

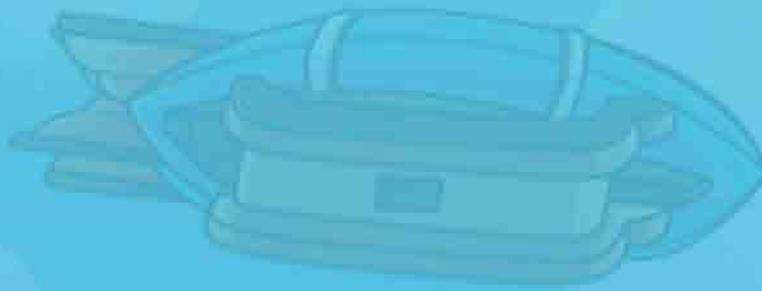


Peta Sebaran Aktivitas

ICAN DO

Pulau Pelangkah





Daftar Isi

Ketuk gambar tangan untuk menuju halaman yang tertera

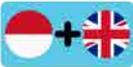
BERHITUNG	Halaman 2 
MENGENAL ALAM	Halaman 12 
KEBIASAAN BAIK	Halaman 20 
BAHASA	Halaman 28 
MENGGAMBAR	Halaman 40 
BERMUSIK	Halaman 52 

	Tersedia hanya dalam bahasa Indonesia .
	Tersedia dalam 2 bahasa: Indonesia dan Inggris .



Rumah Beruang



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Beruang Madu: Lambang Bilangan 1-10 	Anak mampu membilang 1-10	Beruang Madu 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda 4.12.2 Mengenal lambang huruf/ angka 4.12.3 Membilang secara urut 1-20	
			Beruang Madu 2		
			Beruang Madu 3		
			Beruang Madu 4		
			Beruang Madu 5		
			Beruang Madu 6		
			Beruang Madu 7		
			Beruang Madu 8		
			Beruang Madu 9		
			Beruang Madu 10		
2	Rumah Beruang: Lambang Bilangan 1-10 	Anak mampu membilang 1-10	Rumah Beruang 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda 4.12.2 Mengenal lambang huruf/ angka 4.12.3 Membilang secara urut 1-20	
			Rumah Beruang 2		
			Rumah Beruang 3		
			Rumah Beruang 4		
			Rumah Beruang 5		
			Rumah Beruang 6		
			Rumah Beruang 7		
			Rumah Beruang 8		
			Rumah Beruang 9		
			Rumah Beruang 10		
3	Sarang Lebah: Lambang Bilangan 0-10 	Mengenal relasi lambang bilangan dan benda konkret	Sarang Lebah 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda 4.12.3 Membilang secara urut 1-20	
			Sarang Lebah 2		
			Sarang Lebah 3		
			Sarang Lebah 4		
			Sarang Lebah 5		
			Sarang Lebah 6		

7	Urutan Keranjang Buah Si Monyet	Mengevaluasi urutan bilangan dari yang terkecil ke yang terbesar yang disajikan acak	Keranjang Buah 1	4.12.3 Membilang secara urut 1-20	
			Keranjang Buah 2		
			Keranjang Buah 3		
			Keranjang Buah 4		
			Keranjang Buah 5		
			Keranjang Buah 6		
			Keranjang Buah 7		
			Keranjang Buah 8		
			Keranjang Buah 9		
			Keranjang Buah 10		

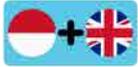


Rumah Burung

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
8	Mengumpulkan Buah	Anak mampu berhitung 1-10 (memasukkan objek ke kotak-10)	Buah 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Buah 2		
			Buah 3		
			Buah 4		
			Buah 5		
			Buah 6		
			Buah 7		
			Buah 8		
			Buah 9		
			Buah 10		
9	Makanan Si Monyet	Mengurutkan jumlah balok	Urutan Bilangan 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Urutan Bilangan 2		
			Urutan Bilangan 3		
			Urutan Bilangan 4		
			Urutan Bilangan 5		
			Urutan Bilangan 6		
			Urutan Bilangan 7		
			Urutan Bilangan 8		
			Urutan Bilangan 9		
			Urutan Bilangan 10		



10	Sangkar Burung: Kemampuan Bilangan	Mengenal bilangan 1-10 serta berhitung 1-10	Sangkar Burung 1	<p>4.6.6 Mengenali konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda</p> <p>4.12.3 Membilang secara urut 1-20</p>	
			Sangkar Burung 2		
			Sangkar Burung 3		
			Sangkar Burung 4		
			Sangkar Burung 5		
			Sangkar Burung 6		
			Sangkar Burung 7		
			Sangkar Burung 8		
			Sangkar Burung 9		
			Sangkar Burung 10		



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
11	Timbangan Buah	Membandingkan dua atau lebih benda dengan timbangan	Timbangan Buah 1	<p>4.6.3 Mengenali besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku</p> <p>4.6.5 Mengenali perbedaan berdasarkan jumlah: "sama dengan", "lebih dari", "kurang dari", dan "paling/ter"</p>	
			Timbangan Buah 2		
			Timbangan Buah 3		
			Timbangan Buah 4		
			Timbangan Buah 5		
			Timbangan Buah 6		
			Timbangan Buah 7		
			Timbangan Buah 8		
			Timbangan Buah 9		
			Timbangan Buah 10		
12	Ukuran Kandang Hamster	Mengenali konsep ukuran besar, sedang, dan kecil	Kandang Hamster 1	<p>4.6.3 4.6.3 Mengenali besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku</p>	
			Kandang Hamster 2		
			Kandang Hamster 3		
			Kandang Hamster 4		
			Kandang Hamster 5		
			Kandang Hamster 6		
			Kandang Hamster 7		
			Kandang Hamster 8		
			Kandang Hamster 9		
			Kandang Hamster 10		





Jembatan Hewan



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
13	Pulau Hewan: Lebih atau Kurang	Membandingkan dua kelompok benda	Pulau Hewan 1	4.6.5 Mengenal perbedaan berdasarkan jumlah: "sama dengan" "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"	
			Pulau Hewan 2		
			Pulau Hewan 3		
			Pulau Hewan 4		
			Pulau Hewan 5		
			Pulau Hewan 6		
			Pulau Hewan 7		
			Pulau Hewan 8		
			Pulau Hewan 9		
			Pulau Hewan 10		
14	Jembatan Si Domba: Konsep Berhitung	Memahami berhitung 1-10 dengan media balok	Jembatan 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Jembatan 2		
			Jembatan 3		
			Jembatan 4		
			Jembatan 5		
			4.6.7 Mengenal operasi hitung sederhana menggunakan benda	Jembatan 6	
				Jembatan 7	
				Jembatan 8	
				Jembatan 9	
				Jembatan 10	
15	Kenari Si Tupai: Bingkai 10	Memahami bagaimana terbentuknya ikatan bilangan	Kenari 1	4.6.7 Mengenal operasi hitung sederhana menggunakan benda	
			Kenari 2		
			Kenari 3		
			Kenari 4		
			Kenari 5		
			4.12.3 Membilang secara urut 1-20	Kenari 6	
				Kenari 7	
				Kenari 8	
				Kenari 9	
				Kenari 10	



