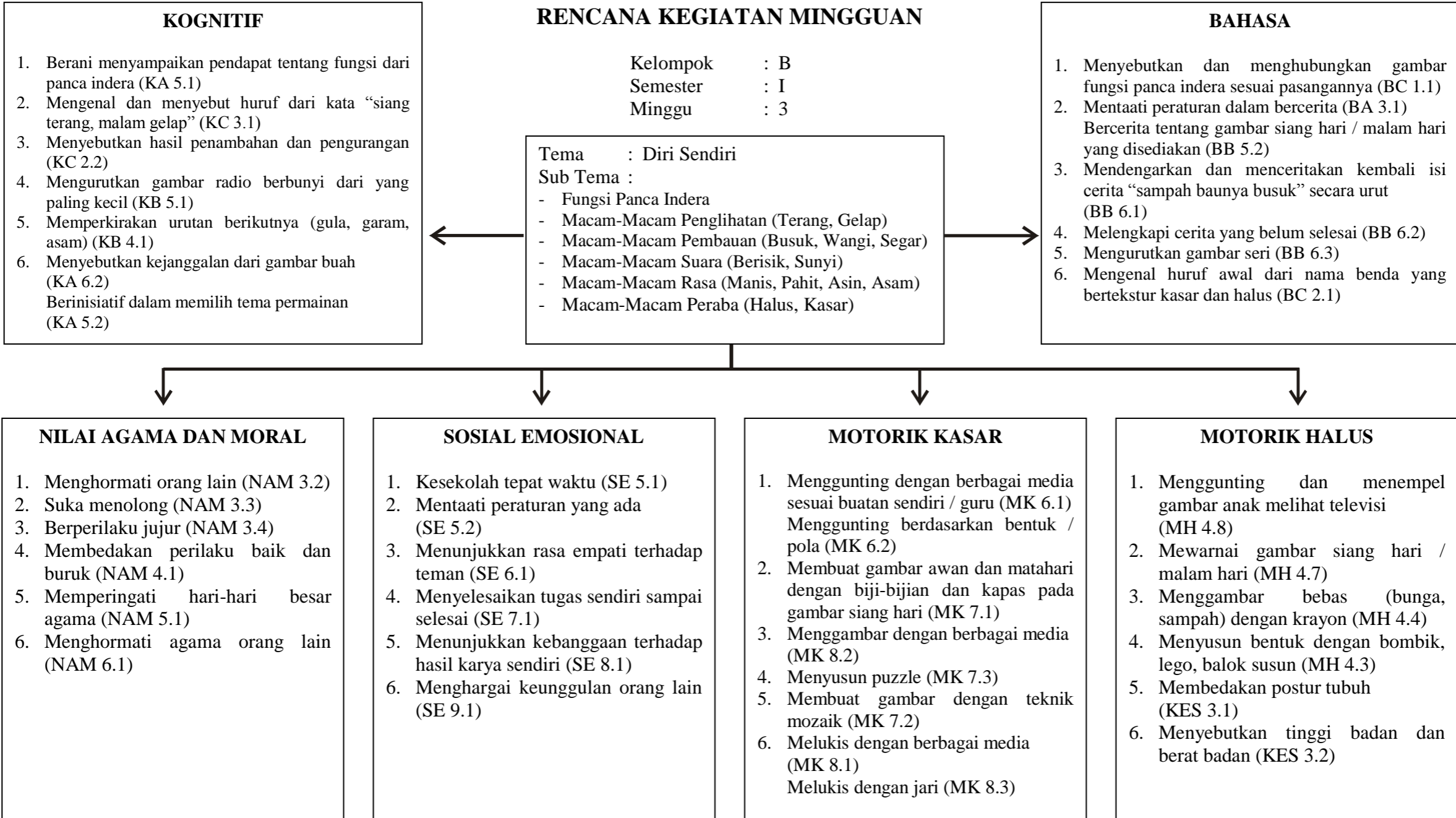
1. Menunjukkan emosi saat senang, sedih dan marah (SE 3.1)
2. Menghormati orang yang lebih tua (SE 4.1)
3. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
4. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
5. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
6. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)

