

### 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

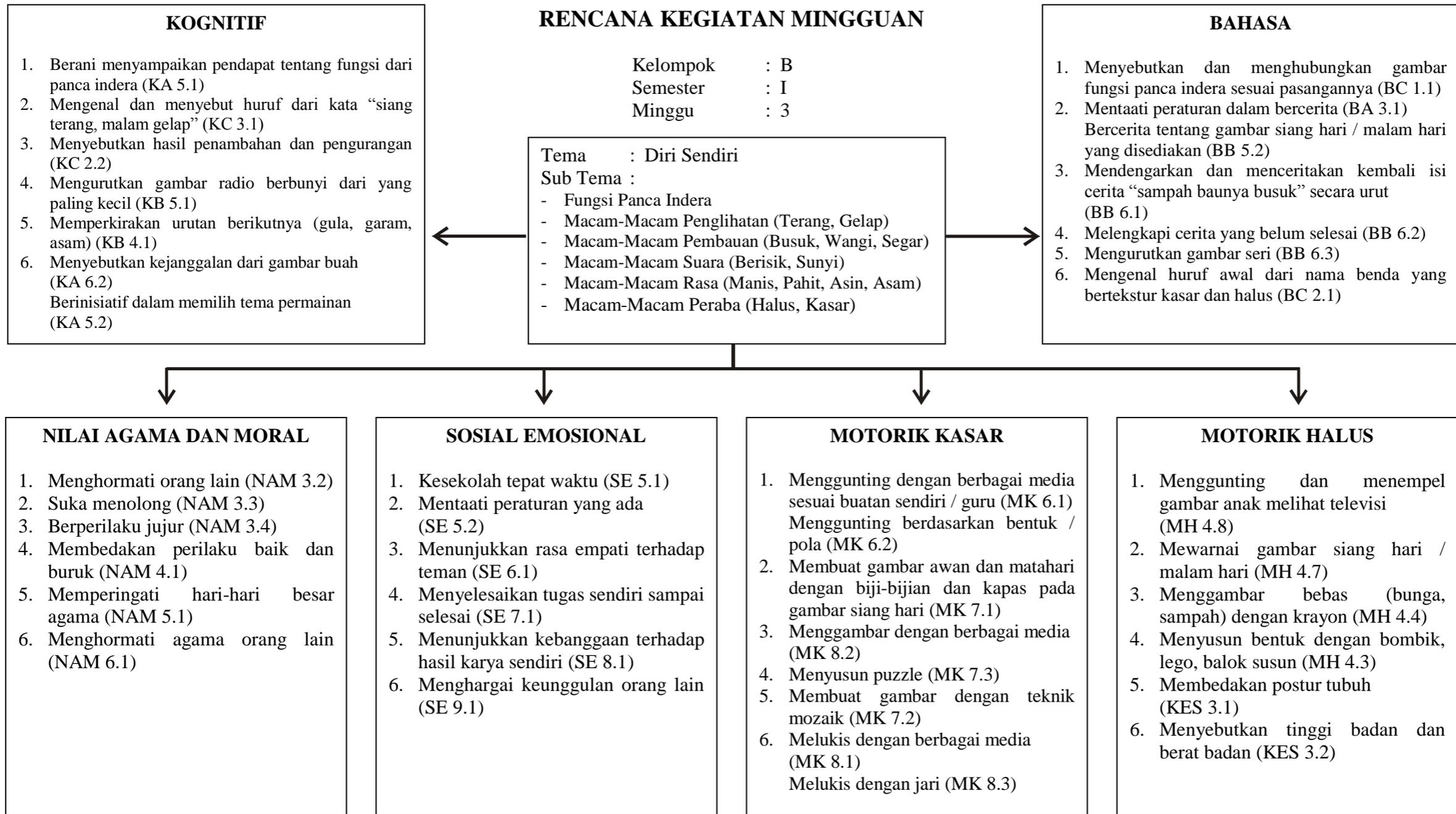
1. Menunjukkan emosi saat senang, sedih dan marah (SE 3.1)
2. Menghormati orang yang lebih tua (SE 4.1)
3. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
4. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
5. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
6. Berbicara dengan suara yang ramah (SE 4.5)