Habitat Iguana

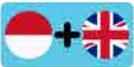


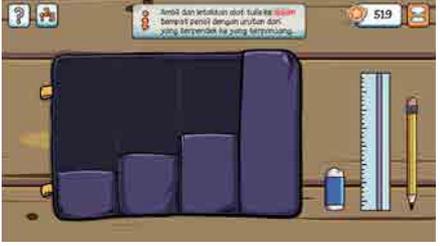
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
16	Urutan Iguana 	Mengenal angka ordinal pertama hingga kesepuluh	Urutan Iguana 1	4.6.8 Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah untuk melengkapi urutan bilangan	
			Urutan Iguana 2		
			Urutan Iguana 3		
			Urutan Iguana 4		
			Urutan Iguana 5		
			Urutan Iguana 6		
			Urutan Iguana 7		
			Urutan Iguana 8		
			Urutan Iguana 9		
			Urutan Iguana 10		
17	Ikatan Bilangan Iguana 	Membuat variasi berbagai ikatan bilangan	Ikatan Bilangan Iguana 1	4.6.8 Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah untuk melengkapi urutan bilangan	
			Ikatan Bilangan Iguana 2		
			Ikatan Bilangan Iguana 3		
			Ikatan Bilangan Iguana 4		
			Ikatan Bilangan Iguana 5		
			Ikatan Bilangan Iguana 6		



Rumah Berang-Berang



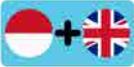
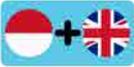
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
18	Mengurutkan Benda Berang-berang 	Menganalisis ukuran benda dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran yang terkecil hingga terbesar	Urutan Taplak Meja	4.6.3 Mengenali besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku	
			Urutan Sendok dan Garpu		
			Urutan Kursi		
			Urutan Mangkuk	4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC)	
			Urutan Gelas		
			Urutan Piring		

19	Urutan Alat Tulis Terpendek-Terpanjang 	Menganalisis ukuran benda dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran yang terpendek hingga terpanjang	Urutan Alat Tulis 1	4.6.3 Mengenal besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku 4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC)	
			Urutan Alat Tulis 2		
			Urutan Alat Tulis 3		
			Urutan Alat Tulis 4		
			Urutan Alat Tulis 5		
			Urutan Alat Tulis 6		
20	Grafik Warna 	Mengenal konsep grafik	Grafik Warna 1	4.5.2 Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan 4.6.7 Mengenal operasi hitung sederhana menggunakan benda	
			Grafik Warna 2		
			Grafik Warna 3		
			Grafik Warna 4		
			Grafik Warna 5		
			Grafik Warna 6		



Kambing Gunung

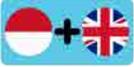


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
20	Album Foto: Bangun Datar 	Menganalisis bentuk bangun datar yang sama menggunakan benda konkret	Album Foto 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Album Foto 2		
			Album Foto 3		
			Album Foto 4		
			Album Foto 5		
			Album Foto 6		
21	Benda Datar di Sekitar Kita 	Mencari benda konkret di lingkungan sekitar yang berbentuk benda datar	Benda Datar 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Benda Datar 2		
			Benda Datar 3		
			Benda Datar 4		
			Benda Datar 5		
			Benda Datar 6		
22	Membuat Bangun Datar 	Membuat bentuk bangun datar	Bangun Datar 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Bangun Datar 2		
			Bangun Datar 3		
			Bangun Datar 4		
			Bangun Datar 5		
			Bangun Datar 6		



Bendungan



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
23	Bentuk Bendungan 	Mengorganisasikan berbagai bentuk bangun datar sederhana	Bendungan 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Bendungan 2		
			Bendungan 3		
			Bendungan 4		
			Bendungan 5		
			Bendungan 6		
			Bendungan 7		
			Bendungan 8		
			Bendungan 9		
			Bendungan 10		
24	Tangram Hewan 	Menggunakan bentuk bangun datar untuk membentuk sebuah bangun datar baru	Tangram Hewan 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Tangram Hewan 2		
			Tangram Hewan 3		
			Tangram Hewan 4		
			Tangram Hewan 5		
			Tangram Hewan 6		
			Tangram Hewan 7		
			Tangram Hewan 8		
			Tangram Hewan 9		
			Tangram Hewan 10		
25	Pola Keranjang Burung Unta 	Menganalisis gambar berpola ABAB.	Pola Keranjang 1	4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna, bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC)	
			Pola Keranjang 2		
			Pola Keranjang 3		
			Pola Keranjang 4		
			Pola Keranjang 5		
			Pola Keranjang 6		
			Pola Keranjang 7		
			Pola Keranjang 8		
			Pola Keranjang 9		
			Pola Keranjang 10		

26	Pola Tanaman Bunga	Membuat gambar berpola ABAB	Pola Tanaman Bunga 1	4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna, bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC)	
			Pola Tanaman Bunga 2		
			Pola Tanaman Bunga 3		
			Pola Tanaman Bunga 4		
			Pola Tanaman Bunga 5		
			Pola Tanaman Bunga 6		
27	Pola Sarang Burung	Membuat gambar berpola ABAB	Pola Sarang Burung 1	4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC)	
			Pola Sarang Burung 2		
			Pola Sarang Burung 3		
			Pola Sarang Burung 4		
			Pola Sarang Burung 5		
			Pola Sarang Burung 6		





Kubangan Kuda Nil



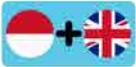
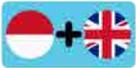
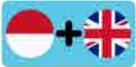
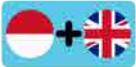
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
28	Pasangan Benda Si Monyet 	Memasangkan objek yang saling berkaitan	Pasangan Benda 1	4.5.2 Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan	
			Pasangan Benda 2		
			Pasangan Benda 3	4.6.2 Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain	
			Pasangan Benda 4		
			Pasangan Benda 5		
			Pasangan Benda 6		
29	Mencari Jejak 	Menentukan jalur yang harus ditempuh dari titik awal menuju ke titik akhir dengan melewati rintangan yang ada	Mencari Jejak di Rumah	2.3.1. Kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa, permainan yang bersifat membangun)	
			Mencari Jejak di Taman Bermain		
			Mencari Jejak di Hutan		
			Mencari Jejak di Sungai	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Mencari Jejak di Laut		
			Mencari Jejak di Udara		





Patung Pak Ken



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Tubuhku 	Mengidentifikasi anggota tubuh	Tubuh Arya	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Tubuh Ucok		
			Tubuh Arman		
			Tubuh Joko		
			Tubuh Eben		
			Tubuh Pak Cahya		
2	Wajahku 	Mengidentifikasi anggota tubuh yang berada di wajah	Bagian Wajah 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Bagian Wajah 2		
			Bagian Wajah 3		
			Bagian Wajah 4		
			Bagian Wajah 5		
			Bagian Wajah 6		
3	Panca Indra 	Memahami fungsi dari panca indra manusia	Panca Indra 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Panca Indra 2		
			Panca Indra 3		
			Panca Indra 4		
			Panca Indra 5		
			Panca Indra 6		
4	Indra Perasa 	Mengenal rasa dari berbagai makanan	Indra Perasa 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Indra Perasa 2		
			Indra Perasa 3		
			Indra Perasa 4		
			Indra Perasa 5		
			Indra Perasa 6		



