

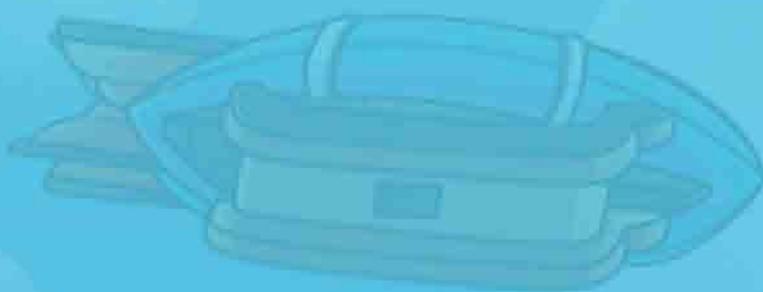


Peta Sebaran Aktivitas

ICAN DO

Pulau Pengelana





Daftar Isi

Ketuk gambar tangan untuk menuju halaman yang tertera

BERHITUNG	Halaman 2 
MENGENAL ALAM	Halaman 12 
KEBIASAAN BAIK	Halaman 22 
BAHASA	Halaman 28 
MENGGAMBAR	Halaman 39 





Peternakan Ayam



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Mengemas Telur: Lambang Bilangan 1-10	Membilang 1-10 (CPA)	Mengemas Telur 1	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka	
			Mengemas Telur 2		
			Mengemas Telur 3	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Mengemas Telur 4		
			Mengemas Telur 5	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Mengemas Telur 6		
			Mengemas Telur 7		
			Mengemas Telur 8		
			Mengemas Telur 9		
			Mengemas Telur 10		
2	Menanam Benih: Konsep Bilangan	Menghitung benda 1 sampai 10 dengan konsep kotak sepuluh	Menanam Benih 1	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka	
			Menanam Benih 2		
			Menanam Benih 3	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Menanam Benih 4		
			Menanam Benih 5	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Menanam Benih 6		
			Menanam Benih 7		
			Menanam Benih 8		
			Menanam Benih 9		
			Menanam Benih 10		

3	Kandang Ayam: Konsep Bilangan	Mencocokkan nama dan lambang bilangan 1 sampai 10	Kandang Ayam 1 Kandang Ayam 2 Kandang Ayam 3 Kandang Ayam 4 Kandang Ayam 5 Kandang Ayam 6 Kandang Ayam 7 Kandang Ayam 8 Kandang Ayam 9 Kandang Ayam 10	<p>4.6.5 Mengenal perbedaan berdasarkan jumlah: “sama dengan” “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</p> <p>4.6.8 Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah untuk melengkapi urutan bilangan</p> <p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka</p> <p>4.12.11 Menyebutkan nama bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya</p> <p>4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan</p>	
4	Kotak Telur: Konsep Angka	Mencocokkan nama dan lambang bilangan 1 sampai 10	Kotak Telur 1 Kotak Telur 2 Kotak Telur 3 Kotak Telur 4 Kotak Telur 5 Kotak Telur 6 Kotak Telur 7 Kotak Telur 8 Kotak Telur 9 Kotak Telur 10	<p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka</p> <p>4.12.11 Menyebutkan nama bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya</p>	
5	Membuka Kandang: Nama Angka	Mengidentifikasi dan menebalkan lambang serta nama bilangan 1 sampai 10	Membuka Kandang 1 Membuka Kandang 2 Membuka Kandang 3 Membuka Kandang 4 Membuka Kandang 5 Membuka Kandang 6 Membuka Kandang 7 Membuka Kandang 8 Membuka Kandang 9 Membuka Kandang 10	<p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka</p> <p>4.12.11 Menyebutkan nama bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya</p>	



Peternakan Anak Kerbau



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan	
6	Menghitung Jumlah Anak Kerbau	Mengenal relasi benda konkret dan lambang	Jumlah Anak Kerbau 1	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka		
			Jumlah Anak Kerbau 2			
			Jumlah Anak Kerbau 3	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda		
			Jumlah Anak Kerbau 4			
			Jumlah Anak Kerbau 5			
			Jumlah Anak Kerbau 6			
			Jumlah Anak Kerbau 7			
			Jumlah Anak Kerbau 8			
7	Urutan Makanan Anak Kerbau	Mengenal urutan bilangan 1-10	Urutan Makanan 1	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf dan angka		
			Urutan Makanan 2			
			Urutan Makanan 3			
			Urutan Makanan 4	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda		
			Urutan Makanan 5			
			Urutan Makanan 6			
			Urutan Makanan 7			
			Urutan Makanan 8			4.6.8 Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah untuk melengkapi urutan bilangan
			Urutan Makanan 9			
			Urutan Makanan 10			
8	Makanan Anak Kerbau: Bilangan Ordinal	Mengenal urutan ordinal	Makanan Anak Kerbau 1	4.6.8 Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah untuk melengkapi urutan bilangan		
			Makanan Anak Kerbau 2			
			Makanan Anak Kerbau 3			
			Makanan Anak Kerbau 4			
			Makanan Anak Kerbau 5			
			Makanan Anak Kerbau 6			
			Makanan Anak Kerbau 7			
			Makanan Anak Kerbau 8			
			Makanan Anak Kerbau 9			
			Makanan Anak Kerbau 10			



Peternakan Lebah



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	Bentuk Rumah Lebah	Mencocokkan bentuk-bentuk bangun datar yang sama	Rumah Lebah 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Rumah Lebah 2		
			Rumah Lebah 3		
			Rumah Lebah 4		
			Rumah Lebah 5		
			Rumah Lebah 6		



Peternakan Sapi



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
10	Bentuk dan Warna	Mengorganisasikan berbagai bentuk sederhana berdasarkan warna	Bentuk dan Warna 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri 4.6.11 Mengenal macam-macam warna	
			Bentuk dan Warna 2		
			Bentuk dan Warna 3		
			Bentuk dan Warna 4		
			Bentuk dan Warna 5		
			Bentuk dan Warna 6		
			Bentuk dan Warna 7		
			Bentuk dan Warna 8		
			Bentuk dan Warna 9		
			Bentuk dan Warna 10		
11	Tangram Jembatan	Menggunakan bentuk bangun datar untuk mencapai sebuah tujuan	Tangram Jembatan 1	4.6.10 Mengenal macam – macam bentuk geometri	
			Tangram Jembatan 2		
			Tangram Jembatan 3		
			Tangram Jembatan 4		
			Tangram Jembatan 5		
			Tangram Jembatan 6		
			Tangram Jembatan 7		
			Tangram Jembatan 8		
			Tangram Jembatan 9		
			Tangram Jembatan 10		