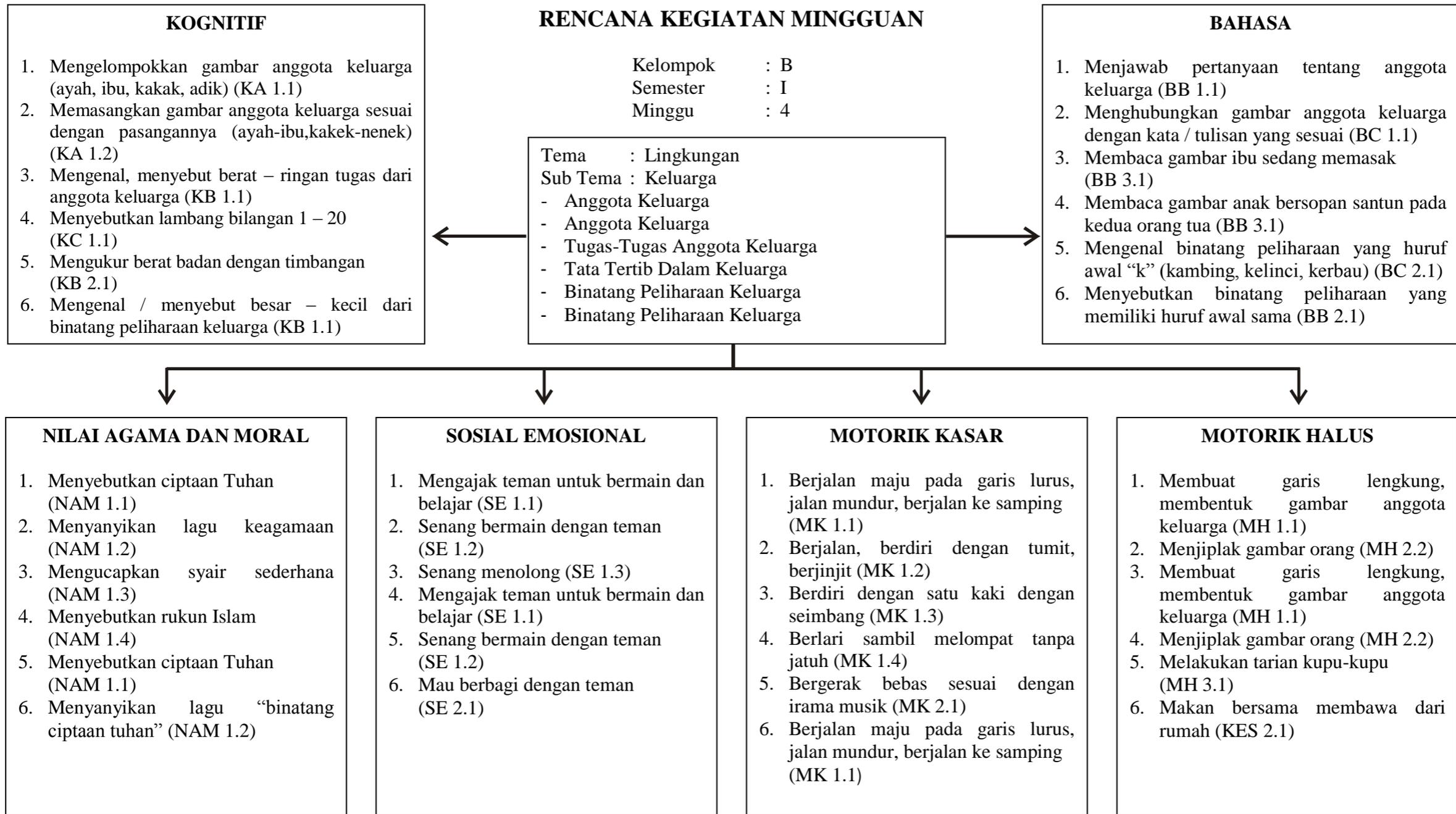
### MOTORIK KASAR

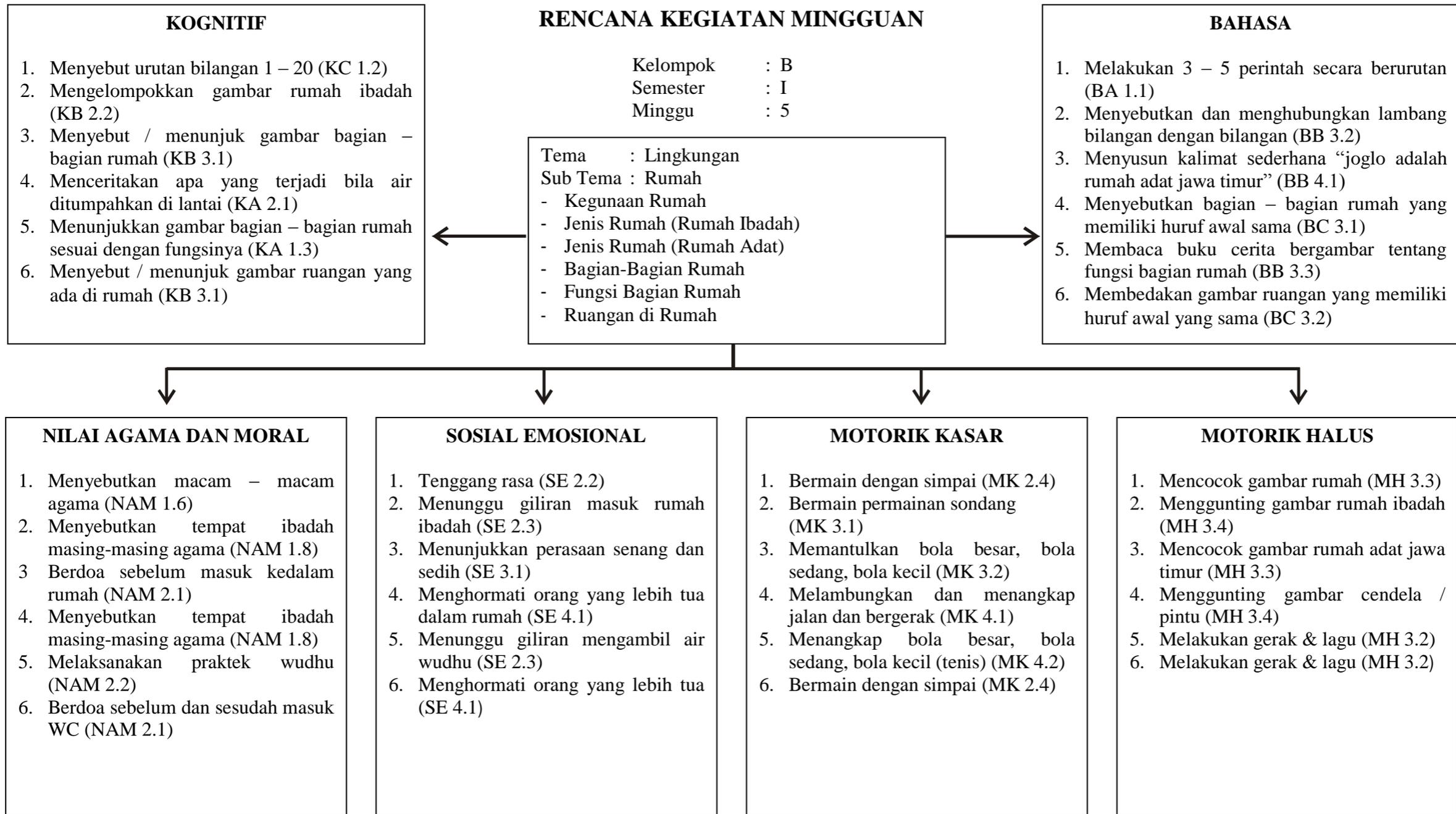
1. Memantulkan bola besar (diam di tempat) (MK 3.2)
2. Melambungkan dan menangkap bola sedang dengan berjalan (MK 4.1)  
Menangkap bola sedang (MK 4.2)
3. Membuat mainan dengan botol bekas (MK 4.3)
4. Menggunakan alat tulis dengan benar (MK 5.1)
5. Mengekspresikan berbagai gerakan-gerakan kepala, tangan, 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. Memperkirakan urutan gambar perabotan rumah (lemari, meja, kursi, kasur) (KB 4.1)
2. Menyusun nama – nama bahan untuk membuat rumah (KA 3.2)
3. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)
4. Menyebutkan akibat dari banjir pada jenis rumah binatang yang ada di darat (KA 4.1)
5. Menyebutkan urutan bagian – bagian rumah (KA 3.1)
6. Menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan (KC 2.1)