Pohon Flamboyan



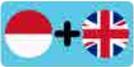
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
5	Bagian-Bagian Tumbuhan 	Mengidentifikasi bagian-bagian dari tumbuhan: akar, batang, daun, bunga	Bagian Pohon Jeruk	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Bagian Pohon Cabai		
			Bagian Pohon Paprika		
			Bagian Pohon Tomat		
			Bagian Pohon Stroberi		
Bagian Pohon Terung					
6	Fungsi Bagian Tumbuhan 	Memahami fungsi dari bagian-bagian tumbuhan	Bagian Pohon Jeruk	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Bagian Pohon Cabai		
			Bagian Pohon Paprika		
			Bagian Pohon Tomat		
			Bagian Pohon Stroberi		
Bagian Pohon Terung					



Taman Safari



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
7	Habitat Hewan 	Mengidentifikasi beberapa habitat hewan: darat, air, udara	Habitat Hewan 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Habitat Hewan 2		
			Habitat Hewan 3		
			Habitat Hewan 4		
			Habitat Hewan 5		
Habitat Hewan 6					
8	Hewan Darat 	Menyeleksi hewan-hewan yang hidup di darat	Hewan Darat 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Darat 2		
			Hewan Darat 3		
			Hewan Darat 4		
			Hewan Darat 5		
Hewan Darat 6					

9	Hewan Air 	Menyeleksi hewan-hewan yang hidup di air	Hewan Air Tawar 1	4.6.1 Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya 3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Air Tawar 2		
			Hewan Air Laut 1		
			Hewan Air Laut 2		
			Hewan Air Payau 1		
			Hewan Air Payau 2		
10	Hewan Terbang 	Menyeleksi hewan-hewan yang dapat terbang	Hewan Terbang Malam	2.2.2. Terbiasa aktif bertanya 3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Terbang Peliharaan		
			Hewan Terbang Langka		
			Hewan Terbang di Persawahan		
			Hewan Terbang Pemakan Ikan		
			Hewan Terbang di Gurun Pasir		
11	Hewan Buas 	Menyeleksi hewan-hewan buas di alam liar	Hewan Buas 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Buas 2		
			Hewan Buas 3		
			Hewan Buas 4		
			Hewan Buas 5		
			Hewan Buas 6		





Taman Lentera

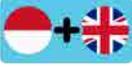
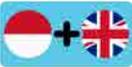


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
12	Suara Hewan 	Menebak hewan berdasarkan suaranya	Suara Hewan 1	4.6.2 Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain	
			Suara Hewan 2		
			Suara Hewan 3		
			Suara Hewan 4		
			Suara Hewan 5		
			Suara Hewan 6		
13	Serangga di Sekitar Kita	Mengidentifikasi kelompok serangga	Serangga 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Serangga 2		
			Serangga 3		
			Serangga 4		
			Serangga 5		
			Serangga 6		
14	Benda Hidup dan Tidak Hidup 	Menganalisis benda mati dan benda hidup	Benda Hidup dan Tidak Hidup 1	1.1.3 Menyebutkan nama makhluk dan benda mati ciptaan Tuhan	
			Benda Hidup dan Tidak Hidup 2		
			Benda Hidup dan Tidak Hidup 3		
			Benda Hidup dan Tidak Hidup 4		
			Benda Hidup dan Tidak Hidup 5		
			Benda Hidup dan Tidak Hidup 6		



Taman Bermain



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
15	Warna 	Game Kupu-kupu (pindahan dari berhitung)	Warna 1	4.6.11 Mengenal macam-macam warna	
			Warna 2		
			Warna 3		
			Warna 4		
			Warna 5		
			Warna 6		
			Warna 7		
			Warna 8		
			Warna 9		
			Warna 10		
16	Konsep Waktu 	Memahami konsep waktu (pagi, siang, sore, dan malam), memahami ciri-ciri alamnya, serta memahami kegiatan yang dilakukan pada waktu tersebut	Konsep Waktu 1	4.6.9 Mengenal konsep waktu dan penanggalan	
			Konsep Waktu 2		
			Konsep Waktu 3		
			Konsep Waktu 4		
			Konsep Waktu 5		
			Konsep Waktu 6		
17	Mencari Jejak 	Menentukan jalur yang harus ditempuh dari titik awal menuju ke titik akhir dengan melewati rintangan yang ada	Mencari Jejak di Rumah	2.3.1. Kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara yang tidak biasa, permainan yang bersifat membangun)	
			Mencari Jejak di Taman Bermain		
			Mencari Jejak di Hutan		
			Mencari Jejak di Sungai	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Mencari Jejak di Laut		
			Mencari Jejak di Udara		



Rumah Penyihir



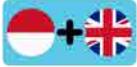
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
18	Eksperimen Warna 	Membuktikan bahwa sebuah warna dapat tercipta dari pencampuran berbagai warna dengan melakukan percobaan	Eksperimen Warna 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Eksperimen Warna 2		
			Eksperimen Warna 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Eksperimen Warna 4		
			Eksperimen Warna 5	4.6.11 Mengenal macam-macam warna	
			Eksperimen Warna 6	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam	
19	Benda Panas 	Memahami benda-benda panas yang berbahaya di sekitar kita dan akibatnya jika bermain dengan benda-benda tersebut	Benda Panas 1	4.4.3. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal ; listrik, pisau, pembasmi serangga, kendaraan di jalan raya)	
			Benda Panas 2		
			Benda Panas 3		
			Benda Panas 4		
			Benda Panas 5		
			Benda Panas 6		
20	Benda Tajam 	Memahami benda-benda tajam yang berbahaya di sekitar kita dan akibatnya jika bermain dengan benda-benda tersebut	Benda Tajam 1	4.4.3. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal ; listrik, pisau, pembasmi serangga, kendaraan di jalan raya)	
			Benda Tajam 2		
			Benda Tajam 3		
			Benda Tajam 4		
			Benda Tajam 5		
			Benda Tajam 6		



Rumah Kue



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
21	Pakaianku	Mengidentifikasi jenis pakaian yang dibutuhkan	Pakaian 1	4.12.5 Mengenal kata bahasan	
			Pakaian 2		
			Pakaian 3	4.14.1 Memilih kegiatan/ benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada	
			Pakaian 4		
			Pakaian 5		
			Pakaian 6		

22	Padat dan Cair 	Mengidentifikasi benda padat dan cair	Padat dan Cair 1	2.2.2. Terbiasa aktif bertanya	
			Padat dan Cair 2		
			Padat dan Cair 3		
			Padat dan Cair 4		
			Padat dan Cair 5		
			Padat dan Cair 6		



Labirin Akuarium

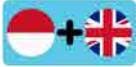


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
23	Ayo Masak Bersama 	Mengetahui cara membuat sesuatu dan mengenal perubahan dari bahan-bahan	Memasak 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Memasak 2		
			Memasak 3		
			Memasak 4		
			Memasak 5		
			Memasak 6		
24	Benda Menyerap Air	Menganalisis benda yang menyerap air untuk menggepel	Benda Menyerap Air 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Benda Menyerap Air 2		
			Benda Menyerap Air 3		
			Benda Menyerap Air 4		
			Benda Menyerap Air 5		
			Benda Menyerap Air 6		
25	Pilah Sampah 	Menyortir benda untuk daur ulang (sampah plastik vs organik)	Pilah Sampah 1	1.2.5 Terbiasa merawat lingkungan sebagai perwujudan rasa syukur	
			Pilah Sampah 2	4.4.7 Mengenal ciri-ciri lingkungan sehat	
			Pilah Sampah 3	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam	
			Pilah Sampah 4	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Pilah Sampah 5	4.9.2 Mengelompokkan berbagai teknologi sederhana yang ada di rumah dan lingkungan sekitar	
			Pilah Sampah 6		