12	Pola Susu Kemasan	Menganalisis rangkaian gambar berpola	Susu Kemasan 1	4.6.4 Mampu mengurutkan variasi warna, bentuk, ukuran, atau jumlah dengan pola (ABAB, ABCABC, ABCD)	
			Susu Kemasan 2		
			Susu Kemasan 3		
			Susu Kemasan 4		
			Susu Kemasan 5		
			Susu Kemasan 6		
			Susu Kemasan 7		
			Susu Kemasan 8		
			Susu Kemasan 9		
			Susu Kemasan 10		



Peternakan Ulat Bulu



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
13	Grafik Isi Loker	Mengenal grafik sederhana	Isi Loker 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Isi Loker 2		
			Isi Loker 3	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Isi Loker 4		
			Isi Loker 5	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Isi Loker 6		



Peternakan Domba

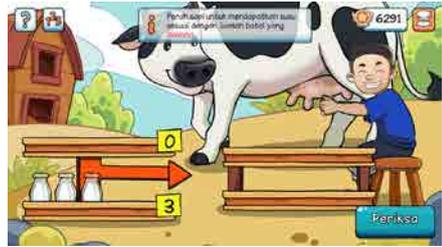


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
14	Hewan Ternak: Bingkai 10	Menganalisis dengan menghitung benda sesuai konsep bingkai sepuluh (ten-frame)	Hewan Ternak 1	4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Hewan Ternak 2		
			Hewan Ternak 3		
			Hewan Ternak 4		
			Hewan Ternak 5		
			Hewan Ternak 6		
			Hewan Ternak 7		
			Hewan Ternak 8		
			Hewan Ternak 9		
			Hewan Ternak 10		
15	Kandang Burung: Konsep Sama Banyak	Menganalisis dua kelompok benda agar memiliki jumlah yang sama banyak	Kandang Burung 1	4.6.5 Mengenal perbedaan berdasarkan jumlah: "sama dengan"; "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"	
			Kandang Burung 2		
			Kandang Burung 3		
			Kandang Burung 4		
			Kandang Burung 5		
			Kandang Burung 6		
			Kandang Burung 7		
			Kandang Burung 8		
			Kandang Burung 9		
			Kandang Burung 10		
16	Kandang Domba: Konsep Sama Dengan	Mengevaluasi jumlah isi di dalam kandang agar sama banyak	Kandang Domba 1	4.6.5 Mengenal perbedaan berdasarkan jumlah: "sama dengan"; "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"	
			Kandang Domba 2		
			Kandang Domba 3		
			Kandang Domba 4		
			Kandang Domba 5		
			Kandang Domba 6		
			Kandang Domba 7		
			Kandang Domba 8		
			Kandang Domba 9		
			Kandang Domba 10		



Tambak Ikan



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
17	Sapi Perah: Ikatan Bilangan 3 dan 5	Menganalisis ikatan bilangan yang membentuk bilangan 3 dan 5	Sapi Perah 1	<p>4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda</p> <p>4.6.7 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (Operasi hitung)</p>	
			Sapi Perah 2		
			Sapi Perah 3		
			Sapi Perah 4		
			Sapi Perah 5		
			Sapi Perah 6		
			Sapi Perah 7		
			Sapi Perah 8		
			Sapi Perah 9		
			Sapi Perah 10		
18	Pipa Makanan: Ikatan Bilangan 3 dan 5	Menganalisis dengan mengidentifikasi pasangan bilangan yang membentuk bilangan 3 dan 5	Pipa Makanan 1	<p>4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda</p> <p>4.6.7 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (Operasi hitung)</p>	
			Pipa Makanan 2		
			Pipa Makanan 3		
			Pipa Makanan 4		
			Pipa Makanan 5		
			Pipa Makanan 6		
			Pipa Makanan 7		
			Pipa Makanan 8		
			Pipa Makanan 9		
			Pipa Makanan 10		
19	Pipa Kolam: Ikatan Bilangan 10	Mengidentifikasi ikatan bilangan dengan mencari pasangan bilangan yang membentuk bilangan 10	Pipa Kolam 1	<p>4.6.6 Mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda</p> <p>4.6.7 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (Operasi hitung)</p>	
			Pipa Kolam 2		
			Pipa Kolam 3		
			Pipa Kolam 4		
			Pipa Kolam 5		
			Pipa Kolam 6		
			Pipa Kolam 7		
			Pipa Kolam 8		
			Pipa Kolam 9		
			Pipa Kolam 10		



Peternakan Kuda



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
20	Kuda Pengangkut: Konsep Kurang Dari	Membandingkan jumlah dua dan/ atau lebih kelompok benda	Kuda Pengangkut 1	4.6.5 Mengetahui perbedaan berdasarkan jumlah: "sama dengan"; "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter" 4.6.6 Mengetahui konsep lambang bilangan dengan menggunakan benda	
			Kuda Pengangkut 2		
			Kuda Pengangkut 3		
			Kuda Pengangkut 4		
			Kuda Pengangkut 5		
			Kuda Pengangkut 6		
			Kuda Pengangkut 7		
			Kuda Pengangkut 8		
			Kuda Pengangkut 9		
			Kuda Pengangkut 10		
21	Timbangan Jerami	Menganalisis berat benda untuk membuat timbangan yang seimbang	Timbangan Jerami 1	4.6.3 Mengetahui besar- kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku	
			Timbangan Jerami 2		
			Timbangan Jerami 3		
			Timbangan Jerami 4		
			Timbangan Jerami 5		
			Timbangan Jerami 6		
			Timbangan Jerami 7		
			Timbangan Jerami 8		
			Timbangan Jerami 9		
			Timbangan Jerami 10		
22	Rumah Burung: Konsep Panjang Pendek	Mengurutkan dua dan/atau lebih benda dari yang terpanjang ke yang terpendek dan sebaliknya dari urutan yang acak	Rumah Burung 1	4.6.3 Mengetahui besar- kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku	
			Rumah Burung 2		
			Rumah Burung 3		
			Rumah Burung 4		
			Rumah Burung 5		
			Rumah Burung 6		
			Rumah Burung 7		
			Rumah Burung 8		
			Rumah Burung 9		
			Rumah Burung 10		



