LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994 TANGGAL 16 MEI 1994

KURIKULUM
PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM KEGIATAN BELAJAR
(GBPKB)

TAMAN KANAK-KANAK LUAR BIASA
(TKLB)

TUNANETRA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

LAMPIRAN II
KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR: 0126/U/1994 TANGGAL 16 MEI 1994

KURIKULUM
PENDIDIKAN LUAR BIASA

GARIS-GARIS BESAR PROGRAM KEGIATAN BELAJAR
(GBPKB)

TAMAN KANAK-KANAK LUAR BIASA
(TKLB)

TUNANETRA

DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JAKARTA 1995

KATA PENGANTAR

Undang-undang Dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan meningkatkan dan penyempurnaan penyelenggaraan sistem pendidikan nasional, yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat, serta kebutuhan pembangunan.

Dengan berlakunya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta sekalian peraturan pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, maka kurikulum Pendidikan Luar Biasa perlu disesuaikan dengan peraturan perundang-undangan tersebut.

Kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan (Pasal 37 Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka ditetapkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 126/U/1994 Tanggal 16 Mei 1994 tentang Kurikulum Pendidikan Luar Biasa sebagaimana tercantum dalam Lampiran I tentang Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa, Lampiran II tentang Garis-Garis Besar Program Pengajaran, dan Lampiran III tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum.

Buku Landasan, Program dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Luar Biasa (Lampiran I) memuat hal-hal pokok sebagai berikut: landasan yang dijadikan acuan dan pedoman dalam pengembangan kurikulum; tujuan pendidikan yang mencakup tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan pada taman kanak-kanak luar biasa, sekolah dasar luar biasa, sekolah lanjutan tingkat pertama luar biasa, dan sekolah menengah luar biasa; program pengajaran yang mencakup isi program pengajaran, lama pendidikan dan susunan program pengajaran; pelaksanaan pengajaran; penilaian; dan pengembangan kurikulum selanjutnya, di tingkat nasional dan tingkat daerah.

Buku Garis-Garis Besar Program Pengajaran setiap mata pelajaran (Lampiran II), yang pada satuan pendidikan Taman Kanak kanak Luar Biasa dengan sebutan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar memuat hal-hal sebagai berikut: pengertian, fungsi, tujuan, ruang lingkup, dan rambu-rambu program; program kegiatan belajar yang mencakup program pembentukan perilaku, program pengembangan kemampuan dasar serta tema yang digunakan dalam program kegiatan belajar sebagai wahana pengembangan perilaku dan kemampuan.

Buku Pedoman Pelaksanaan Kurikulum (Lampiran III) terdiri pedoman kegiatan belajar-mengajar, program rehabilitasi, pedoman administrasi sekolah, pedoman penilaian kegiatan dan hasil belajar.

Demikianlah buku ini diterbitkan dan disebarluaskan ke seluruh sekolah agar kurikulum ini dipedomani dan dilaksanakan sebaik-baiknya dengan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia.

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

ttd

PROF. DR.-ING. WARDIMAN DJOJONEGORO

DAFTAR ISI

		Halaman
KATA PENGANTAR		i
DAFTAR ISI		iv
I.	PENDAHULUAN	1
	A. Pengertian	1
	B. Fungsi	1
	C. Tujuan	1
	D. Ruang Lingkup	2
	E. Rambu-rambu	2
II.	PROGRAM KEGIATAN BELAJAR	5
	A. Program Pembentukan Perilaku	5
	B. Program Pengembangan Kemampuan Dasar	6
	1. Daya Cipta	7
	2. Bahasa	7
	3. Daya Pikir	8
	4. Keterampilan	11
	5. Jasmani	12
	6. Orientasi dan Mobilitas	13
III.	TEMA - TEMA YANG DIGUNAKAN	15
IV.	CONTOH MATRIKS HUBUNGAN KEMAMPUAN DENGAN TEMA	
	A. Program Kegiatan Belajar (PKB) TKLB Kelompok A	39
	B. Program Kegiatan Belajar (PKB) TKLB Kelompok B	44
	C. Program Kegiatan Belajar (PKB) TKLB Kelompok C	51

1. PENDAHULUAN

A. Pengertian

Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak Luar Biasa (GBPKP-TKLB) Tunanetra merupakan seperangkat kegiatan belajar yang direncanakan untuk dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak didik lebih lanjut. Kegiatan-kegiatan itu meliputi upaya pengembangan pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

B. Fungsi

Program kegiatan belajar TKLB Tunanetra berfungsi untuk:

1. mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya;
2. mengenalkan anak dengan dunia sekitar;
3. mengembangkan sosialisasi anak;
4. mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;
5. memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.
6. melatih dan mengembangkan daya motorik untuk dapat bergerak dan mengerjakan sesuatu.