Labirin Balon Udara



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
26	Alat Transportasi di Sekitar Kita 	Mengklasifikasikan alat transportasi darat, air, dan udara	Alat Transportasi 1	4.7.2 Menunjukkan tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan	
			Alat Transportasi 2		
			Alat Transportasi 3		
			Alat Transportasi 4		
			Alat Transportasi 5		
			Alat Transportasi 6		



Globe Fantasi

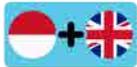


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
27	Bentuk Alam Semesta 	Mencocokkan bayangan benda	Bentuk Alam Semesta 1	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Bentuk Alam Semesta 2		
			Bentuk Alam Semesta 3		
			Bentuk Alam Semesta 4		
			Bentuk Alam Semesta 5		
			Bentuk Alam Semesta 6		
28	Sumber Daya Alam 	Menganalisis hasil pemanfaatan dari makhluk hidup di sekitar kita	Sumber Daya Alam 1	4.8.3 Mengenal bentang alam di Indonesia (gunung, pantai, laut, pulau)	
			Sumber Daya Alam 2		
			Sumber Daya Alam 3		
			Sumber Daya Alam 4		
			Sumber Daya Alam 5		
			Sumber Daya Alam 6		



Rumah Kurcaci



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Memberi Salam 	Melafalkan ucapan "Selamat pagi, Ayah" dan "Selamat pagi, Ibu"	<p>2.14.1 Terbiasa ramah menyapa siapapun (memberikan salam)</p> <p>2.14.2 Terbiasa berkata dengan santun</p>	
2	Kata Ajaib 	Menentukan kata yang harus digunakan berdasarkan beberapa kasus yang diberikan	<p>4.2.1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya/ adat</p> <p>2.14.2 Terbiasa berkata dengan santun</p> <p>2.12.3 Merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula</p>	





Air Mancur Kurcaci



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
3	Gosok Gigi 	Mengidentifikasi bagian-bagian dari mulut dan gerakan sikat yang harus dilakukan saat menggosok gigi	<p>2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)</p> <p>2.8.1 Terbiasa tidak bergantung pada orang lain</p> <p>4.4.1. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal : mandi 2x sehari, memakai baju bersih, membuang sampah pada tempatnya, menutup hidung dan mulut ketika batuk dan bersin, memilih makanan dan minuman yang sehat, membersihkan dan memberekan tempat bermain)</p> <p>4.4.6 Mengenal ciri-ciri badan sehat</p>	
4	Mandi 	Menentukan kegiatan dan alat yang harus dipakai untuk membersihkan tubuh sendiri	<p>2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)</p> <p>2.8.1 Terbiasa tidak bergantung pada orang lain</p>	
5	Merapikan Ruang 	Memahami tanggung jawab akan merapikan ruangan sendiri dan akibat yang terjadi jika tidak dilakukan	<p>2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)</p>	



Panggung Pantomim

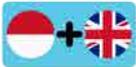


No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
6	Emosi Sedih 	Mengenal emosi sedih dan hal yang dapat dilakukan ketika sedih	<p>4.13.1 Mengenal perasaan sendiri dan orang lain</p> <p>4.13.2 Mengelola emosi secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p> <p>4.13.3 Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p>	
7	Emosi Takut 	Mengenal emosi takut dan hal yang dapat dilakukan ketika takut	<p>4.13.1 Mengenal perasaan sendiri dan orang lain</p> <p>4.13.2 Mengelola emosi secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p> <p>4.13.3 Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p>	
8	Emosi Senang 	Menunjukkan rasa senang dan berbagi kebahagiaan dengan orang lain	<p>4.13.1 Mengenal perasaan sendiri dan orang lain</p> <p>4.13.2 Mengelola emosi secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p> <p>4.13.3 Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p>	
9	Percaya Diri 	Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak	<p>2.5.1 Berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya</p> <p>2.5.2 Berani mengemukakan pendapat</p> <p>2.5.3 Berani menyampaikan keinginan</p>	



Warung Kurcaci



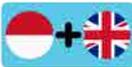
No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
10	Cuci Tangan 	Mengidentifikasi urutan cuci tangan yang baik dan benar	<p>2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)</p> <p>4.4.1. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal : mandi 2x sehari, memakai baju bersih, membuang sampah pada tempatnya, menutup hidung dan mulut ketika batuk dan bersin, memilih makanan dan minuman yang sehat, membersihkan dan membereskan tempat bermain)</p> <p>4.4.6 Mengenal ciri-ciri badan sehat</p>	
11	Isi Piringku 	Memilih berbagai makanan sehat untuk mengisi piring masing-masing	<p>2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)</p> <p>4.4.1. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal : mandi 2x sehari, memakai baju bersih, membuang sampah pada tempatnya, menutup hidung dan mulut ketika batuk dan bersin, memilih makanan dan minuman yang sehat, membersihkan dan membereskan tempat bermain)</p> <p>4.4.6 Mengenal ciri-ciri badan sehat</p>	

12	Adab Makan dan Minum 	Menganalisis hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat makan dan minum serta akibat yang dapat terjadi	2.1.1. Terbiasa melakukan kegiatan kebersihan diri (mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, sikat gigi, merapikan tempat makan)	
13	Memberi Makan Hewan Peliharaan 	Memahami konsep menyayangi ciptaan Tuhan dan akibat jika tidak melakukannya	1.2.4. Merawat tanaman dan binatang sebagai perwujudan rasa syukur 4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi 2.9.3 Peduli pada lingkungan dan makhluk hidup di sekitar	



Toko Swalayan



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
14	Mengantri 	Mendemonstrasikan budaya mengantri sebagai sikap mandiri dan peduli	2.7.2 Sikap mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara	
15	Belanja 	Menerapkan konsep belanja sendiri dan hal yang harus dilakukan saat belanja	2.8.2 Terbiasa mengambil keputusan secara mandiri	



Halte



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
16	Adab Bertransportasi 	Menganalisis hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat bertransportasi dan akibat yang dapat terjadi	2.6.2 Taat aturan berlalu lintas	
17	Adab di Jalan 	Menganalisis hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat berada di jalan dan akibat yang dapat terjadi	2.6.2 Taat aturan berlalu lintas	



Festival Kurcaci



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
18	Senam 	Mengidentifikasi gerakan senam sederhana	4.3.3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu meniru kegiatan senam yang lebih sederhana	
19	Lingkungan Bersih 	Menganalisis hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan untuk menjaga lingkungan serta menganalisis akibat yang dapat terjadi	2.1.3. Terbiasa menjaga kebersihan lingkungan 4.4.3. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal : listrik, pisau, pembasmi serangga, kendaraan di jalan raya) 2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	
20	Makanan Bersih dan Sehat 	Menganalisis makanan yang bersih untuk dibeli dan dimakan untuk menjaga kesehatan	2.1.2. Mengenal jenis makanan bergizi dan seimbang	