Rumah Anjing



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
23	Kunci Gerbang: Memasangkan Obyek	Memasangkan objek yang saling berkaitan	Kunci Gerbang 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Kunci Gerbang 2	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Kunci Gerbang 3	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Kunci Gerbang 4	4.5.3 Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
			Kunci Gerbang 5	4.6.2 Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain	
			Kunci Gerbang 6		
24	Koleksi Benda Sejenis Si Anjing	Mengelompokkan benda yang satu kelompok	Benda Sejenis 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Benda Sejenis 2	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Benda Sejenis 3	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Benda Sejenis 4	4.5.3 Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
			Benda Sejenis 5	4.6.1 Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	
			Benda Sejenis 6		



Taman Kelinci



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
25	Sebab Akibat Pilihan Kelinci	Mengenal konsep sebab akibat (basic coding)	Pilihan Kelinci 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Pilihan Kelinci 2		
			Pilihan Kelinci 3	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Pilihan Kelinci 4	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Pilihan Kelinci 5	4.5.3 Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
			Pilihan Kelinci 6		
26	Dekomposisi Balok	Mengenal konsep penguraian	Dekomposisi Balok 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Dekomposisi Balok 2		
			Dekomposisi Balok 3	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Dekomposisi Balok 4	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Dekomposisi Balok 5	4.5.3 Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
			Dekomposisi Balok 6		



Pangkalan Kapal Selam



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Tubuhku	Mengidentifikasi anggota tubuh	Tubuhku 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra 4.3.1 Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah (olah raga, berjalan di papan titian dll)	
			Tubuhku 2		
			Tubuhku 3		
			Tubuhku 4		
			Tubuhku 5		
			Tubuhku 6		
2	Wajahku	Mengidentifikasi anggota tubuh yang berada di wajah	Wajahku 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Wajahku 2		
			Wajahku 3		
			Wajahku 4		
			Wajahku 5		
			Wajahku 6		
3	Panca Indraku	Memahami fungsi dari panca indra manusia	Panca Indraku 1	3.3.1 Mengenal nama dan fungsi bagian tubuh dan panca indra	
			Panca Indraku 2		
			Panca Indraku 3		
			Panca Indraku 4		
			Panca Indraku 5		
			Panca Indraku 6		

Istana Pasir

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
4	Suara Alam	Mengidentifikasi berbagai suara alam (hewan maupun suara alam lainnya)	Suara Alam 1	3.8 1 Mengetahui macam-macam lingkungan alam (suara hewan)	
			Suara Alam 2		
			Suara Alam 3		
			Suara Alam 4		
			Suara Alam 5		
			Suara Alam 6		
5	Hewan dan Makanannya	Menganalisis dengan cara mengidentifikasi makanan hewan	Makanan Belalang	3.8 1 Mengetahui macam-macam lingkungan alam (suara hewan)	
			Makanan Katak		
			Makanan Ular		
			Makanan Elang		
			Makanan Tupai		
			Makanan Monyet		
6	Makhluk Hidup	Mengklasifikasikan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar	Makhluk Hidup di Hutan Tropis	3.8 1 Mengetahui macam-macam lingkungan alam (suara hewan)	
			Makhluk Hidup di Taman Kota		
			Makhluk Hidup di Peternakan		
			Makhluk Hidup di Laut		
			Makhluk Hidup di Pekarangan Rumah		
			Makhluk Hidup di Dalam Tanah		
7	Rantai Makanan	Menentukan urutan rantai makanan dengan tepat	Rantai Makanan 1	4.8.3 Mengetahui peristiwa alam dan sebab akibatnya (memahami proses rantai makanan)	
			Rantai Makanan 2		
			Rantai Makanan 3		
			Rantai Makanan 4		
			Rantai Makanan 5		
			Rantai Makanan 6		

8	Mencari Jejak	Menciptakan atau membuat jalur yang harus ditempuh dari titik awal ke titik akhir dengan menghindari rintangan-rintangan yang ada	Menolong Anak Cacing	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Menolong Anak Bebek		
			Menolong Anak Kancil	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Menolong Anak Gajah		
			Menolong Anak Kucing	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Menolong Anak Katak		

Paludarium Raksasa

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	Hewan Pemakan Tumbuhan	Mengenal hewan pemakan tumbuhan	Hewan Pemakan Tumbuhan 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Pemakan Tumbuhan 2		
			Hewan Pemakan Tumbuhan 3		
			Hewan Pemakan Tumbuhan 4		
			Hewan Pemakan Tumbuhan 5		
			Hewan Pemakan Tumbuhan 6		
10	Hewan Pemakan Daging	Mengenal hewan pemakan daging	Hewan Pemakan Daging 1	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Hewan Pemakan Daging 2		
			Hewan Pemakan Daging 3		
			Hewan Pemakan Daging 4		
			Hewan Pemakan Daging 5		
			Hewan Pemakan Daging 6		



Rumah Pantai



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
11	Merawat Tanaman	Menerapkan dan memahami bagaimana tanaman membutuhkan air, matahari, dan udara untuk tumbuh, serta memahami akibat yang terjadi jika tanaman kekurangan/kelebihan matahari dan/atau air	Merawat Tanaman 1	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Merawat Tanaman 2	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam	
			Merawat Tanaman 3	4.8.3 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Merawat Tanaman 4	4.9.1 Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya (peralatan memasak / pertukangan)	
			Merawat Tanaman 5		
			Merawat Tanaman 6		
12	Saluran Air	Membuat jalur saluran air agar air dapat mengalir ke tempat yang dituju	Saluran air 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Saluran air 2		
			Saluran air 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Saluran air 4	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Saluran air 5		
			Saluran air 6	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	