### MOTORIK KASAR

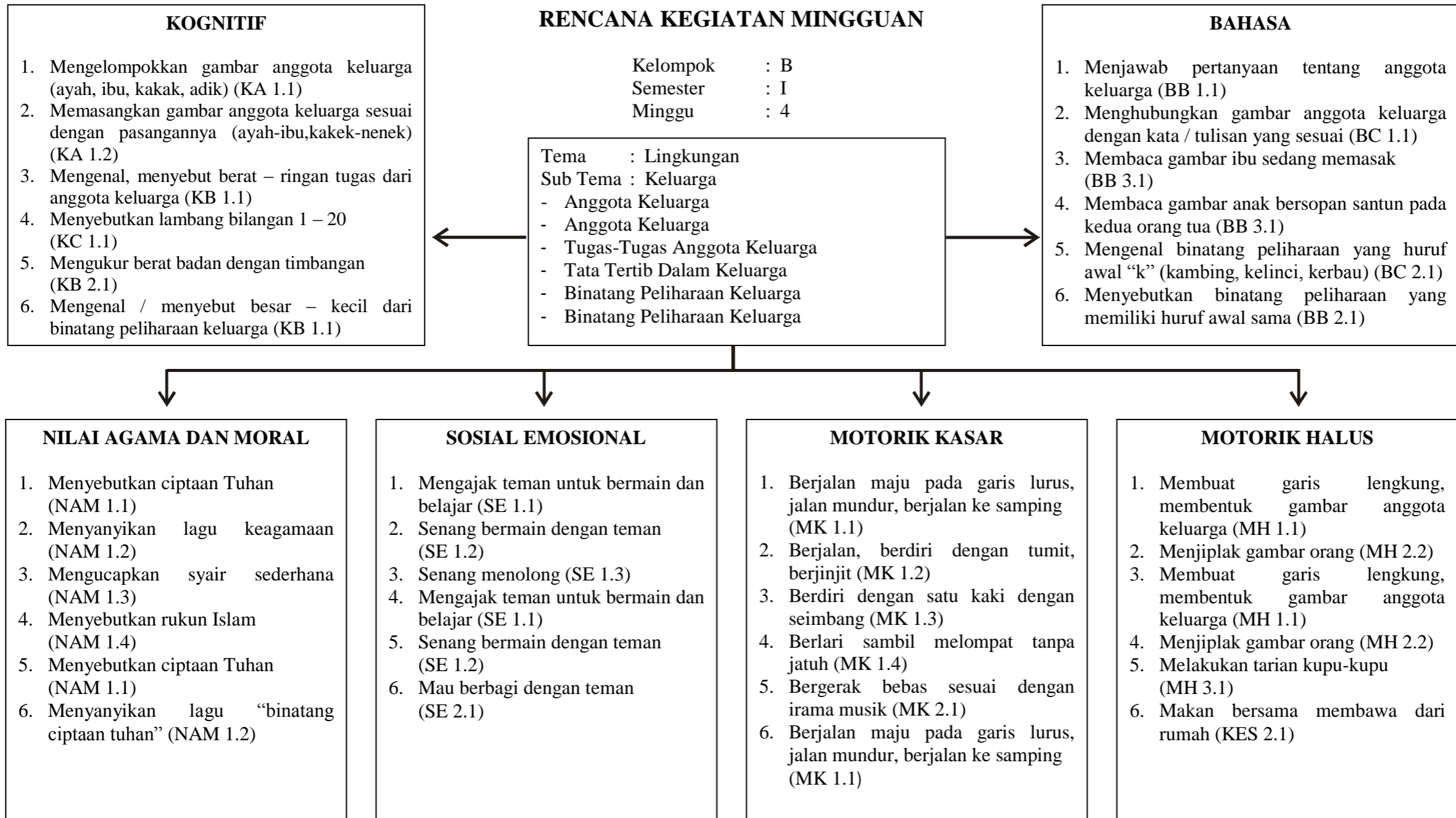
1. Memantulkan bola besar (diam di tempat) (MK 3.2)
2. Melambungkan dan menangkap bola sedang dengan berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola sedang (MK 4.2)
3. Membuat mainan dengan botol bekas (MK 4.3)
4. Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan-gerakan kepala, tangan,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

