# C. URAIAN PRESTASI KOMPETENSI DASAR

NO.	MATA		Kemampu				
NO.	PELAJARAN URAIAN KOMPETENSI					D	
1	Pendidikan Agama	Pengetahuan					
	Islam dan Budi	Memahami pesan-pesan pokok Q.S. Al Ikhlas.	√				
	Pekerti	Memahami makna al-Asmaui Husna: ar-Rahman, ar-Rahim, dan al-Malik dan makna dua kalimat syahadat.	<b>V</b>				
		Memahami berkata yang baik, sopan, santun,bersyukur, pemaaf,jujur, dan percaya diri.	<b>V</b>				
		Memahami salat dan kegiatan agama yang dianutnya di sekitar rumahnya melalui pengamatan.	<b>V</b>				
		Memahami kisah keteladanan Nabi Hud a.s. dan Nabi Muhammad Saw.		$\checkmark$			
		Keterampilan					
		Menunjukkan hafalan Q.S. al-Ikhlas dengan benar dan jelas.	<b>√</b>				
		Melafalkan al-Asmaul Husna: ar- Rahman, ar-Rahim, dan al-Malik dan makna dua kalimat syahadat.	√				
		Mencontohkan cara berkata yang baik, sopan, santun, bersyukur, pemaaf, jujur, dan percaya diri.	√				
		Mempraktikkan gerakan salat.	√				
		Menceritakan kisah keteladanan Nabi Hud a.s. dan Nabi Muhammad Saw.	<b>√</b>				
2	Pendidikan	Pengetahuan					
	Pancasila dan	Mengidentifikasi keberagaman karakteristik individu di rumah.	√				
	Kewarganegaraan	Mengidentifkasi bentuk kerja sama dalam keberagaman di rumah.	1				
		Keterampilan					
		Menceritakan pengalaman kebersamaan dalam keberagaman kehidupan individu di rumah.		√			
		Menceritakan pengalaman kerjasama dalam keberagaman di rumah.	√				

NO.	MATA	LIDALAN KOMBETENOL	K	Kemampuan				
NO.	PELAJARAN URAIAN KOMPETENSI		Α	В	С	D		
3	Bahasa Indonesia	Pengetahuan						
		Memahami kegiatan persiapan membaca dan menulis permulaan dengan cara yang benar.	√					
		Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.	√					
		Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	<b>√</b>					
		Menentukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam melalui teks pendek (gambar,tulisan, dan/ atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.	entukan kosa kata yang berkaitan dengan peristiwa siang dan malam √ lui teks pendek (gambar,tulisan, dan/ atau syair lagu) dan/atau					
		Merinci ungakapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	erinci ungakapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, In pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk Ipada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara					
		3.11 Mencermati puisi anak/ syair lagu (berisi ungkapan kekaguman, kebanggaan, hormat kepada orang tua, kasih sayang, atau persahabatan) yang diperdengarkan dengan tujuan kesenangan.	√					
		Keterampilan						
		Mempraktikkan kegiatan persiapan menulis permulaan.	√					
		Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasaIndonesia atau bahasa daerah.	√					
		Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.		<b>√</b>				
		Menyampaikan penjelasan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan dibantu dengan bahasa daerahmengenai peristiwa siang dan malam dalam teks tulisdan gambar.		√				
		Mempraktikan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, danpemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.	√					
		Menuliskan puisi anak/ syair lagu (berisi ungkapan kekaguman, kebanggaan, hormat kepada orang tua, kasih sayang, atau persahabatan) sebagai bentuk ungkapan diri.	<b>√</b>					

NO.	MATA	LIDAIAN KOMPETENSI	Kemampuan					Kemamp					
NO.	PELAJARAN	URAIAN KOMPETENSI	Α	В	С	D							
4 Matematika		Pengetahuan											
		Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99.			√	П							
		Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan.	√										
		Membandingkan dua bilangan sampai dua angka.	√										
		Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.											
		Mengenal pola bilangan yang berkaitan denganbenda/gambar/gerakan atau lainnya.	√										
		Mengenal bangun ruang dan bangun datar dengan menggunakan berbagai benda konkret.	√										
		Mengidentifikasi bangun datar yang dapat disusun membentuk pola pengubinan.	√										
		Mengenal dan menentukan panjang dan berat dengan satuan tidak baku menggunakan benda konkret/situasi konkret.	√										
		Membandingkan panjang berat, lamanya waktu, dan suhu menggunakan benda/situasi konkret.      Keterampilan		√									
		Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99.	√			$\Box$							
		Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka.	√										
		Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya.	√										
		Menyelesaikan soal cerita yang berkaitandengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99.	√										
		Membuat pola bilangan benda/gambar/gerakan atau lainnya.		j									
	Mengelompokkan bangun ruang dan bangun datar berdasarkan sifatnya.		√										
		Menyusun bangun-bangun datar untuk membentuk pola pengubinan.	√										
		Melakukan pengukuran panjang dan berat dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret/situasi konkret.	√										
		Mengurutkan benda/ kejadian / keadaan berdasarkan panjang, berat, lamanya waktu dan suhu	√										
5	Seni Musik	Pengetahuan											
		Memahami alat musik perkusi.	√			一							
		Memahami alat musik melodis.	√										
		Keterampilan				$\Box$							
		Mempraktikan alat musik perkusi dengan not ritmis 1/2, 1/4 dan 1/8.	√			一							
		Mempraktikan alat musik melodis dengan lagu Mary Had a Little Lamb.	√										