13	Kebutuhanku	Memahami bagaimana manusia dapat bertahan hidup dengan memenuhi kebutuhan dasar: makan, minum, olahraga, dan tidur; dan apa yang terjadi jika kekurangan salah satunya	Kebutuhanku 1	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Kebutuhanku 2		
			Kebutuhanku 3		
			Kebutuhanku 4		
			Kebutuhanku 5		
			Kebutuhanku 6		
14	Keamanan di Rumah	Memahami hal-hal yang berbahaya di dalam rumah dan mengetahui apa yang terjadi jika hal berbahaya tersebut tidak segera diatasi	Aman di Rumah 1	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Aman di Rumah 2		
			Aman di Rumah 3		
			Aman di Rumah 4		
			Aman di Rumah 5		
			Aman di Rumah 6		

Taman Ria

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
15	Terapung atau Tenggelam	Menganalisis benda-benda yang terapung atau tenggelam ketika diletakkan atau dimasukkan ke dalam air	Terapung atau Tenggelam 1	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam (Percobaan terapung tenggelam)	
			Terapung atau Tenggelam 2		
			Terapung atau Tenggelam 3		
			Terapung atau Tenggelam 4		
			Terapung atau Tenggelam 5		
			Terapung atau Tenggelam 6		
16	Bayangan Benda	Mengidentifikasi benda dan bayangannya serta dampak posisi benda terhadap hasil bayangan	Bayangan Benda 1	4.8.3 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Bayangan Benda 2		
			Bayangan Benda 3		
			Bayangan Benda 4		
			Bayangan Benda 5		
			Bayangan Benda 6		

17	Meluncurkan Target	Menciptakan jalur dengan meletakkan benda-benda yang diperlukan agar benda yang diluncurkan dapat mendarat di titik target	Meluncurkan Target 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Meluncurkan Target 2	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Meluncurkan Target 3	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Meluncurkan Target 4	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Meluncurkan Target 5	4.8.3 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Meluncurkan Target 6		
18	Permukaan	Menganalisis permukaan yang tepat untuk meluncurkan bola	Permukaan 1	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Permukaan 2	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Permukaan 3	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Permukaan 4	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Permukaan 5	4.8.3 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Permukaan 6		





Pendulum Bambu



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
19	Pencampuran Warna Cat	Memahami konsep pencampuran 2 warna	Campuran Warna 1	4.6.11 Mengenal macam-macam warna	
			Campuran Warna 2		
			Campuran Warna 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Campuran Warna 4		
			Campuran Warna 5		
			Campuran Warna 6		
20	Macam-Macam Profesi	Mengenal berbagai profesi dan tempat bekerjanya	Profesi 1	4.14.3 Memilih profesi sebagai cita-cita	
			Profesi 2		
			Profesi 3	4.7.4 Menyebutkan peran dan tugas dalam pekerjaan	
			Profesi 4		
			Profesi 5		
			Profesi 6		





Post Penjaga Pantai

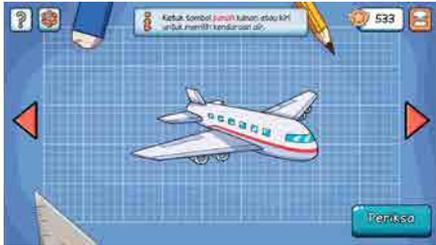


No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
21	Sifat Angin	Mengenal konsep angin menggerakkan benda dengan menganalisis benda yang bisa diterbangkan angin dengan sumber angin yang spesifik (kipas angin)	Sifat Angin 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang berifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Sifat Angin 2		
			Sifat Angin 3	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Sifat Angin 4		
			Sifat Angin 5	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam	
			Sifat Angin 6	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
22	Memadamkan Api	Mencari jejak untuk memadamkan api	Memadamkan Api 1	2.2.1. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang ber-sifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	
			Memadamkan Api 2		
			Memadamkan Api 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Memadamkan Api 4	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Memadamkan Api 5	4.5.2 Mampu membuat alternatif pemecahan masalah	
			Memadamkan Api 6	4.5.3 Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan	
23	Macam-Macam Bencana	Mengenal berbagai macam bencana	Bencana 1	4.8.1 Melakukan percobaan sederhana mengenai peristiwa alam	
			Bencana 2		
			Bencana 3	4.8.2 Mengenal peristiwa alam dan sebab akibatnya	
			Bencana 4		
			Bencana 5		
			Bencana 6		



Pesawat Amfibi



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
24	Macam-macam Transportasi Darat	Mengidentifikasi alat transportasi darat	Transportasi Darat 1	4.7.3 Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan	
			Transportasi Darat 2	4.6.1 Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	
			Transportasi Darat 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Transportasi Darat 4	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Transportasi Darat 5		
			Transportasi Darat 6		
25	Macam-macam Transportasi Air	Mengidentifikasi alat transportasi air	Transportasi Air 1	4.7.3 Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan	
			Transportasi Air 2	4.6.1 Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	
			Transportasi Air 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Transportasi Air 4	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Transportasi Air 5		
			Transportasi Air 6		

26	Macam-macam Transportasi Udara	Mengidentifikasi alat transportasi Udara	Transportasi Udara 1	4.7.3 Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan	
			Transportasi Udara 2	4.6.1 Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	
			Transportasi Udara 3	2.2.3. Terbiasa mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban	
			Transportasi Udara 4	4.5.1 Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi	
			Transportasi Udara 5		
			Transportasi Udara 6		



KEBIASAAN BAIK

Rumah Sasak

No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Mencuci 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>	
2	Gosok Gigi	Mengidentifikasi bagian-bagian 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, 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>	
3	Ayo Atur Waktu!	Menganalisis pemahaman tentang manajemen waktu	<p>2.6.3. Membiasakan diri hadir tepat waktu dan memiliki keterampilan hidup mengatur waktu</p>	



Rumah Mbaru Niang



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
4	Membantu Ayah Ibu Merawat Rumah	Memahami salah satu cara membantu orang tua, yaitu dengan menjaga kebersihan tembok dari coretan dan memahami bahwa media menulis bukan di tembok	<p>1.2.5 Merawat benda-benda kepemilikan sebagai perwujudan rasa syukur</p> <p>2.9.1 Menunjukkan sikap mau membantu</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>	
5	Membantu Ayah	Memahami salah satu cara membantu ayah yaitu dengan membantu membersihkan kendaraan bersama ayah	<p>2.9.1 Menunjukkan sikap mau membantu</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>	
6	Membantu Ibu di Pekarangan	Memahami salah satu cara membantu ibu yaitu dengan membantu membersihkan pekarangan rumah	<p>2.9.1 Menunjukkan sikap mau membantu</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>	