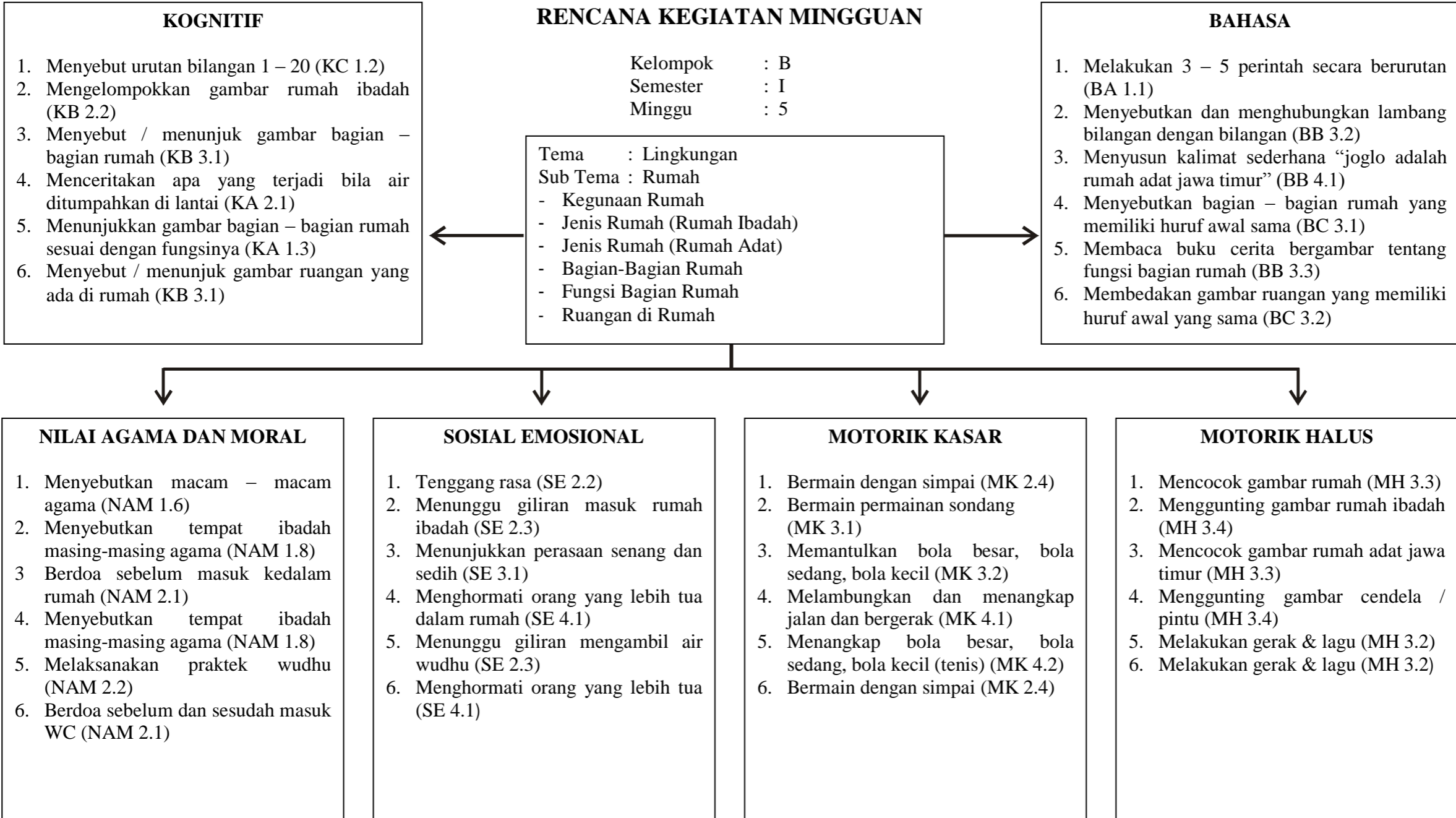
### MOTORIK HALUS

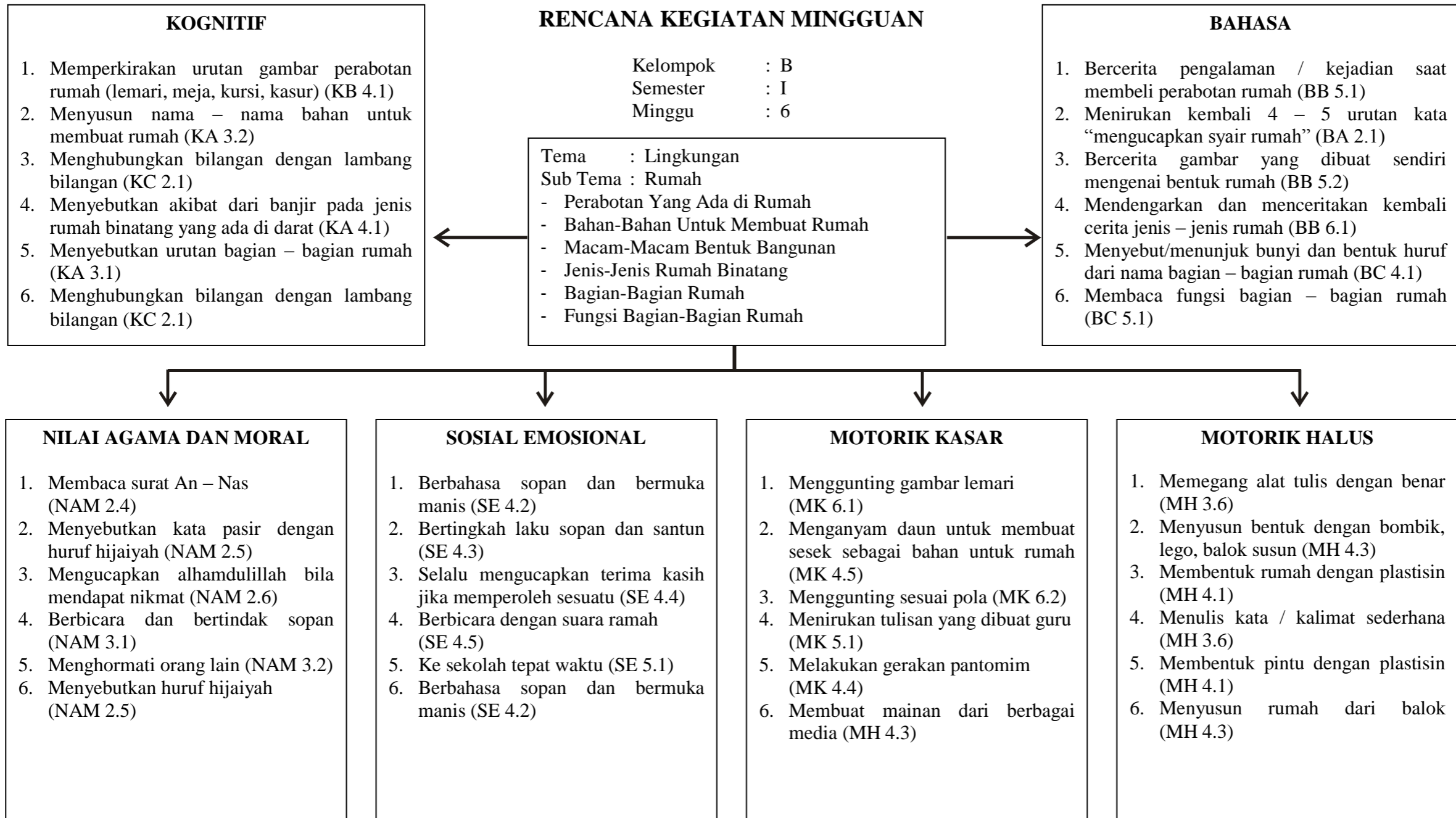
1. Membentuk panca indera dengan plastisin (MH 4.1)
2. Mencocok gambar mata (MH 3.3)
3. Menggunting gambar hidung (MH 3.4)
4. Menulis kalimat “Indera Pendengaran adalah Telinga” (MH 3.6)
5. Mengukur tinggi badan (KES 2.1)
6. Makan bersama (KES 1.2)