NO	MATA			1	Kemampu			
NO.	PELAJARAN URAIAN KOMPETENSI		A	E	3	С	D	
6	Seni Rupa dan	Pengetahuan						
	Prakarya	Menjelaskan gambar ekspresi te dengan tema lingkungan keluar	erhadap unsur rupa di alam sekitar ga.	`				
		Menjelaskan karya tiga dimensi	dari bahan buatan.		Ť	Ť	√	
		Menjelaskan karya dengan tekn	ik cetak.	١		T		
		Menjelaskan karya dua dimensi menempel.	Menjelaskan karya dua dimensi dengan cara menggunting dan    menempel.    √					
		Menjelaskan karya mainan dari	bahan sekitar.	1		İ		
		Keterampilan		•			•	
		Mengekspresikan diri melalui ga alam sekitar dengan tema lingki	ambar ekpresi terhadap unsur rupa o ungan keluarga.	ik	٧	1		
		Mengekspresikan diri melalui ka	arya tiga dimensi dari bahan buatan.	1				
		Mengekspresikan karya dengar	teknik cetak.	١				
		<ul> <li>Mengekspresikan diri melalui ka menggunting dan menempel.</li> </ul>	arya dua dimensi dengan cara	١				
		Mengekspresikan diri melalui ka	arya mainan dari bahan sekitar.	1			İ	
	I	T			_			=
7	Pendidikan	Pengetahuan						
	Jasmani,	Memahami posisi duduk saat m	embaca dan berjalan yang benar.	1				
	Olahraga, dan	Memahami urutan gerakan sena	am lantai.	١				
	Kesehatan	Memahami pola irama yan tepa tepukan dan suara mulut "Pam	t saat melempar dan menangkap bo 3X" sambil berjalan.	ola 3				
		Memahami bagian tubuh yang b	ooleh dan tidak boleh disentuh oranç	y lain.		1		
		Keterampilan						
		Melakukan posisi duduk dan be	rjalan yang benar.	1	/			
		Melakukan gerakan senam lanta	· · · · · ·	1		Ť	Ť	
		Melakukan gerakan lempar tang bersuara "Pam 3 X" sambil berja	gkap bola bertepuk tangan 3 X dan alan	١			İ	
		Menceritakan bagian tubuh yan lain.	g boleh dan tidak boleh disentuh ora	ang	1			
8	Bahasa Inggris	Pengetahua						$\neg$
		Menentukan benda atau gamba didengar.	r sesuai dengan pernyataan yang	١	1			
			gan intruksi (1 instruksi dalam 1 wal	ktu).		t	i	$\dashv$
		Menjawab pertanyaan secara si		,	_	Ť	Ť	-
		Menyebutkan nama benda dala		3	1	Ť		$\neg$
	ı	<u> </u>						=
9	Komputer	Keterampilan						
		Mengetik teks sederhana denga	an program <i>drawing for children</i> .	٦	1			
		Menggambar suasana rumah de	engan program <i>drawing for children</i>	. 1	1			
		Mempraktikkan drawing for child	<i>dren</i> untuk gambar, huruf, dan angk	a.		Ι		
Ketera	_		,					
	A (Sangat Baik)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Perlu Bim	bing	an)		
1	80<4<100	70 <r<80< td=""><td>70<c<70< td=""><td>&lt;70</td><td></td><td></td><td></td><td>I</td></c<70<></td></r<80<>	70 <c<70< td=""><td>&lt;70</td><td></td><td></td><td></td><td>I</td></c<70<>	<70				I

## D. EKSTRAKURIKULER

No.	Kegiatan	Matari dan Bambiaaan Cikan	Nilai	Ketidakhadiran			
NO.	Ekstrakurikuler Materi dan Pemb	Materi dan Pembiasaan Sikap	INIIAI	Sakit	Izin	Tanpa Ket.	
1	Bola Basket I-II	Teknik Dribble, Teknik Shooting	Sangat Baik	-	-	-	
		Disiplin, Sportif	Baik				
2	Pramuka I-II	Pancasila, Ketangkasan	Sangat Baik	1	-	-	
		Disiplin, Menghargai	Baik				

#### E. SARAN

Alhamdulillah, Aidan mampu memahami dan mengerti pembelajaran dengan baik. Aidan sangat kritis dalam belajar, berani dan percaya diri dalam mengeluarkan pendapat. Bentuk tulisan sudah cukup rapi apabila dikerjakan dengan tenang dan fokus. Aidan sangat baik saat memimpin salat berjamaah. Di kelas II nanti, Aidan perlu membagi waktu dengan baik sehingga dapat hadir di sekolah tepat waktu, dan dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, lebih arif dalam berteman dan percaya pada kemampuan Aidan, serta lebih bertanggung jawab terhadap barang yang dimiliki.

### F. KEGIATAN VOLUNTEER DAN COMMUNITY SERVICE

No.	Nama Kegiatan	Durasi (menit)
1	Pengumpulan uang amal	15
2	Menyiapkan tempat salat	10
3	Mengantar teman ke UKS	10
4	PAR	15
	Jumlah	50
	Akumulasi Waktu	115/960 menit

## G. KETIDAKHADIRAN

Orang Tua/Wali Murid

Sakit	:	5	hari	
Izin	:	-	hari	
Tanpa Keterangan	:	-	hari	

Keputusan:

Berdasarkan pencapaian seluruh kompetensi, murid dinyatakan / Tinggal\*) kelas II

\*) Coret yang tidak perlu

Jakarta, 18 Juni 2020

Guru Kelas

Sansan Sapi`i, S. Pd.

Mengetahui Kepala Sekolah

Devi Rossari, S. Pd.

Aidan Khalish Pamoedji