Festival Komodo



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
7	Mari Kita Berbagi	Memahami konsep berbagi dengan sesama	2.9.2 Terbiasa berbagi dengan orang lain	
8	Jangan Bertikai!	Memahami konsep untuk menjaga kasih sayang dan cinta sesama dengan meleraikan pertikaian antar teman	1.2.2. Terbiasa tidak menyakiti diri sendiri dan orang lain 2.10.2 Menerima perbedaan teman dengan dirinya	
9	Memperbaiki Barang yang Rusak	Menunjukkan tanggung jawab untuk memperbaiki barang atau mainan yang ada di dalam rumah yang rusak	2.12.1 Bersedia untuk menerima konsekuensi atau menanggung akibat atas tindakan yang diperbuat baik secara sengaja maupun tidak disengaja	
10	Merapikan Mainan	Memahami tanggung jawab untuk mengembalikan mainan ke tempat semula setelah selesai bermain agar lingkungan senantiasa rapi dan bersih	2.12.3 Merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula	
11	Menyayangi Hewan	Memahami berbagai cara merawat hewan yang sedang sakit	1.2.6. Merawat tanaman dan binatang sebagai perwujudan rasa syukur	



Pasar Tenun



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
12	Ayo Berkenalan	Melafalkan ucapan "Selamat pagi, Ayah" dan "Selamat pagi, Ibu"	2.14.1 Terbiasa ramah menyapa siapapun (memberikan salam)	
13	Kata Ajaib: Terima Kasih, Tolong	Menentukan kata ajaib yang harus digunakan berdasarkan beberapa kasus yang diberikan	4.2.1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya/adat	
14	Tunggu Giliranmu	Mendemonstrasikan budaya mengantre sebagai sikap mandiri dan peduli	2.7.2 Sikap mau menunggu giliran	
15	Peraturan Lalu Lintas	Memahami konsep peraturan lalu lintas	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	
16	Hemat Berbelanja	Memahami konsep berhemat	2.7.4 Membiasakan hidup hemat	



Patung Teka Iku



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
17	Aman di Tempat Umum	Memahami apa yang harus dilakukan saat berada di tempat umum seperti tidak memisahkan diri dari keluarga, tidak mengikuti orang lain, dan mencari bantuan jika tersesat	4.4.2. Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual dan bullying (missal dengan berteriak dan berlari)	
18	Adab di Ruang Publik	Memahami adab di ruang publik seperti menggunakan jalur sesuai dengan kendaraan/pejalan kaki dan tidak berbicara keras-keras	4.2.1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan sesuai dengan agama dan budaya/adat. 4.4.3. Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (missal : listrik, pisau, pembasmi serangga, kendaraan di jalan raya)	



Rumah Musalaki



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
19	Tanggung Jawab	Mengenal konsep bertanggung jawab dalam melakukan pekerjaan	2.12.1 Bersedia untuk menerima konsekuensi atau menanggung akibat atas tindakan yang diperbuat baik secara sengaja maupun tidak disengaja 2.12.2 Mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf 2.12.3 Merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula 2.12.4 Mengerjakan sesuatu hingga tuntas 2.12.5 Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya sebagai pemimpin di kelas)	

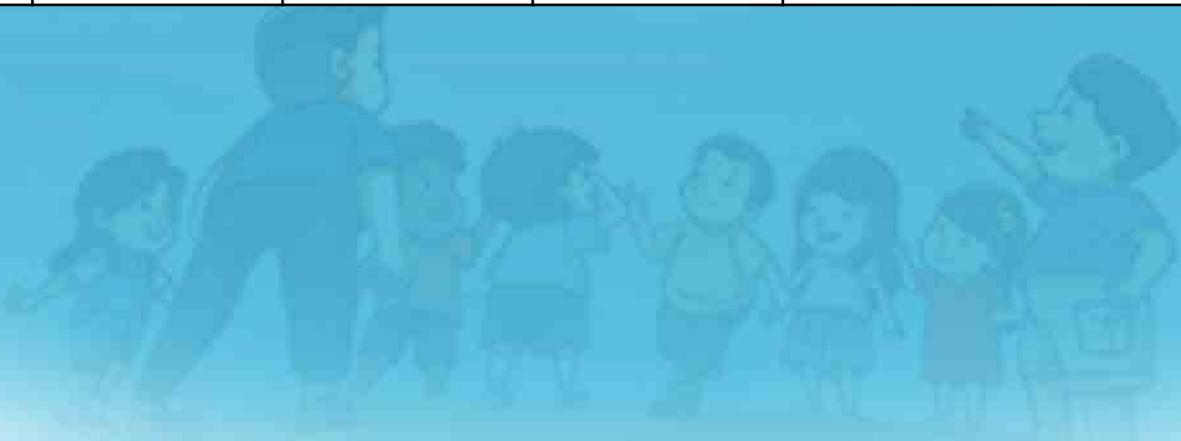
20	Berani	Mengenal sikap berani saat melakukan suatu kegiatan	<p>2.5.1 Berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya</p> <p>2.5.2 Berani mengemukakan pendapat</p> <p>2.5.3 Berani menyampaikan keinginan</p>	
----	--------	---	--	--



Hutan Gundul



No	Nama Game	Tujuan	Indikator	Cuplikan Permainan
21	Reboisasi	Mengenal konsep reboisasi dengan berpartisipasi dalam menghijaukan lingkungan	<p>2.9.3 Peduli pada lingkungan dan makhluk hidup disekitar</p> <p>1.2.4 Merawat tanaman dan binatang sebagai perwujudan rasa syukur</p> <p>1.2.5 Terbiasa merawat lingkungan sebagai perwujudan rasa syukur</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>	





Pusat Permainan



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Mesin Capit Huruf	Mengidentifikasi simbol huruf kapital dan huruf kecil dari A/a hingga Z/z	Huruf a	<p>4.12.1 Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru</p> <p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf</p> <p>4.12.3 Menulis nama sendiri</p>	
			Huruf b		
			Huruf c		
			Huruf d		
			Huruf e		
			Huruf f		
			Huruf g		
			Huruf h		
			Huruf i		
			Huruf j		
			Huruf k		
			Huruf l		
			Huruf m		
			Huruf n		
			Huruf o		
			Huruf p		
			Huruf q		
			Huruf r		
			Huruf s		
			Huruf t		
			Huruf u		