Taman Outbond Kurcaci



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
21	Adab Berekreasi 	Menganalisis kegiatan-kegiatan yang tidak boleh dilakukan di tempat rekreasi	<p>1.2.5 Terbiasa merawat lingkungan sebagai perwujudan rasa syukur</p> <p>2.1.3. Terbiasa menjaga kebersihan lingkungan</p> <p>4.4.7 Mengenal ciri-ciri lingkungan sehat</p> <p>2.9.3 Peduli pada lingkungan dan makhluk hidup di sekitar</p>	
22	Pantang Menyerah	Mengenal sikap pantang menyerah, dan gigih dalam berusaha	2.8.1 Terbiasa tidak bergantung pada orang lain	
23	Gotong Royong 	Mengenal sikap mau bekerja sama dan bergotong royong untuk meringankan pekerjaan	2.9.1 Menunjukkan sikap mau membantu	





Taman Bermain Kurcaci



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
24	Tanggung Jawab 	Mengenal sikap tanggung jawab untuk melaksanakan pekerjaan dengan tuntas	<p>2.12.1 Bersedia untuk menerima konsekuensi atau menanggung akibat atas tindakan yang diperbuat baik secara sengaja maupun tidak disengaja</p> <p>2.12.2 Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf</p> <p>2.12.4 Mengerjakan sesuatu hingga tuntas</p> <p>2.12.5 Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya sebagai pemimpin di kelas)</p>	
25	Toleransi	Mengenal dan memiliki sikap toleransi kepada orang lain	2.10.2 Menerima perbedaan teman dengan dirinya	
26	Sabar 	Memperkenalkan sikap sabar dalam mengerjakan suatu pekerjaan	<p>2.7.1 Bersikap tenang, tidak lekas marah dan dapat menunda keinginan</p> <p>2.7.2 Sikap mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara</p> <p>4.13.2 Mengelola emosi secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p> <p>4.13.3 Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p>	
27	Jujur	Mampu bersikap jujur	<p>2.13.1. Terbiasa tidak bohong (berkata yang sebenarnya)</p> <p>2.13.3. Terbiasa mengembalikan benda yang bukan haknya</p>	



Air Mancur Patung Garuda



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
28	Cinta Tanah Air 	Mengenal sikap cinta tanah air dengan berpartisipasi dalam kegiatan perayaan 17 agustus (karnaval dan menghias desa)	4.2.1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya/adat 4.7.4 Mengenal budaya Indonesia (tarian, rumah adat, alat musik tradisional)	
29	Cinta Permainan Tradisional 	Menunjukkan sikap cinta tanah air dengan melestarikan permainan daerah	4.2.1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya/adat 4.7.4 Mengenal budaya Indonesia (tarian, rumah adat, alat musik tradisional)	





	*Hanya tersedia dalam Bahasa Indonesia
	*Only available in Indonesian

Pasar Ikan

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Memperbaiki Kapal: Huruf a-f 	Mengenal huruf a-f	Kapal Huruf 1	4.3.6 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan untuk kegiatan motorik halus (menggantung, menempel, menggambar, menjiplak, menggunakan alat makan/peralatan rumah tangga sederhana)	
			Kapal Huruf 2		
			Kapal Huruf 3		
			Kapal Huruf 4	4.12.2 Mengenal lambang huruf 4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	
			Kapal Huruf 5		
			Kapal Huruf 6		
2	Pasar Ikan: Huruf g-l 	Mengenal huruf g-l	Pasar Ikan 1	4.3.6 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan untuk kegiatan motorik halus (menggantung, menempel, menggambar, menjiplak, menggunakan alat makan/peralatan rumah tangga sederhana)	
			Pasar Ikan 2		
			Pasar Ikan 3		
			Pasar Ikan 4	4.12.2 Mengenal lambang huruf 4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	
			Pasar Ikan 5		
			Pasar Ikan 6		

3	Membersihkan Sampah: Huruf m-s	Mengenal huruf m-s	Membersihkan Sampah 1	<p>4.3.6 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan untuk kegiatan motorik halus (menggantung, menempel, menggambar, menjiplak, menggunakan alat makan/peralatan rumah tangga sederhana)</p> <p>4.12.2 Mengenal lambang huruf</p> <p>4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</p>	
			Membersihkan Sampah 2		
			Membersihkan Sampah 3		
			Membersihkan Sampah 4		
			Membersihkan Sampah 5		
			Membersihkan Sampah 6		
			Membersihkan Sampah 7		
4	Menangkap Ikan: Huruf t-z	Mengenal huruf t-z	Menangkap Ikan 1	<p>4.3.6 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan untuk kegiatan motorik halus (menggantung, menempel, menggambar, menjiplak, menggunakan alat makan/peralatan rumah tangga sederhana)</p> <p>4.12.2 Mengenal lambang huruf</p> <p>4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</p>	
			Menangkap Ikan 2		
			Menangkap Ikan 3		
			Menangkap Ikan 4		
			Menangkap Ikan 5		
			Menangkap Ikan 6		
			Menangkap Ikan 7		



5

Kotak Ikan: Huruf
Kecil dan Besar

Mengklasifikasikan
dan memasang
huruf kecil dan
besar (a-A)

- Kotak Ikan a
- Kotak Ikan b
- Kotak Ikan c
- Kotak Ikan d
- Kotak Ikan e
- Kotak Ikan f
- Kotak Ikan g
- Kotak Ikan h
- Kotak Ikan i
- Kotak Ikan j
- Kotak Ikan k
- Kotak Ikan l
- Kotak Ikan m
- Kotak Ikan n
- Kotak Ikan o
- Kotak Ikan p
- Kotak Ikan q
- Kotak Ikan r
- Kotak Ikan s
- Kotak Ikan t
- Kotak Ikan u
- Kotak Ikan v
- Kotak Ikan w
- Kotak Ikan x
- Kotak Ikan y
- Kotak Ikan z

4.3.6 melakukan kegiatan yang menunjukkan anak terampil menggunakan tangan untuk kegiatan motorik halus (menggunting, menempel, menggambar, menjiplak, menggunakan alat makan/peralatan rumah tangga sederhana)

4.12.2 Mengenal lambang huruf

4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama



Dermaga

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
6	Memancing Huruf	Mengenal huruf A-Z melalui bunyi dan lambang huruf	Memancing a	4.12.2 Mengenalkan lambang huruf 4.12.7 Mengenalkan bentuk dan bunyi lambang huruf vokal dan konsonan	
			Memancing b		
			Memancing c		
			Memancing d		
			Memancing e		
			Memancing f		
			Memancing g		
			Memancing h		
			Memancing i		
			Memancing j		
			Memancing k		
			Memancing l		
			Memancing m		
			Memancing n		
			Memancing o		
			Memancing p		
			Memancing q		
			Memancing r		
			Memancing s		
			Memancing t		
			Memancing u		
			Memancing v		
			Memancing w		
			Memancing x		
			Memancing y		
			Memancing z		



7	 Peti Kemas: Huruf Vokal Awal Kata	Mengenal bunyi dan bentuk huruf vokal (a,i,u,e,o) sebagai huruf awal dari sebuah kata	Peti Kemas 1	4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4.12.7 Mengenal bentuk dan bunyi lambang huruf vokal dan konsonan	
			Peti Kemas 2		
			Peti Kemas 3		
			Peti Kemas 4		
			Peti Kemas 5		
			Peti Kemas 6		
			Peti Kemas 7		
8	 Singa Laut: Huruf Vokal	Mengenal huruf vokal (a,i,u,e,o) dan penggunaannya di dalam sebuah kata	Huruf Vokal 1	4.12.7 Mengenal bentuk dan bunyi lambang huruf vokal dan konsonan	
			Huruf Vokal 2		
			Huruf Vokal 3		
			Huruf Vokal 4		
			Huruf Vokal 5		
			Huruf Vokal 6		
			Huruf Vokal 7		
			Huruf Vokal 8		
			Huruf Vokal 9		
			Huruf Vokal 10		