### RENCANA KEGIATAN MINGGUAN

Kelompok : B  
Semester : I  
Minggu : 6

Tema : Lingkungan  
Sub Tema : Rumah

- Perabotan Yang Ada di Rumah
- Bahan-Bahan Untuk Membuat Rumah
- Macam-Macam Bentuk Bangunan
- Jenis-Jenis Rumah Binatang
- Bagian-Bagian Rumah
- Fungsi Bagian-Bagian Rumah

### BAHASA

1. Bercerita pengalaman / kejadian saat membeli perabotan rumah (BB 5.1)
2. Menirukan kembali 4 – 5 urutan kata “mengucapkan syair rumah” (BA 2.1)
3. Bercerita gambar yang dibuat sendiri mengenai bentuk rumah (BB 5.2)
4. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita jenis – jenis rumah (BB 6.1)
5. Menyebut/menunjuk bunyi dan bentuk huruf dari nama bagian – bagian rumah (BC 4.1)
6. Membaca fungsi bagian – bagian rumah (BC 5.1)

### NILAI AGAMA DAN MORAL

1. Membaca surat An – Nas (NAM 2.4)
2. Menyebutkan kata pasir dengan huruf hijaiyah (NAM 2.5)
3. Mengucapkan alhamdulillah bila mendapat nikmat (NAM 2.6)
4. Berbicara dan bertindak sopan (NAM 3.1)
5. Menghormati orang lain (NAM 3.2)
6. Menyebutkan huruf hijaiyah (NAM 2.5)

### SOSIAL EMOSIONAL

1. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)
2. Bertingkah laku sopan dan santun (SE 4.3)
3. Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (SE 4.4)
4. Berbicara dengan suara ramah (SE 4.5)
5. Ke sekolah tepat waktu (SE 5.1)
6. Berbahasa sopan dan bermuka manis (SE 4.2)

### MOTORIK KASAR

1. Menggunting gambar lemari (MK 6.1)
2. Menganyam daun untuk membuat sesek sebagai bahan untuk rumah (MK 4.5)
3. Menggunting sesuai pola (MK 6.2)
4. Menirukan tulisan yang dibuat guru (MK 5.1)
5. Melakukan gerakan pantomim (MK 4.4)
6. Membuat mainan dari berbagai media (MH 4.3)

### MOTORIK HALUS

1. Memegang alat tulis dengan benar (MH 3.6)
2. Menyusun bentuk dengan bombik, lego, balok susun (MH 4.3)
3. Membentuk rumah dengan plastisin (MH 4.1)
4. Menulis kata / kalimat sederhana (MH 3.6)
5. Membentuk pintu dengan plastisin (MH 4.1)
6. Menyusun rumah dari balok (MH 4.3)