			Memancing v		
			Memancing w		
			Memancing x		
			Memancing y		
			Memancing z		
2	Robot Capit: Vokal dan Konsonan	Mengklasifikasikan huruf vokal dan huruf konsonan	Vokal dan Konsonan 1	<p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf</p> <p>4.12.6 Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p>	
			Vokal dan Konsonan 2		
			Vokal dan Konsonan 3		
			Vokal dan Konsonan 4		
			Vokal dan Konsonan 5		
			Vokal dan Konsonan 6		
			Vokal dan Konsonan 7		
			Vokal dan Konsonan 8		
			Vokal dan Konsonan 9		
			Vokal dan Konsonan 10		
3	Menembak Huruf Vokal	Mengklasifikasikan huruf vokal	Huruf Vokal 1	<p>4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf</p> <p>4.12.6 Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p>	
			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		

4	Bola Kata ng-	Menunjukkan bentuk tulisan beserta dengan bunyinya, memahami bahwa huruf n dan g yang muncul bersamaan akan membentuk bunyi ng-, serta memahami penggunaan suku kata untuk membentuk suatu kata yang bermakna	Bola Kata ng- 1	4.12.1 Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	
			Bola Kata ng- 2	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf	
			Bola Kata ng- 3	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Bola Kata ng- 4	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Bola Kata ng- 5		
			Bola Kata ng- 6		
5	Tembak Kata -sy-	Menunjukkan bentuk tulisan beserta dengan bunyinya, memahami bahwa huruf n dan g yang muncul bersamaan akan membentuk bunyi -ng, serta memahami penggunaan suku kata untuk membentuk suatu kata yang bermakna	Tembak Kata -sy-1	4.12.1 Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	
			Tembak Kata -sy-2	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf	
			Tembak Kata -sy-3	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Tembak Kata -sy-4	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Tembak Kata -sy-5		
			Tembak Kata -sy-6		
6	Mesin Kata: Konsep -ng dan -sy-	Menyusun kata yang memiliki bunyi dan suku kata -ng dan -sy-	Mesin Kata 1	1.1.3 Menyebutkan nama makhluk dan benda mati ciptaan Tuhan	
			Mesin Kata 2		
			Mesin Kata 3	4.12.1 Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	
			Mesin Kata 4	4.12.2 Menyebutkan lambang-lambang huruf	
			Mesin Kata 5	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Mesin Kata 6	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Mesin Kata 7		
			Mesin Kata 8		
			Mesin Kata 9		
			Mesin Kata 10		



Pusat Satelit



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
7	Radar Helikopter	Mengenal suku kata dan membentuk suku kata menjadi sebuah kata yang bermakna	Radar Helikopter 1	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata 4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Radar Helikopter 2		
			Radar Helikopter 3		
			Radar Helikopter 4		
			Radar Helikopter 5		
			Radar Helikopter 6		
8	Helikopter Suku Kata	Menyusun 2 suku kata sesuai dengan susunan kata yang tepat	Helikopter Suku Kata 1		
			Helikopter Suku Kata 2		
			Helikopter Suku Kata 3		
			Helikopter Suku Kata 4		
			Helikopter Suku Kata 5		
			Helikopter Suku Kata 6		





Laboratorium



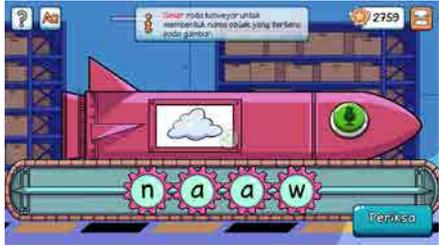
No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	Monitor Sekolah	Memahami susunan kata yang tepat dari kosakata yang berkaitan dengan sekolah sesuai dengan objek gambar yang diminta	Sekolah 1	<p>4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan</p> <p>4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan</p>	
			Sekolah 2		
			Sekolah 3		
			Sekolah 4		
			Sekolah 5		
			Sekolah 6		
			Sekolah 7		
			Sekolah 8		
			Sekolah 9		
			Sekolah 10		
10	Mesin Derek Kendaraan	Memahami susunan kata yang tepat dari kosakata yang berkaitan dengan sekolah sesuai dengan objek gambar yang diminta	Kendaraan 1	<p>4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan</p> <p>4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan</p>	
			Kendaraan 2		
			Kendaraan 3		
			Kendaraan 4		
			Kendaraan 5		
			Kendaraan 6		
			Kendaraan 7		
			Kendaraan 8		
			Kendaraan 9		
			Kendaraan 10		





Pusat Peluncuran Raket



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
11	Meluncurkan Raket: Kosakata Negara	Memahami susunan kata yang tepat dari kosakata yang berkaitan dengan negara sesuai dengan objek gambar yang diminta	Meluncurkan Raket 1	4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan	
			Meluncurkan Raket 2	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Meluncurkan Raket 3	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Meluncurkan Raket 4	4.7.5 Mengenal budaya Indonesia (tarian, rumah adat, alat musik tradisional)	
			Meluncurkan Raket 5		
			Meluncurkan Raket 6		
12	Gudang Raket: Kosakata Alam Semesta	Memahami susunan kata yang tepat dari kosakata yang berkaitan dengan alam semesta sesuai dengan objek gambar yang diminta	Gudang Raket 1	4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan	
			Gudang Raket 2	4.12.8 Mengenal suku kata sebagai pembentuk kata	
			Gudang Raket 3	4.12.12 Mengenal bunyi dan tulisan dari kata bahasan	
			Gudang Raket 4	3.8.1 Mengenal macam-macam lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan dll)	
			Gudang Raket 5	4.8.3 Mengenal bintang alam di Indonesia (gunung, pantai, laut, pulau)	
			Gudang Raket 6		

13	Susunan Cip Alat Komunikasi	Memahami susunan kata yang tepat dari kosakata yang berkaitan dengan alat komunikasi sesuai dengan objek gambar yang diminta	Susunan Cip 1	4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan	
			Susunan Cip 2		
			Susunan Cip 3	4.9.1 Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya (peralatan memasak / pertukangan)	
			Susunan Cip 4		
			Susunan Cip 5		
			Susunan Cip 6		