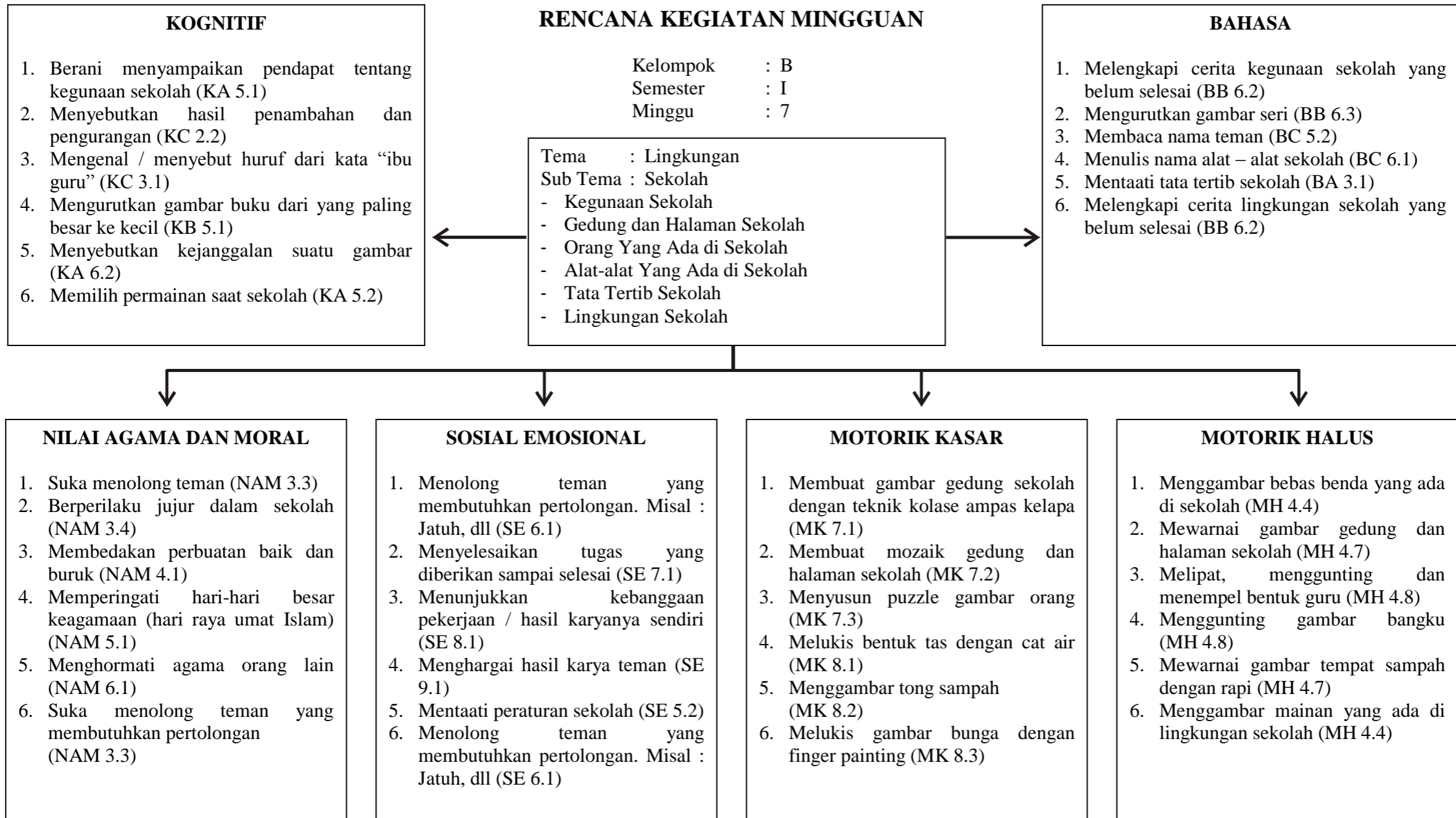


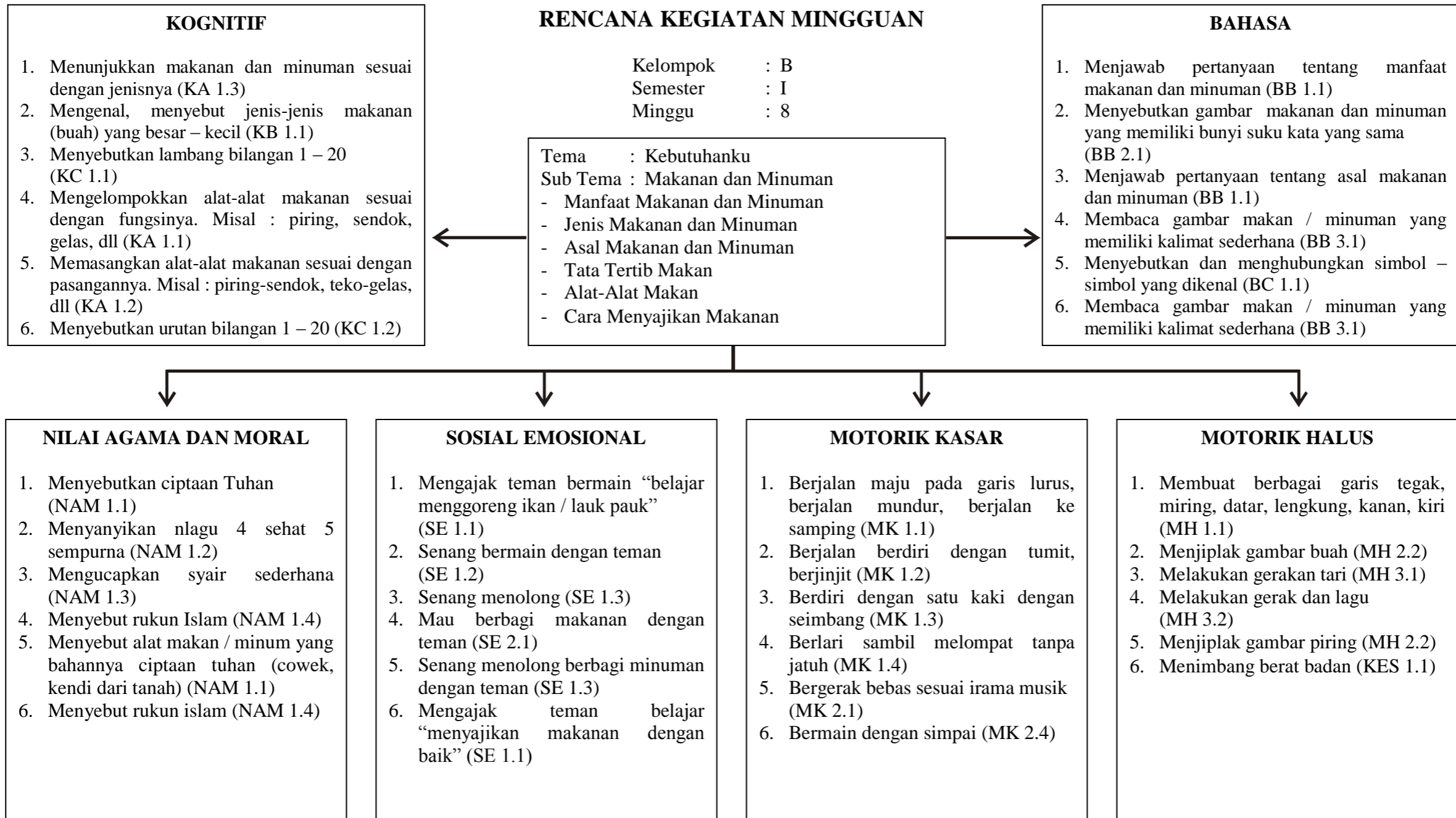


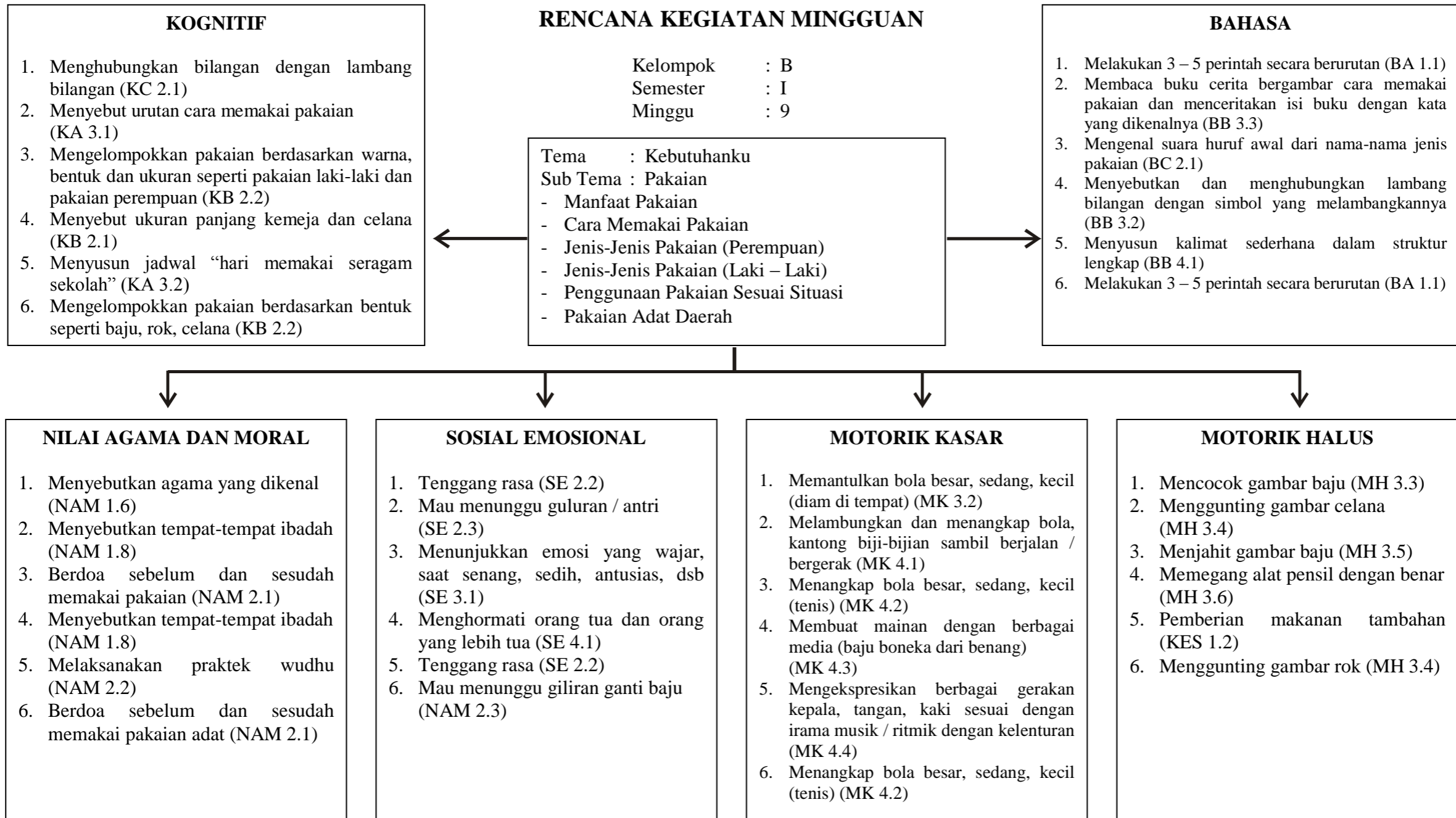




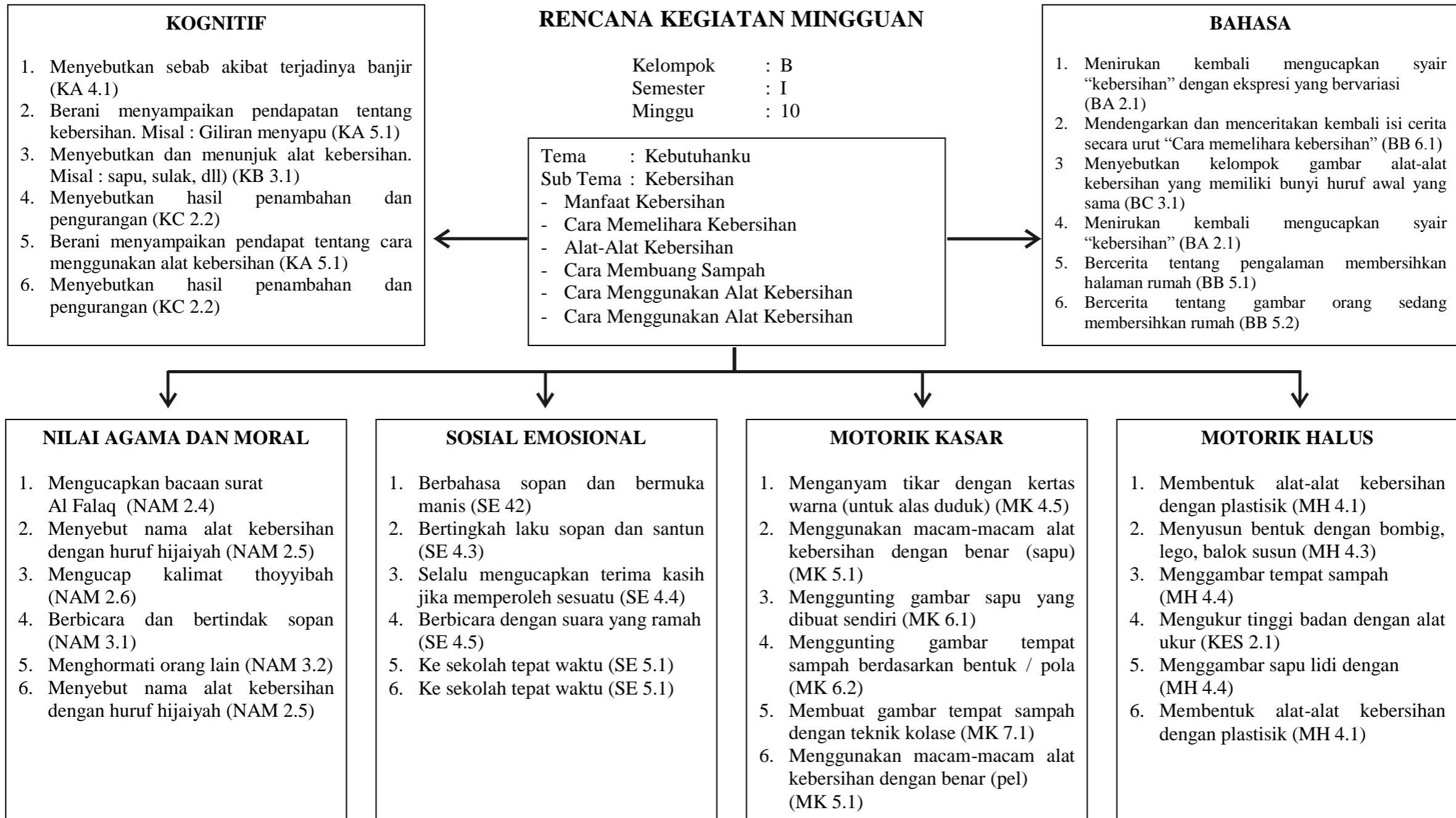