Penyu

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	 Penyu Suku Kata	Memahami pembelajaran sebelumnya (khususnya mengenai huruf konsonan) dan mengenal bahwa dua huruf yang disatukan akan membentuk sebuah bunyi baru	Penyu KV 1	4.12.5 Mengenal kata bahasan	
			Penyu KV 2		
			Penyu KV 3		
			Penyu KV 4		
			Penyu KV 5		
			Penyu KV 6		
			Penyu KV 7		
			Penyu KV 8		
			Penyu KV 9		
			Penyu KV 10		

10	Telur Penyu: Suku Kata 	Menggabungkan 2 suku kata menjadi 1 kata yang bermakna	Telur Penyu 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Telur Penyu 2		
			Telur Penyu 3		
			Telur Penyu 4		
			Telur Penyu 5		
			Telur Penyu 6		
11	Pencemaran Laut: Suku Kata 	Menggabungkan 2 suku kata menjadi 1 kata yang bermakna	Pencemaran Laut 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Pencemaran Laut 2		
			Pencemaran Laut 3		
			Pencemaran Laut 4		
			Pencemaran Laut 5		
			Pencemaran Laut 6		
12	Kelomang Pantai: Kata VKV 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola VKV	Kelomang VKV 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Kelomang VKV 2		
			Kelomang VKV 3		
			Kelomang VKV 4		
			Kelomang VKV 5		
			Kelomang VKV 6		
			Kelomang VKV 7		
			Kelomang VKV 8		
			Kelomang VKV 9		
			Kelomang VKV 10		
13	Peti Kata VKVK 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola VKVK melalui audio dan bentuk tulisan	Peti VKVK 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Peti VKVK 2		
			Peti VKVK 3		
			Peti VKVK 4		
			Peti VKVK 5		
			Peti VKVK 6		
			Peti VKVK 7		
			Peti VKVK 8		
			Peti VKVK 9		
			Peti VKVK 10		



Kapal Emas



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
14	Peti Emas KVKV 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKV dan memiliki dua suku kata yang sama	Peti Emas KVKV 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Peti Emas KVKV 2		
			Peti Emas KVKV 3		
			Peti Emas KVKV 4		
			Peti Emas KVKV 5		
			Peti Emas KVKV 6		
15	Kerang Kata KVKV 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKV melalui audio dan bentuk tulisan	Kerang KVKV 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Kerang KVKV 2		
			Kerang KVKV 3		
			Kerang KVKV 4		
			Kerang KVKV 5		
			Kerang KVKV 6		
			Kerang KVKV 7		
			Kerang KVKV 8		
			Kerang KVKV 9		
			Kerang KVKV 10		
16	Gurita Kata KVKV 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKV melalui audio dan gambar benda	Gurita KVKV 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Gurita KVKV 2		
			Gurita KVKV 3		
			Gurita KVKV 4		
			Gurita KVKV 5		
			Gurita KVKV 6		
			Gurita KVKV 7		
			Gurita KVKV 8		
			Gurita KVKV 9		
			Gurita KVKV 10		

17	Suara Peti: KVKV 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKV melalui audio dan gambar benda	Suara KVKV 1 Suara KVKV 2 Suara KVKV 3 Suara KVKV 4 Suara KVKV 5 Suara KVKV 6 Suara KVKV 7 Suara KVKV 8 Suara KVKV 9 Suara KVKV 10	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
18	Suara Lobster: Kata KVKVK 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKVK melalui audio dan bentuk tulisan	Lobster KVKV 1 Lobster KVKV 2 Lobster KVKV 3 Lobster KVKV 4 Lobster KVKV 5 Lobster KVKV 6 Lobster KVKV 7 Lobster KVKV 8 Lobster KVKV 9 Lobster KVKV 10	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
19	Suara Kuda Laut: Kata KVKVK 	Mengenal kosakata sederhana yang terbentuk dari pola KVKVK melalui audio dan gambar benda	Kuda Laut KVKV 1 Kuda Laut KVKV 2 Kuda Laut KVKV 3 Kuda Laut KVKV 4 Kuda Laut KVKV 5 Kuda Laut KVKV 6 Kuda Laut KVKV 7 Kuda Laut KVKV 8 Kuda Laut KVKV 9 Kuda Laut KVKV 10	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	



Terumbu Karang



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
20	Lubang Kapal: Bunyi -ng 	Menunjukkan bentuk tulisan beserta dengan bunyinya serta memahami bahwa huruf n dan g yang muncul bersamaan akan membentuk bunyi -ng	Lubang Kapal 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Lubang Kapal 2		
			Lubang Kapal 3		
			Lubang Kapal 4		
			Lubang Kapal 5		
			Lubang Kapal 6		
			Lubang Kapal 7		
			Lubang Kapal 8		
			Lubang Kapal 9		
			Lubang Kapal 10		
21	Istana Pasir: Kata -ng 	Menunjukkan bentuk tulisan suku kata -ng yang disajikan dengan bunyi dan gambar	Istana Pasir 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Istana Pasir 2		
			Istana Pasir 3		
			Istana Pasir 4		
			Istana Pasir 5		
			Istana Pasir 6		
			Istana Pasir 7		
			Istana Pasir 8		
			Istana Pasir 9		
			Istana Pasir 10		
22	Kapal Karam: Kata -ng 	Menyusun dan melafalkan kata berakhiran -ng	Kapal Karam 1	4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Kapal Karam 2		
			Kapal Karam 3		
			Kapal Karam 4		
			Kapal Karam 5		
			Kapal Karam 6		
			Kapal Karam 7		
			Kapal Karam 8		
			Kapal Karam 9		
			Kapal Karam 10		



Kapal Pesiar



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
23	Dermaga Pesiar: Kosakata Tumbuhan 	Mengenal berbagai nama tumbuhan dan melengkapi suku kata yang hilang sesuai dengan gambar	Dermaga Pesiar 1	4.12.5 Mengenal kata bahasan 4.12.6 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Dermaga Pesiar 2		
			Dermaga Pesiar 3		
			Dermaga Pesiar 4		
			Dermaga Pesiar 5		
			Dermaga Pesiar 6		
24	Kolam Bebek: Nama Kendaraan 	Mengenal berbagai nama kendaraan dan melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata dan gambar	Kolam Bebek 1	4.12.5 Mengenal kata bahasan	
			Kolam Bebek 2		
			Kolam Bebek 3		
			Kolam Bebek 4		
			Kolam Bebek 5		
			Kolam Bebek 6		
25	Mobil Mainan: Nama Pekerjaan 	Mengenal berbagai nama pekerjaan dan melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata dan gambar	Mobil Mainan 1	4.12.5 Mengenal kata bahasan 4.7.3 Menyebutkan peran dan tugas dalam pekerjaan	
			Mobil Mainan 2		
			Mobil Mainan 3		
			Mobil Mainan 4		
			Mobil Mainan 5		
			Mobil Mainan 6		