## 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

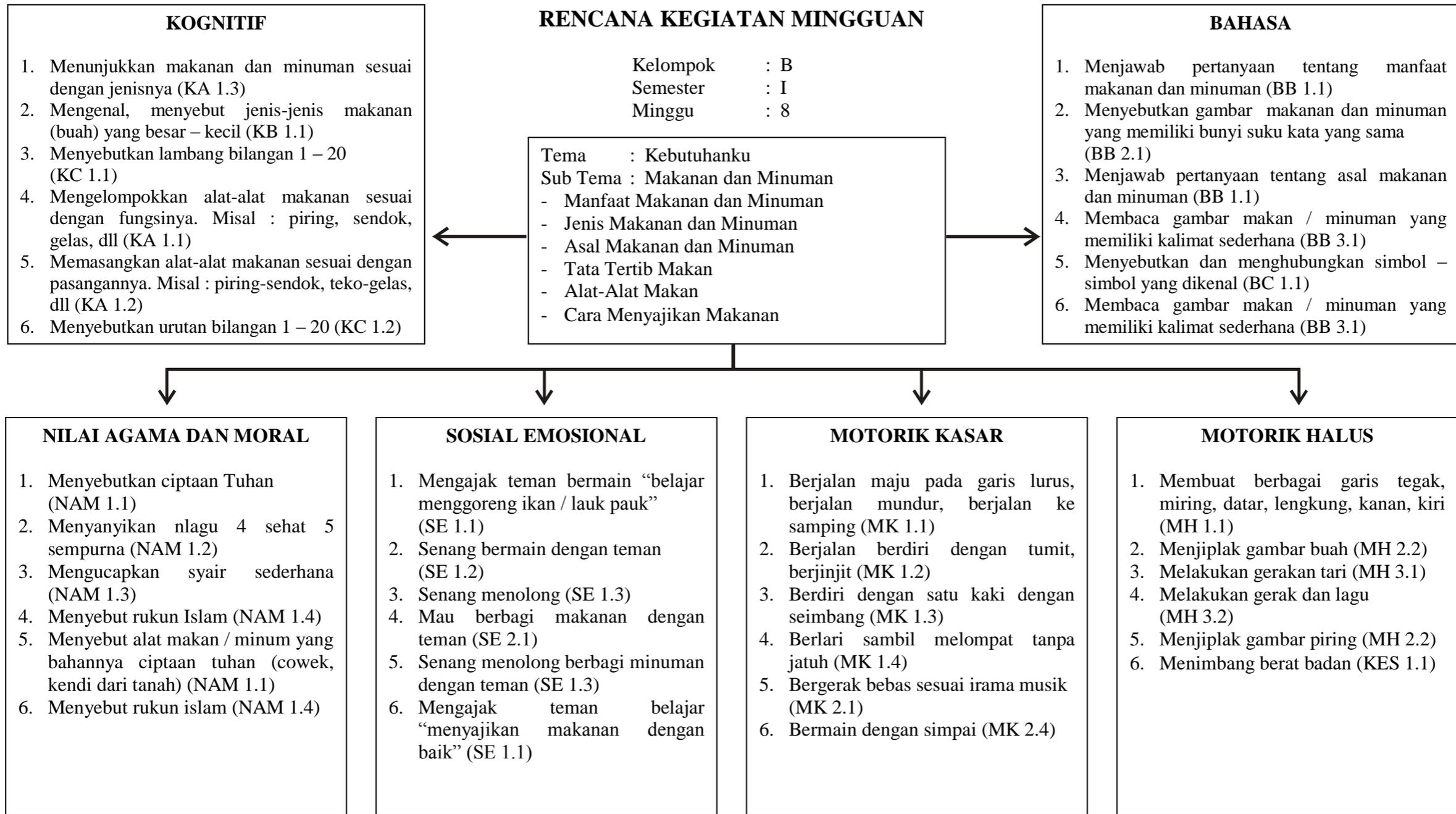
1. Menolong teman yang membutuhkan pertolongan. Misal : Jatuh, dll (SE 6.1)
2. Menyelesaikan tugas yang diberikan sampai selesai (SE 7.1)
3. Menunjukkan kebanggaan pekerjaan / hasil karyanya sendiri (SE 8.1)
4. Menghargai hasil karya teman (SE 9.1)
5. Mentaati peraturan sekolah (SE 5.2)
6. Menolong teman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