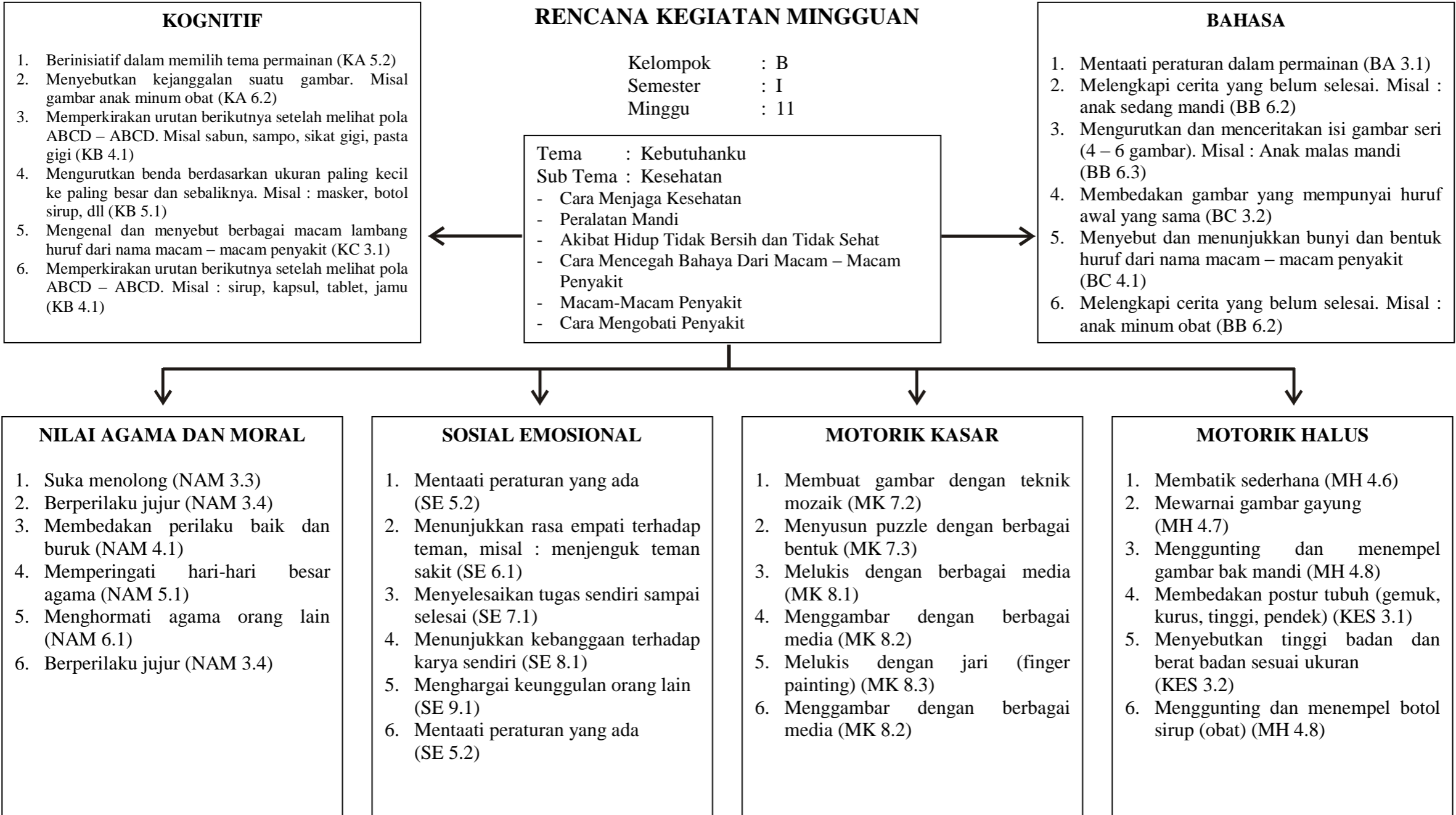




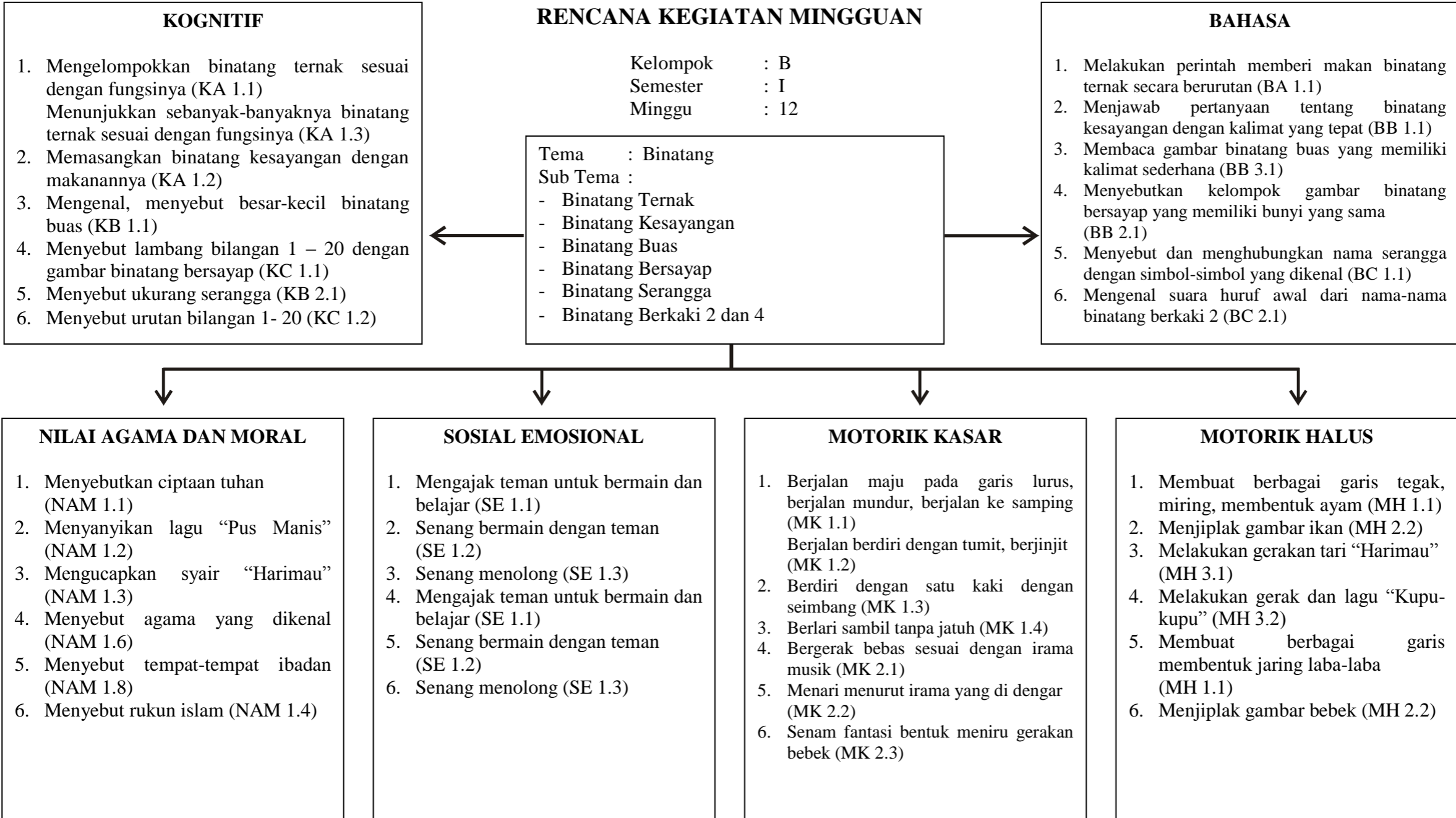












### KOGNITIF

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