Kapal Selam



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
26	Kapal Selam Hewan	Mengenal berbagai nama hewan dan melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata dan gambar	Kapal Selam 1	4.12.4 Menyebutkan benda yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama 4.12.5 Mengenalkan kata bahasan	
			Kapal Selam 2		
			Kapal Selam 3		
			Kapal Selam 4		
			Kapal Selam 5		
			Kapal Selam 6		
			Kapal Selam 7		
			Kapal Selam 8		
			Kapal Selam 9		
			Kapal Selam 10		
27	Kapal Selam Keluarga	Menunjukkan bentuk tulisan yang disajikan dengan bunyi, gambar, dan susunannya (pohon keluarga)	Anggota Keluarga 1	4.7.6 Mengenalkan susunan anggota keluarga 4.12.5 Mengenalkan kata bahasan 4.12.7 Mengenalkan bentuk dan bunyi lambang huruf vokal dan konsonan	
			Anggota Keluarga 2		
			Anggota Keluarga 3		
			Anggota Keluarga 4		
			Anggota Keluarga 5		
			Anggota Keluarga 6		
			Anggota Keluarga 7		
			Anggota Keluarga 8		
			Anggota Keluarga 9		
			Anggota Keluarga 10		
28	Saluran TV: Analisis Gambar	Menganalisis dan memilih gambar sesuai dengan kalimat yang diperdengarkan	Televisi 1	4.11.5 Menyusun kalimat sederhana	
			Televisi 2		
			Televisi 3		
			Televisi 4		
			Televisi 5		
			Televisi 6		
			Televisi 7		
			Televisi 8		
			Televisi 9		
			Televisi 10		

Bioskop Apung

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
29	Proyektor Profesi: Analisis Gambar 	Menganalisis berbagai gambar profesi	Proyektor Profesi 1	4.10.1 Menceritakan kembali cerita yang didengar	
			Proyektor Profesi 2		
			Proyektor Profesi 3		
			Proyektor Profesi 4		
			Proyektor Profesi 5	4.11.5 Menyusun kalimat sederhana	
			Proyektor Profesi 6		
30	Proyektor Gambar Rekreasi 	Menganalisis berbagai gambar rekreasi	Proyektor Rekreasi 1	4.10.1 Menceritakan kembali cerita yang didengar	
			Proyektor Rekreasi 2		
			Proyektor Rekreasi 3		
			Proyektor Rekreasi 4		
			Proyektor Rekreasi 5	4.11.5 Menyusun kalimat sederhana	
			Proyektor Rekreasi 6		
31	Cerita Keluarga Joko	Memahami cerita dan melakukan kegiatan yang diminta sesuai dengan alur cerita	Cerita Keluarga Joko	4.10.1 Menceritakan kembali cerita yang didengar 4.10.2 Memahami perintah, pertanyaan, dan ajakan (melaksanakan 3 atau lebih perintah sederhana) 4.11.2 Menunjukkan perilaku senang membaca buku 4.11.5 Menyusun kalimat sederhana	



Kolam Penguin



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Menggambar Hewan 	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Kucing	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Anjing		
			Menggambar Ayam		
			Menggambar Kelinci		
			Menggambar Bebek		
			Menggambar Ikan		
			Menggambar Burung Kakatua		
			Menggambar Kura-kura		
			Menggambar Bunglon		
			Menggambar Hamster		
2	Mewarnai Hewan 	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Kucing	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Anjing		
			Mewarnai Ayam		
			Mewarnai Kelinci		
			Mewarnai Bebek		
			Mewarnai Ikan		
			Mewarnai Burung Kakatua		
			Mewarnai Kura-kura		
			Mewarnai Bunglon		
			Mewarnai Hamster		

3	Menggambar Hewan Udara	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Elang	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Burung Hantu		
			Menggambar Kelelawar		
			Menggambar Lebah		
			Menggambar Capung		
			Menggambar Burung Kolibri		
			Menggambar Burung Bangau		
			Menggambar Angsa		
			Menggambar Lalat		
			Menggambar Kupu-kupu		
4	Mewarnai Hewan Udara	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Elang	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Burung Hantu		
			Mewarnai Kelelawar		
			Mewarnai Lebah		
			Mewarnai Capung		
			Mewarnai Burung Kolibri		
			Mewarnai Burung Bangau		
			Mewarnai Angsa		
			Mewarnai Lalat		
			Mewarnai Kupu-kupu		



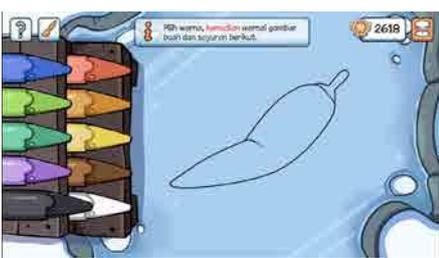


Rumah Kaca



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
5	Menggambar Bentang Alam	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Gunung	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Pelangi		
			Menggambar Matahari		
			Menggambar Planet Saturnus		
			Menggambar Pantai		
			Menggambar Air Terjun		
			Menggambar Komet		
			Menggambar Bulan		
			Menggambar Bintang		
			Menggambar Tornado		
6	Mewarnai Bentang Alam	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Gunung	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Pelangi		
			Mewarnai Matahari		
			Mewarnai Planet Saturnus		
			Mewarnai Pantai		
			Mewarnai Air Terjun		
			Mewarnai Komet		
			Mewarnai Bulan		
			Mewarnai Bintang		
			Mewarnai Tornado		



7	Menggambar Buah dan Sayur	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Cabai	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Wortel		
			Menggambar Brokoli		
			Menggambar Bayam		
			Menggambar Anggur		
			Menggambar Pisang		
			Menggambar Nanas		
			Menggambar Jeruk		
			Menggambar Apel		
Menggambar Stroberi					
8	Mewarnai Buah dan Sayur	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Cabai	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Wortel		
			Mewarnai Brokoli		
			Mewarnai Bayam		
			Mewarnai Anggur		
			Mewarnai Pisang		
			Mewarnai Nanas		
			Mewarnai Jeruk		
			Mewarnai Apel		
Mewarnai Stroberi					