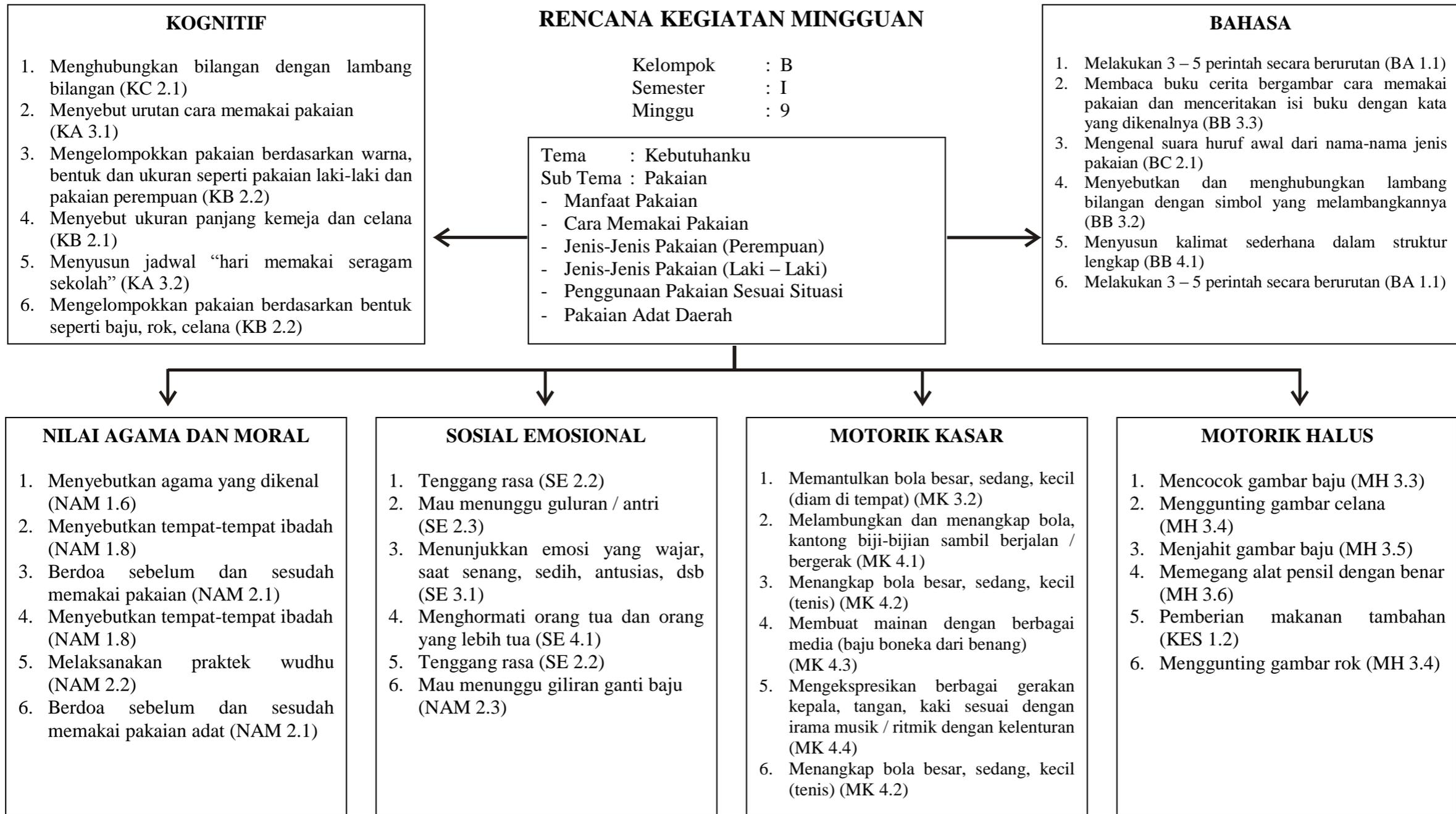
### MOTORIK KASAR

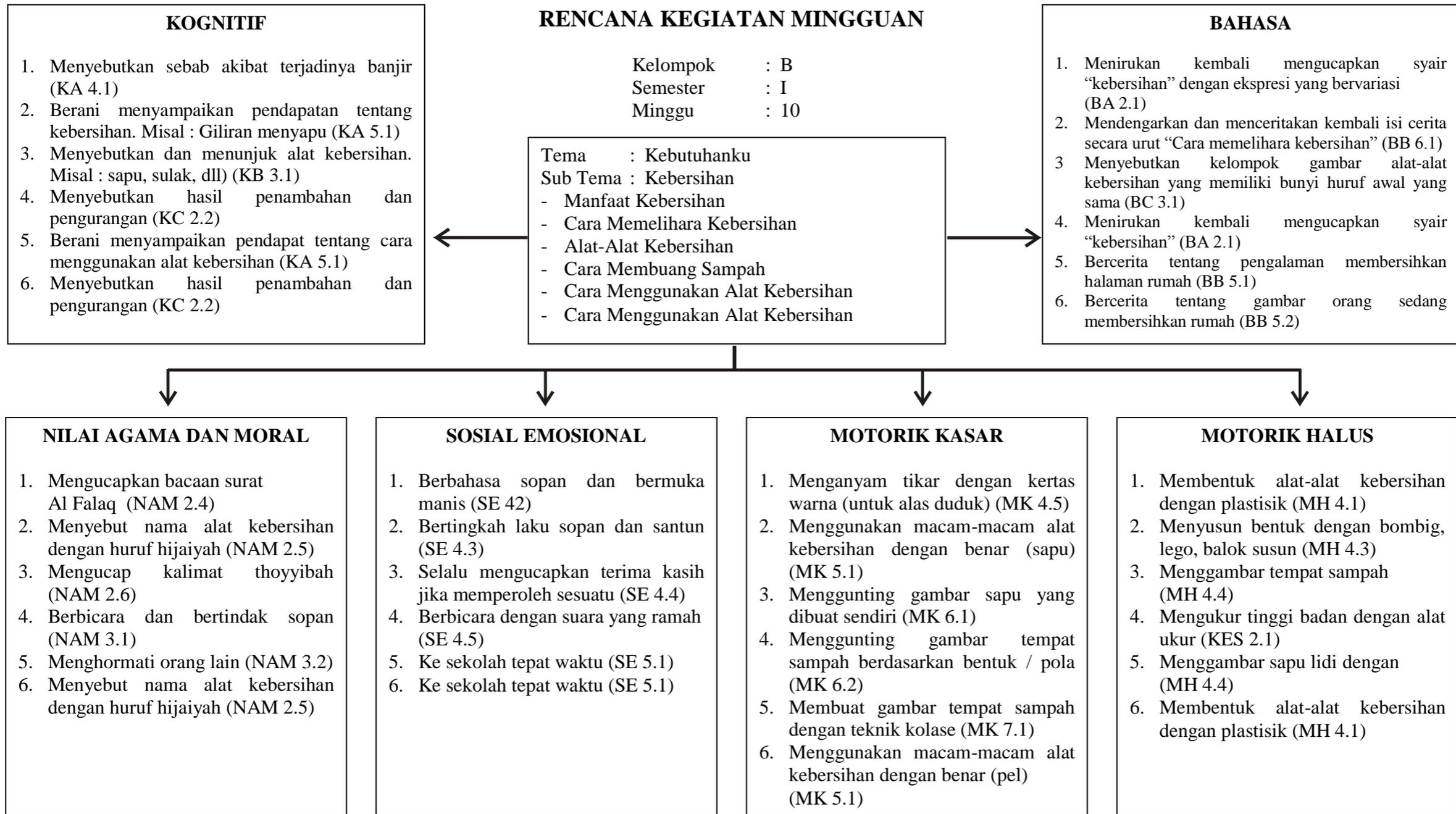
1. Membuat gambar gedung sekolah dengan teknik kolase ampas kelapa (MK 7.1)
2. Membuat mozaik gedung dan halaman sekolah (MK 7.2)
3. Menyusun puzzle gambar orang (MK 7.3)
4. Melukis bentuk tas dengan cat air (MK 8.1)
5. Menggambar tong sampah (MK 8.2)
6. Melukis gambar bunga dengan finger painting (MK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