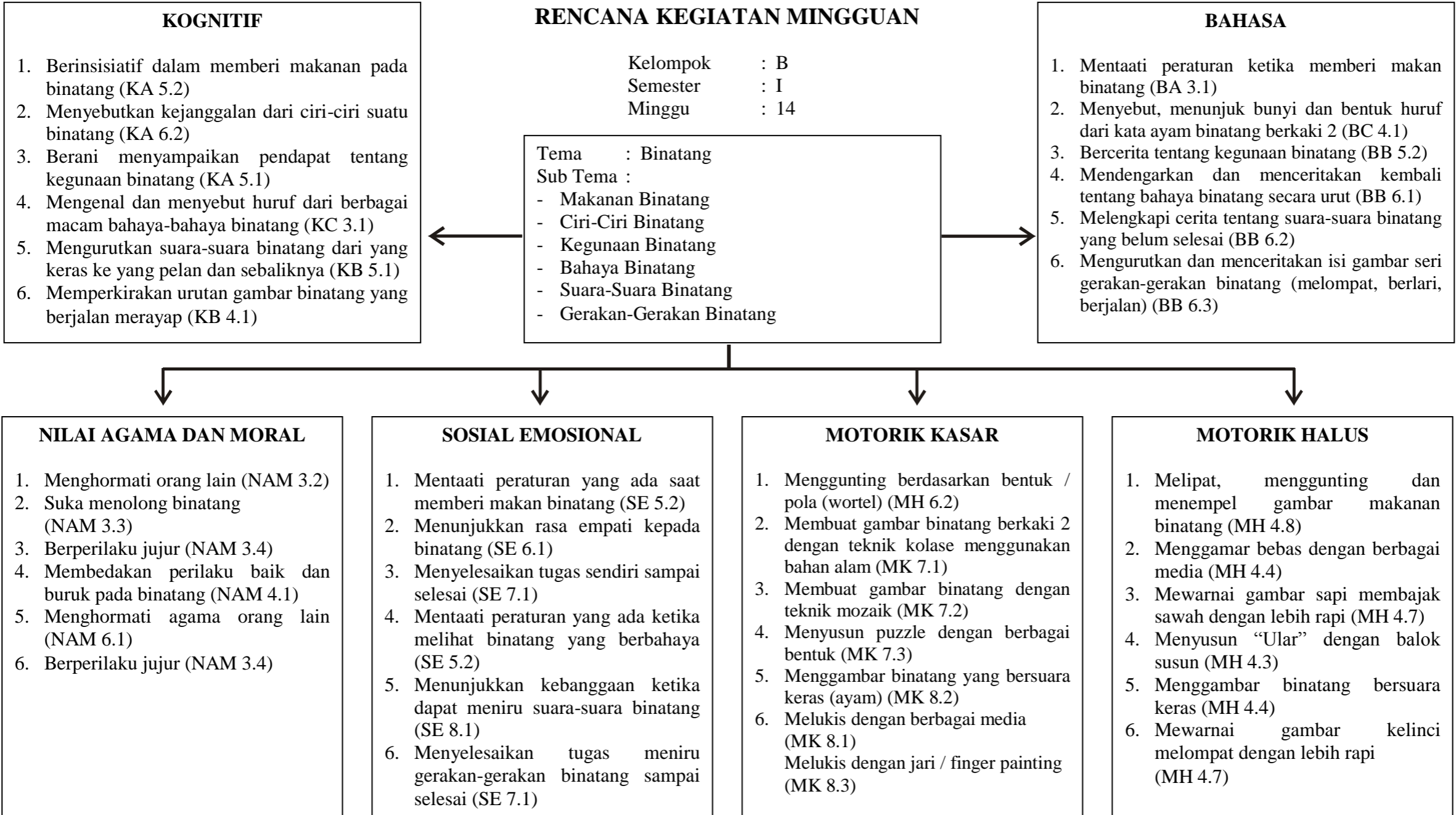
1. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
2. Tenggang rasa (SE 2.2)
3. Menunjukkan emosi yang wajar saat senang melihat tempat hidup binatang darat (SE 3.1)
4. Mau berbagi dengan teman (SE 2.1)
5. Menunjukkan emosi yang wajar saat antusias melihat binatang yang bertelur (SE 3.1)
6. Tenggang rasa (SE 2.2)