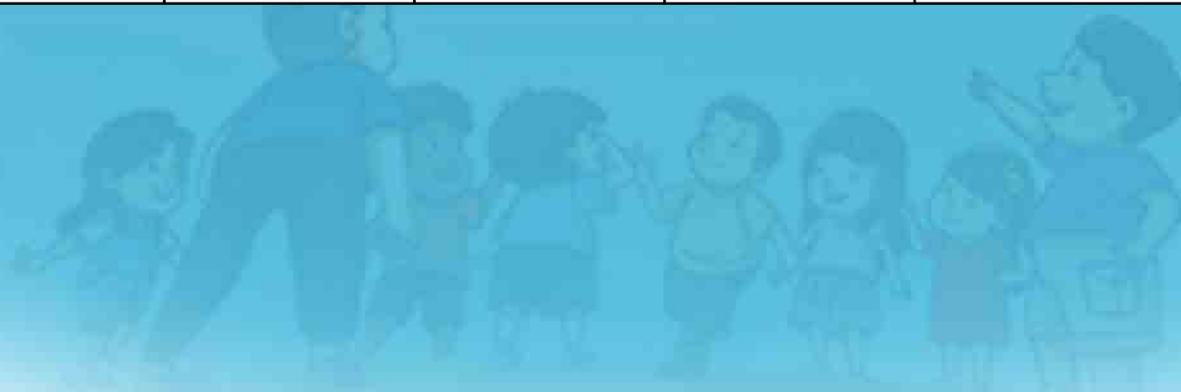


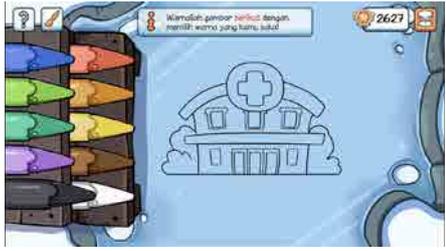


Rumah Iglo



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	Menggambar Transportasi 	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Mobil	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Menggambar Motor		
			Menggambar Sepeda		
			Menggambar Becak	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Menggambar Delman		
			Menggambar Feri		
			Menggambar Pesawat	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	
			Menggambar Kereta Api		
			Menggambar Bus		
Menggambar Truk					
10	Mewarnai Transportasi 	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Mobil	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Mewarnai Motor		
			Mewarnai Sepeda		
			Mewarnai Becak	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Mewarnai Delman		
			Mewarnai Feri		
			Mewarnai Pesawat	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	
			Mewarnai Kereta Api		
			Mewarnai Bus		
Mewarnai Truk					



11	Menggambar Tempat Bekerja	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Rumah Sakit	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Kantor		
			Menggambar Sekolah		
			Menggambar Swalayan		
			Menggambar Apotek		
			Menggambar Sawah		
			Menggambar Laut		
			Menggambar Hotel		
			Menggambar Pasar		
			Menggambar Perkebunan		
12	Mewarnai Tempat Bekerja	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Rumah Sakit	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Kantor		
			Mewarnai Sekolah		
			Mewarnai Swalayan		
			Mewarnai Apotek		
			Mewarnai Sawah		
			Mewarnai Laut		
			Mewarnai Hotel		
			Mewarnai Pasar		
			Mewarnai Perkebunan		





Panggung Opera



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
13	Menggambar Alat Musik Tradisional	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Angklung	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Sasando		
			Menggambar Suling		
			Menggambar Kolintang		
			Menggambar Kendang		
			Menggambar Tifa		
			Menggambar Aramba		
			Menggambar Gambus		
			Menggambar Panting		
			Menggambar Kecapi		
Menggambar Rebab					
14	Mewarnai Alat Musik Tradisional	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Angklung	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Sasando		
			Mewarnai Suling		
			Mewarnai Kolintang		
			Mewarnai Kendang		
			Mewarnai Tifa		
			Mewarnai Aramba		
			Mewarnai Gambus		
			Mewarnai Panting		
			Mewarnai Kecapi		
Mewarnai Rebab					



Patung Es Petualang

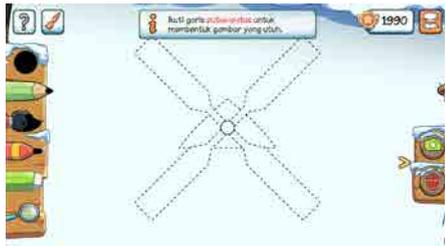


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
15	Menggambar Karakter ICANDO	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Alina	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Menggambar Arya		
			Menggambar Arman		
			Menggambar Joko		
			Menggambar Ucok		
			Menggambar Eben		
			Menggambar Noni		
			Menggambar Pak Ken		
			Menggambar Pak Cahya		
16	Mewarnai Karakter ICANDO	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Alina	<p>4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai</p> <p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni</p>	
			Mewarnai Arya		
			Mewarnai Arman		
			Mewarnai Joko		
			Mewarnai Ucok		
			Mewarnai Eben		
			Mewarnai Noni		
			Mewarnai Pak Ken		
			Mewarnai Pak Cahya		
Mewarnai Bu Karmila					



Kincir Angin Salju



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
17	Kreasi: Kincir Angin 	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Kincir Angin 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Kincir Angin 2		
			Kincir Angin 3		
			Kincir Angin 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Kincir Angin 5	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	
			Kincir Angin 6		
18	Kreasi: Layang-Layang 	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Layang-Layang 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Layang-Layang 2		
			Layang-Layang 3		
			Layang-Layang 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Layang-Layang 5	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	
			Layang-Layang 6		





Kereta Gantung

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
19	Kreasi: Rakit	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Rakit 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Rakit 2		
			Rakit 3		
			Rakit 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Rakit 5		
			Rakit 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	



Papan Penunjuk Arah



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
20	Kreasi: Sopir	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Sopir 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Sopir 2		
			Sopir 3		
			Sopir 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Sopir 5		
			Sopir 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	

21	Kreasi: Petani	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Petani 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Petani 2		
			Petani 3		
			Petani 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Petani 5		
			Petani 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	



Telepon Umum



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
22	Kreasi: Kentungan	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Kentungan 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Kentungan 2		
			Kentungan 3		
			Kentungan 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Kentungan 5		
			Kentungan 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	





Truk Makanan



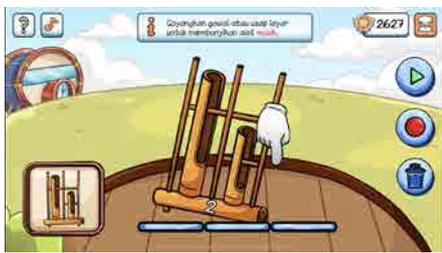
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
23	Kreasi: Nasi Tumpeng 	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Nasi Tumpeng 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Nasi Tumpeng 2		
			Nasi Tumpeng 3		
			Nasi Tumpeng 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Nasi Tumpeng 5		
			Nasi Tumpeng 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	
24	Kreasi: Baju Adat Madura 	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Baju Adat Madura 1	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Baju Adat Madura 2		
			Baju Adat Madura 3		
			Baju Adat Madura 4	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Baju Adat Madura 5		
			Baju Adat Madura 6	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni	





Gedung Drum



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Alat Musik Pukul 	Mengidentifikasi berbagai macam alat musik perkusi	Memukul Drum	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Memukul Cymbal		
			Memukul Gong	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Memukul Kolintang		
			Memukul Xylophone		
Memukul Bonang	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni				
2	Alat Musik Getar 	Mengidentifikasi berbagai macam alat musik getar	Menggetarkan Angklung	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Menggetarkan Maracas		
			Menggetarkan Tamborin	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Menggetarkan Lonceng Tangan		

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
3	Alat Musik Gesek	Mengidentifikasi berbagai macam alat musik gesek	Menggesek Biola	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Menggesek Cello		
			Menggesek Rebab	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Menggesek Erhu		
			Menggesek Kongahyan		
Menggesek Kontra Bass	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni				



Gedung Piano



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
4	Alat Musik Tiup	Mengidentifikasi berbagai macam alat musik tiup	Meniup Seruling	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Meniup Terompet		
			Meniup <i>Saxophone</i>	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Meniup <i>Trombone</i>		
			Meniup <i>Clarinet</i>		
Meniup Harmonika	2.3.2 Menunjukkan sikap kreatif dalam kegiatan seni				



Hubungi Kami

 @icando.co.id

 ICANDO Indonesia

 ICANDO

 ICANDO Aplikasi Belajar Anak Usia Dini

 @icando.co.id

 081919120819

 halo@icando.co.id