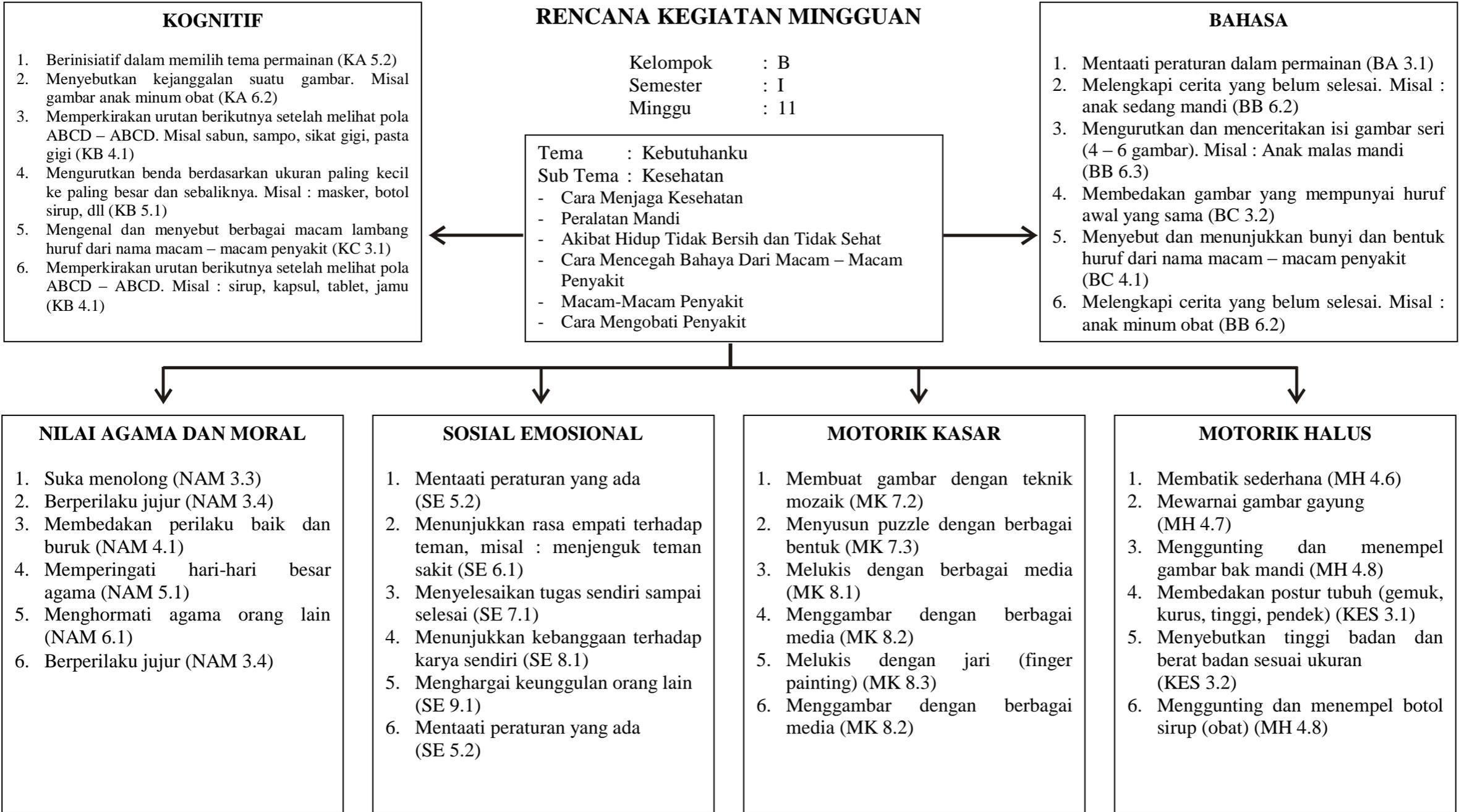
### MOTORIK HALUS

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)