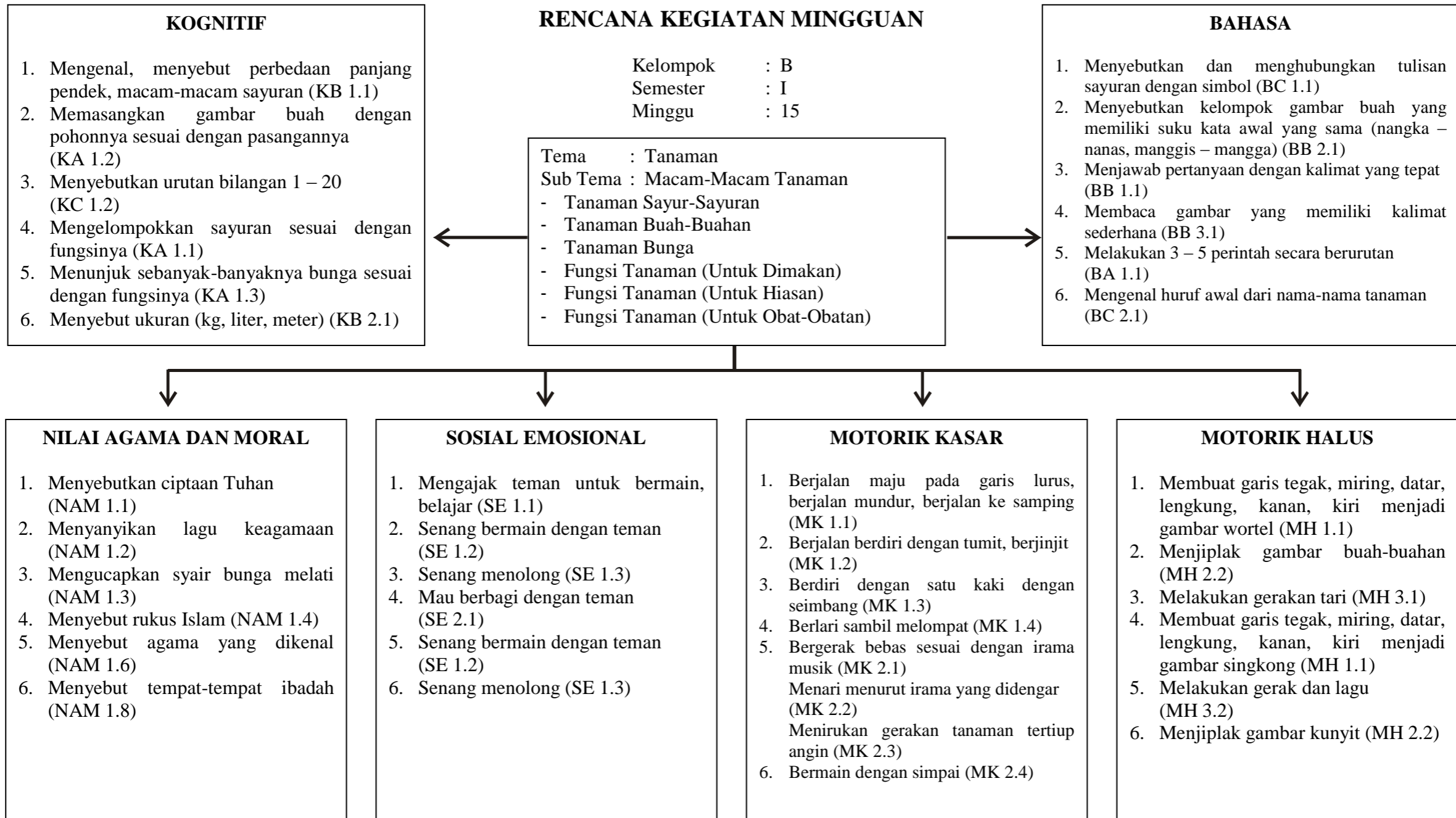
### MOTORIK KASAR

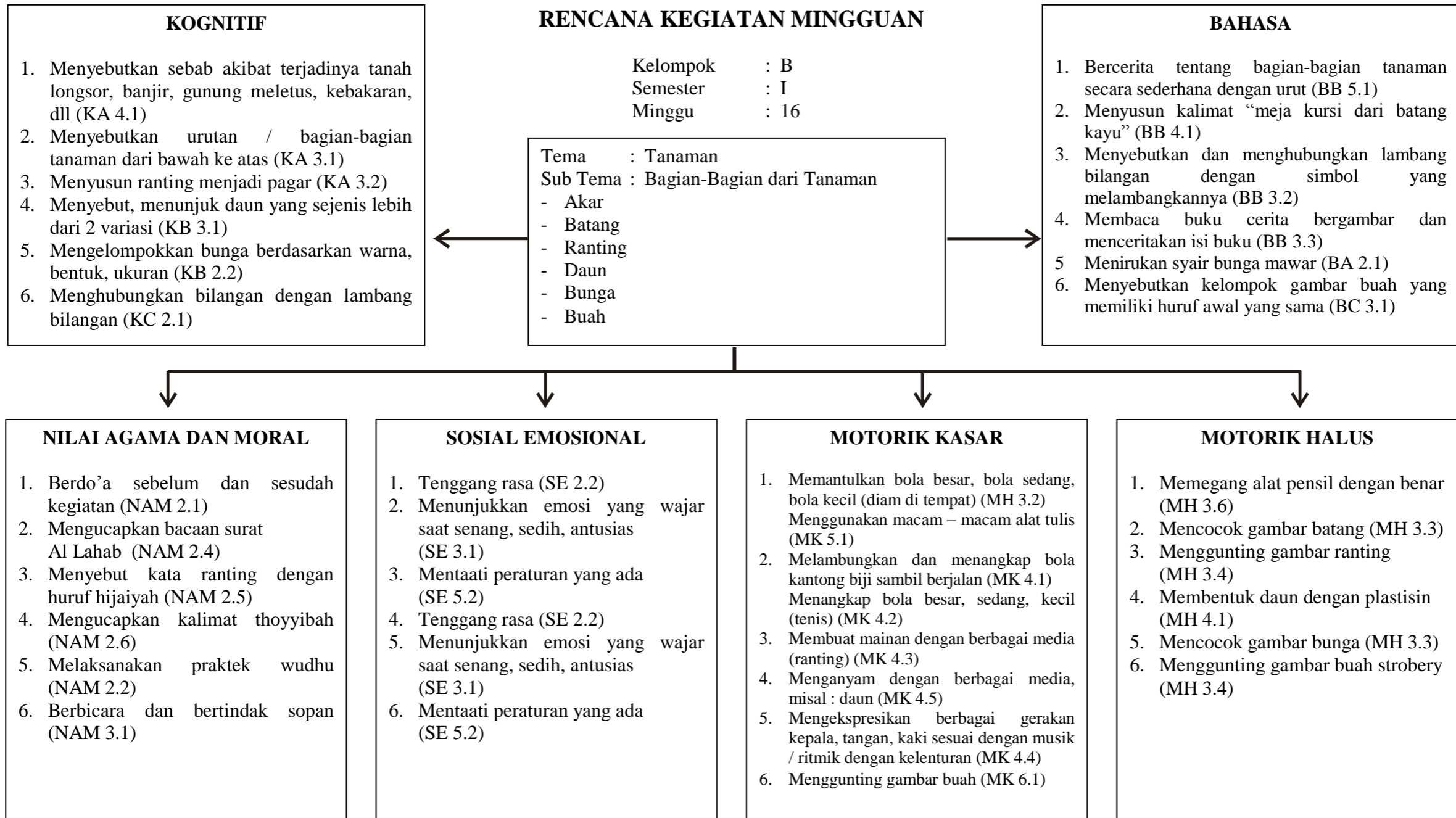
1. Bermain dengan simpai (MK 2.4)
2. Menggantung gambar sarang burung (MK 6.1)
3. Memantulkan bola besar (dam di tempat) (MK 3.2)
4. Melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak / berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola besar (MK 4.2)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan (senam) (MK 4.4)
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 : 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)