Robot Akubisa



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
14	Mesin Frasa	Mengidentifikasi frasa vkv-kvkv dengan tepat sesuai dengan urutan kata dari contoh yang diberikan	Mesin Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Mesin Frasa 2		
			Mesin Frasa 3		
			Mesin Frasa 4		
			Mesin Frasa 5		
			Mesin Frasa 6		
			Mesin Frasa 7		
			Mesin Frasa 8		
			Mesin Frasa 9		
			Mesin Frasa 10		
15	Robot Kucing Frasa	Memahami frasa VKV-KVKV dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Robot Kucing 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Robot Kucing 2		
			Robot Kucing 3		
			Robot Kucing 4		
			Robot Kucing 5		
			Robot Kucing 6		
			Robot Kucing 7		
			Robot Kucing 8		
			Robot Kucing 9		
			Robot Kucing 10		

16	Konveyor Frasa	Memahami frasa KVKV-KVKV dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Konveyor Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Konveyor Frasa 2		
			Konveyor Frasa 3		
			Konveyor Frasa 4		
			Konveyor Frasa 5		
			Konveyor Frasa 6		
			Konveyor Frasa 7		
			Konveyor Frasa 8		
			Konveyor Frasa 9		
			Konveyor Frasa 10		
			Konveyor Frasa 11		
17	Robot Nirawak Frasa	Memahami frasa KVKV-KVKV dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Nirawak Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Nirawak Frasa 2		
			Nirawak Frasa 3		
			Nirawak Frasa 4		
			Nirawak Frasa 5		
			Nirawak Frasa 6		
			Nirawak Frasa 7		
			Nirawak Frasa 8		
			Nirawak Frasa 9		
			Nirawak Frasa 10		





Stasiun Bahasa



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
18	Robot Capit Frasa	Memahami frasa VKVK-KVKV dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Robot Capit Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Robot Capit Frasa 2		
			Robot Capit Frasa 3		
			Robot Capit Frasa 4		
			Robot Capit Frasa 5		
			Robot Capit Frasa 6		
			Robot Capit Frasa 7		
			Robot Capit Frasa 8		
			Robot Capit Frasa 9		
			Robot Capit Frasa 10		
19	Membangun Robot Frasa	Memahami frasa KVKV-KVKVK dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Robot Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Robot Frasa 2		
			Robot Frasa 3		
			Robot Frasa 4		
			Robot Frasa 5		
			Robot Frasa 6		
			Robot Frasa 7		
			Robot Frasa 8		
			Robot Frasa 9		
			Robot Frasa 10		
20	Kereta Frasa	Memahami frasa KVKVK-KVKVK dengan tepat sesuai suku kata dan urutan kata dalam frasa	Kereta Frasa 1	4.12.9 Mengenal frasa sederhana	
			Kereta Frasa 2		
			Kereta Frasa 3		
			Kereta Frasa 4		
			Kereta Frasa 5		
			Kereta Frasa 6		
			Kereta Frasa 7		
			Kereta Frasa 8		
			Kereta Frasa 9		
			Kereta Frasa 10		
			Kereta Frasa 11		



Pabrik Kata



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
21	Konveyor Cerita	Menafsirkan urutan cerita dengan logis	Urutan Cerita 1	4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan	
			Urutan Cerita 2		
			Urutan Cerita 3	4.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan	
			Urutan Cerita 4		
			Urutan Cerita 5	4.11.2 Menunjukkan perilaku senang membaca buku	
			Urutan Cerita 6		
22	Cerita Si Kancil	Memahami cerita dan melakukan kegiatan yang diminta sesuai dengan alur cerita	Cerita Interaktif Si Kancil	4.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan	
				4.10.3 Menjawab pertanyaan sesuai topik bahasan	
23	Tamasya ke Peternakan	Memahami cerita dan melakukan kegiatan yang diminta sesuai dengan alur cerita	Cerita Interaktif: Tamasya ke Peternakan	4.10.2 Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan	
				4.11.2 Menunjukkan perilaku senang membaca buku	
24	Sambung Kabel Kalimat	Menyusun kata sesuai dengan kalimat yang diminta	Kabel Kalimat 1	4.12.10 Mengenal kalimat sederhana yang terdiri dari 3 sampai 4 kata	
			Kabel Kalimat 2		
			Kabel Kalimat 3		
			Kabel Kalimat 4		
			Kabel Kalimat 5		
			Kabel Kalimat 6		
			Kabel Kalimat 7		
			Kabel Kalimat 8		
			Kabel Kalimat 9		
			Kabel Kalimat 10		



Papan Reklame



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
25	Lampu Reklame: Kalimat 2 Kata	Menyusun kalimat 2 kata (S+P)	Reklame 2 Kata 1	4.11.6 Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	
			Reklame 2 Kata 2		
			Reklame 2 Kata 3	4.12.7 Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang berbentuk huruf/kata	
			Reklame 2 Kata 4		
			Reklame 2 Kata 5		
			Reklame 2 Kata 6		
26	Layar Reklame: Kalimat 3 Kata	Menyusun kalimat 3 kata (S+P+O)	Reklame 3 Kata 1	4.11.6 Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	
			Reklame 3 Kata 2		
			Reklame 3 Kata 3	4.12.7 Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang berbentuk huruf/kata	
			Reklame 3 Kata 4		
			Reklame 3 Kata 5		
			Reklame 3 Kata 6		



Truk Es Krim

No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
1	Menggambar Alat Transportasi	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Ontang Anting Menggambar Gerobak Menggambar Bentor Menggambar Bemo Menggambar Sepeda motor Menggambar Kapal Pinisi Menggambar Rakit Menggambar Pedati Menggambar Perahu Klotok Menggambar Helicak	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	

2	Mewarnai Alat Transportasi	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Ontang Anting Mewarnai Gerobak Mewarnai Bentor Mewarnai Bemo Mewarnai Sepeda motor Mewarnai Kapal Pinisi Mewarnai Rakit Mewarnai Pedati Mewarnai Perahu Klotok Mewarnai Helicak	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
3	Menggambar Profesi	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Astronot Menggambar Pilot Menggambar Polisi Menggambar Dokter Menggambar Pelaut Menggambar Guru Menggambar Koki Menggambar Pelukis Menggambar Badut Menggambar Ilmuwan	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
4	Mewarnai Profesi	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Astronot Mewarnai Pilot Mewarnai Polisi Mewarnai Dokter Mewarnai Pelaut Mewarnai Guru Mewarnai Koki Mewarnai Pelukis Mewarnai Badut Mewarnai Ilmuwan	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	