## 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

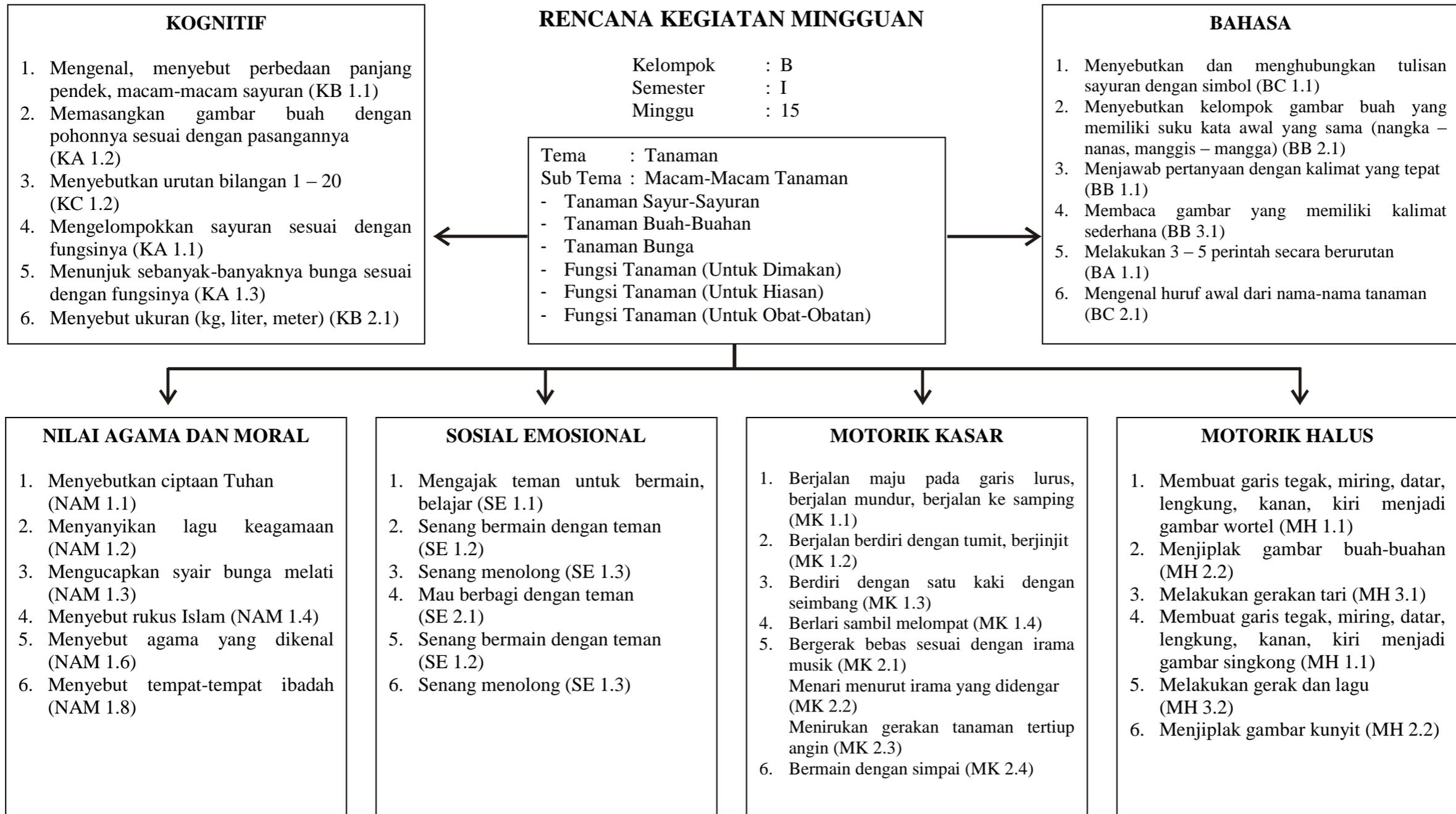
1. Mentaati peraturan yang ada saat memberi makan binatang (SE 5.2)
2. Menunjukkan rasa empati kepada binatang (SE 6.1)
3. Menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai (SE 7.1)
4. Mentaati peraturan yang ada ketika melihat binatang yang berbahaya (SE 5.2)
5. Menunjukkan kebanggaan ketika dapat meniru suara-suara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

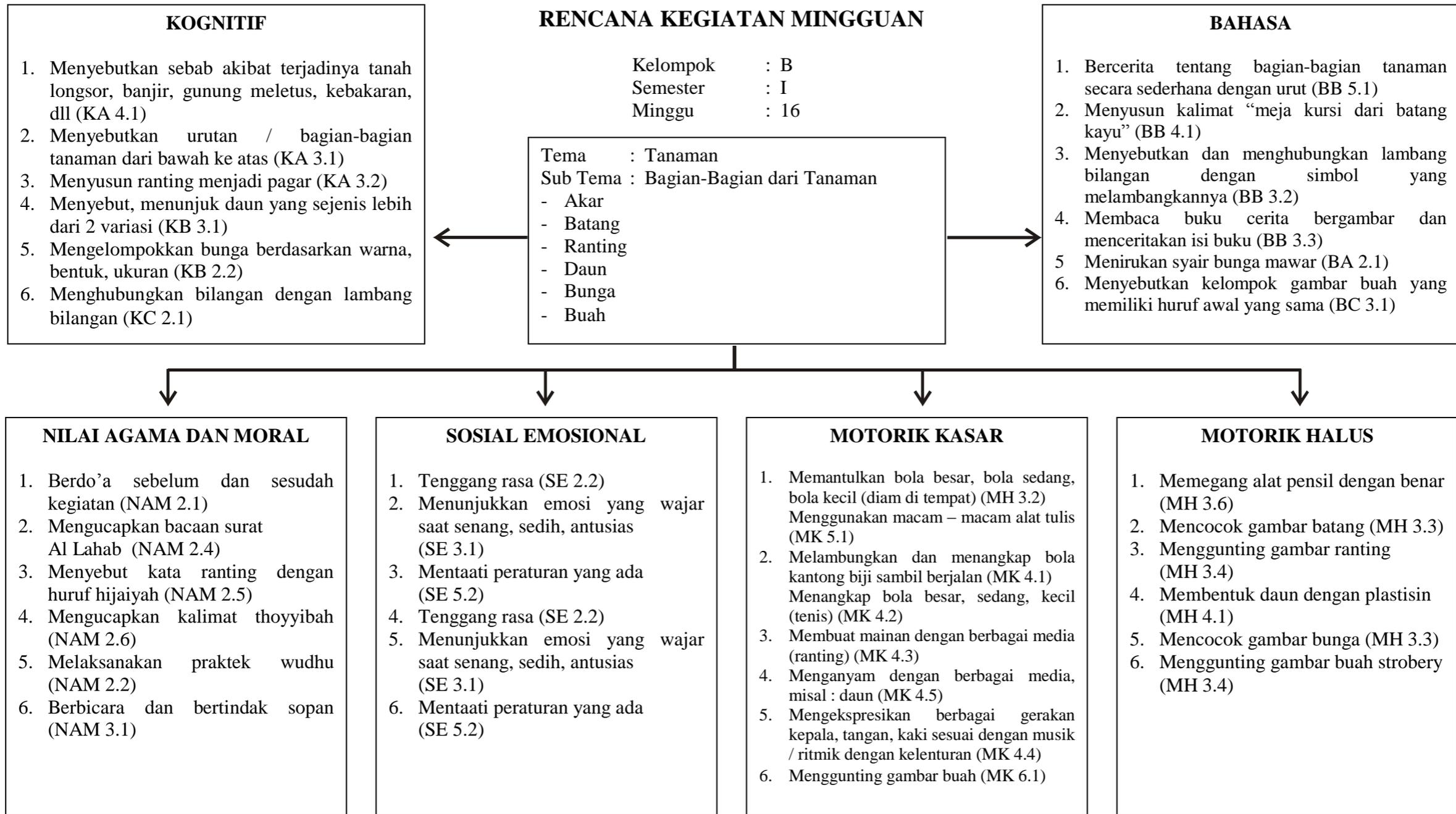
### MOTORIK KASAR

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

## SIKLUS I



**DOKUMENTASI KEGIATAN**  
**SIKLUS II**





## **PROFIL TAMAN KANAK KANAK “Dharma Wanita”**

**Desa Ngrame Kec.Pungging Kab.Mojokerto**

### **A.PENYELENGGARA**

1. Nama Penyelenggara : Yayasan Pendidikan Taman Kanak  
Kanak “Dharma Wanita”
2. Alamat Penyelenggara : Ds.Ngrame Kec.Pungging  
Kab.Mojokerto

### **B.NAMA PENGELOLA**

1. Ketua Yayasan : Supiyanti Hidayah,S.Pd.
2. Alamat : Ds.Seduri Kec.Mojokerto

### **C. NAMA PENYELENGGARA**

1. Ketua Penyelenggara : Sunita Juniati
2. Alamat : Ds.Ngrame Kec.Pungging

### **D. VISI,MISI, DAN TUJUAN**

- VISI : Meningkatkan Prestasi  
Yang Berbudi Luhur
- MISI : Melaksanakan Pembelajaran  
Yang Dinamis
- TUJUAN : Dengan adanya kebersamaan  
Akan terwujud pendidikan yang  
Nyaman

### **E. LEMBAGA PENDIDIKAN**

1. Jenis Kegiatan Pendidikan : Taman Kanak Kanak  
2. Nama : Dharma Wanita  
3. Alamat : Ds.Ngrame Kec.Pungging  
4. Waktu Penyelenggaraan : 1 Minggu  
5. Tanggal Pendirian : 18 Juli 1987

## **F. PERSONALIA**

### 1. Kepala Sekolah

- Nama : Supiyanti Hidayah,S.Pd  
Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 02 Mei 1966  
Alamat : Ds.Seduri Kec.Mojosari  
Pendidikan Terakhir : S1 BK

### 2. Pengasuh

- Nama : Mia Romsiska Romadianti,S.Pd  
Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 16 Mei 1986  
Alamat : Ds.Ngrame Kec.Pungging  
Pendidikan Terakhir : S1 Bahasa Dan Sastra Indonesia

### 3. Pengasuh

- Nama : Anis Suwaita,Ama.Pd  
Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 02 September 1972  
Alamat : Dsn.Pamotan Ds.Warugunung  
Kec.Pacet

### 4. Pengasuh

- Nama : Ida Rahmawati

Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 18 Oktober 1982

Alamat : Ds.Ngrame Kec.Pungging

#### **G. PRASARANA/FASILITAS**

1. Luas Tanah : 144,5 m<sup>2</sup>
2. Luas Bangunan : 32 m<sup>2</sup>
3. Luas Halaman Bermain : 112,5 m<sup>2</sup>
4. Status Kepemilikan : Milik Sendiri

#### **H. SARANA PENDIDIKAN**

1. Jumlah Meja : 20 Buah
2. Jumlah Kursi : 40 Buah
3. Jumlah Alat Permainan Dalam : 90 Set
4. Jumlah Alat Permainan Luar : 4 Set

#### **I. JUMLAH ANAK**

1. Usia 4~5 tahun : 19 Anak
2. Usia 5~6 tahun : 16 Anak
3. Jumlah Laki Laki : 14 Anak
4. Jumlah Perempuan : 20 Anak