Kolam Cokelat



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
5	Menggambar Hewan Laut	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Ikan Buntal	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya 4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Menggambar Ubur-Ubur		
			Menggambar Ikan Batu		
			Menggambar Ikan Singa		
			Menggambar Ikan Pari		
			Menggambar Singa Laut		
			Menggambar Belut Moray		
			Menggambar Bintang Laut		
			Menggambar Gurita		
			Menggambar Paus		
6	Mewarnai Hewan Laut	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Ikan Buntal	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya 4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Mewarnai Ubur-Ubur		
			Mewarnai Ikan Batu		
			Mewarnai Ikan Singa		
			Mewarnai Ikan Pari		
			Mewarnai Singa Laut		
			Mewarnai Belut Moray		
			Mewarnai Bintang Laut		
			Mewarnai Gurita		
			Mewarnai Paus		

7	Menggambar Burung Terindah di Indonesia	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Cendrawasih Menggambar Maleo Menggambar Merak Menggambar Gelatik Jawa Menggambar Trulek Jawa Menggambar Murai Batu Menggambar Enggang Menggambar Kasuari Menggambar Sikatan Aceh Menggambar Jalak Bali	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
8	Mewarnai Burung Terindah di Indonesia	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Cendrawasih Mewarnai Maleo Mewarnai Merak Mewarnai Gelatik Jawa Mewarnai Trulek Jawa Mewarnai Murai batu Mewarnai Enggang Mewarnai Kasuari Mewarnai Sikatan Aceh Mewarnai Jalak Bali	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	



Pudding Buah



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
9	Menggambar Buah dan Sayur	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Pepaya	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Menggambar Kelapa		
			Menggambar Semangka		
			Menggambar Belimbing		
			Menggambar Durian		
			Menggambar Timun		
			Menggambar Bawang		
			Menggambar Terung		
			Menggambar Jamur		
Menggambar Jagung					
10	Mewarnai Buah dan Sayur	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Pepaya	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Mewarnai Kelapa		
			Mewarnai Semangka		
			Mewarnai Belimbing		
			Mewarnai Durian		
			Mewarnai Timun		
			Mewarnai Bawang		
			Mewarnai Terung		
			Mewarnai Jamur		
Mewarnai Jagung					

11	Menggambar Serangga	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Kecoa	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Menggambar Belalang		
			Menggambar Nyamuk		
			Menggambar Rayap		
			Menggambar Kepik		
			Menggambar Tarantula		
			Menggambar Ulat Sagu		
			Menggambar Kumbang		
			Menggambar Jangkrik		
			Menggambar Kalajengking		
12	Mewarnai Serangga	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Kecoa	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Mewarnai Belalang		
			Mewarnai Nyamuk		
			Mewarnai Rayap		
			Mewarnai Kepik		
			Mewarnai Tarantula		
			Mewarnai Ulat Sagu		
			Mewarnai Kumbang		
			Mewarnai Jangkrik		
			Mewarnai Kalajengking		



Kue Dinosaurus



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
13	Menggambar Hewan	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Jerapah	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Menggambar Gajah		
			Menggambar Kuda Nil		
			Menggambar Harimau		
			Menggambar Panda		
			Menggambar Monyet		
			Menggambar Buaya		
			Menggambar Kuda		
			Menggambar Rusa		
			Menggambar Burung Merak		
14	Mewarnai Hewan	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Jerapah	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Mewarnai Gajah		
			Mewarnai Kuda Nil		
			Mewarnai Harimau		
			Mewarnai Panda		
			Mewarnai Monyet		
			Mewarnai Buaya		
			Mewarnai Kuda		
			Mewarnai Rusa		
			Mewarnai Burung Merak		

15	Menggambar Dinosaurus	Menggambar objek sesuai dengan topik	Menggambar Triseratops	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Menggambar Ankylosaurus		
			Menggambar Stegosaurus		
			Menggambar T-rex		
			Menggambar Megalosaurus		
			Menggambar Liopleurodon		
			Menggambar Velocireptor		
			Menggambar Spinosaurus		
			Menggambar Pterodactyl		
			Menggambar Brontosaurus		
16	Mewarnai Dinosaurus	Mewarnai objek sesuai dengan topik	Mewarnai Triseratops	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Mewarnai Ankylosaurus		
			Mewarnai Stegosaurus		
			Mewarnai T-rex		
			Mewarnai Megalosaurus		
			Mewarnai Liopleurodon		
			Mewarnai Velocireptor		
			Mewarnai Spinosaurus		
			Mewarnai Pterodactyl		
			Mewarnai Brontosaurus		

Hutan Gulali



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



Menara Kue



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

19	Protofon	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Protofon 1	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Protofon 2		
			Protofon 3		
			Protofon 4		
			Protofon 5		
			Protofon 6		



Peta Indonesia



No	Nama Game	Tujuan	Nama Level	Indikator	Cuplikan Permainan
20	Keris	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Keris 1	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Keris 2		
			Keris 3		
			Keris 4		
			Keris 5		
			Keris 6		
21	Rumah Adat Honai	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Rumah Adat Honai 1	<p>4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya</p> <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>	
			Rumah Adat Honai 2		
			Rumah Adat Honai 3		
			Rumah Adat Honai 4		
			Rumah Adat Honai 5		
			Rumah Adat Honai 6		



Kue Tata Surya



22	Tata Surya	Mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar sesuai dengan objek	Tata Surya 1	4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	
			Tata Surya 2		
			Tata Surya 3	4.15.1 Membuat karya seni sesuai kreativitas nya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai	
			Tata Surya 4		
			Tata Surya 5		
			Tata Surya 6		





Hubungi Kami

 @icando.co.id

 ICANDO Indonesia

 ICANDO

 ICANDO Aplikasi Belajar Anak Usia Dini

 @icando.co.id

 081919120819

 halo@icando.co.id