C. Tujuan

Program kegiatan belajar TKLB Tunanetra bertujuan untuk:
Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta serta orientasi dan mobilitas yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya di SLB Tunanetra, SDLB atau di SD Terpadu.

D. Ruang Lingkup

Untuk menyederhanakan lingkup program dan menghindari tumpang tindih, serta untuk memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman mereka, maka isi program itu dipadukan dalam program kegiatan belajar yang utuh yang mencakup:

1. Program Kegiatan Belajar dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari di TKLB Tunanetra yang meliputi pengembangan moral Pancasila, agama, disiplin, perasaan/emosi dan kemampuan bermasyarakat.
2. Program Kegiatan Belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru, meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani serta pengembangan kemampuan khusus yaitu: orientasi dan mobilitas.

Pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar tersebut dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang akan dikembangkan.

E. Rambu-rambu

1. GBPKB-TKLB Tunanetra ini merupakan pegangan bagi guru, berupa materi minimal yang perlu dipelajari oleh anak dan dilaksanakan oleh guru agar tujuan yang ditetapkan dapat tercapai. Bagi TKLB Tunanetra yang mempunyai kekhasan (misalnya dalam agama) dimungkinkan untuk menambah materi kegiatan sejauh tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan, prinsip-prinsip pelaksanaan pendidikan di TKLB Tunanetra, dan tidak menyimpang dari akidah salah satu agama.
2. GBPKB-TKLB Tunanetra ini harus dibaca dan dipahami secara keseluruhan, bukan bagian demi bagian.
3. Kemampuan-kemampuan yang diharapkan akan dicapai oleh anak didik dapat dilaksanakan melalui tema-tema dan kegiatan lain yang menunjang kemampuan tersebut.

4. Hubungan antara kemampuan yang diharapkan akan dicapai dengan tema-tema tersebut tertuang dalam contoh matriks di bab IV. Matriks tersebut dapat dipakai sebagai bahan oleh guru untuk menyusun persiapan mengajar yang disebut Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Kegiatan Harian (SKH).
5. Pencapaian kemampuan yang diharapkan, dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan berbagai metode dan teknik yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar anak.
6. Kemampuan yang diharapkan dicapai dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan anak.
7. Tema-tema dalam GBPKB-TKLB Tunanetra ini telah diurutkan mulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak didik sampai yang lebih jauh, tetapi dalam pelaksanaannya bila perlu guru masih dimungkinkan mengubah susunan tema tersebut dengan mempertimbangkan waktu.
8. Jumlah pertemuan yang terdapat pada tiap-tiap tema merupakan perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tema yang bersangkutan.
9. Peristiwa-peristiwa penting dan kejadian yang tiba-tiba (insidentil) dapat dibicarakan pada saat hal itu berlangsung walaupun ketika itu sedang membicarakan tema yang berbeda.
10. Mengingat ada kemampuan-kemampuan dalam pendidikan agama yang memerlukan waktu khusus untuk diajarkan/dilatihkan, maka kemampuan-kemampuan tersebut dapat dimasukkan dalam matriks di bab IV di bawah judul agama dengan mempertimbangkan keterlaksanaan kegiatan tersebut pada TKLB Tunanetra yang anak didiknya terdiri dari berbagai macam Agama.
11. Dalam penyampaian kemampuan-kemampuan yang harus menggunakan penglihatan hanya diperuntukkan bagi anak kurang lihat yang masih memungkinkan.

12. Mengingat ada kemampuan-kemampuan khusus yang harus dikembangkan bagi anak didik TKLB tunanetra, maka diberikan orientasi dan mobilitas. Namun demikian kemampuan khusus seperti itu sebagian sudah tercakup dalam kemampuan dasar.

II. PROGRAM KEGIATAN BELAJAR

Garis-garis Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanan Luar Biasa (GBPKB-TKLB) Tunanetra dibagi dalam dua kegiatan utama, yaitu pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari di TKLB Tunanetra dan kegiatan yang mengembangkan kemampuan dasar.

A. Program Kegiatan Belajar dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan (Program Pembentukan Perilaku)

Program pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di TKLB Tunanetra sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang dimaksud meliputi Moral Pancasila, Agama, Perasaan/Emosi, Kemampuan Bermasyarakat dan Disiplin. Tujuan dari Program Pembentukan Perilaku adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai-nilai moral Pancasila dan agama. Pembiasaan-pembiasaan yang dikembangkan meliputi:

- Berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan.
- Mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain.
- Tolong menolong sesama teman.
- Rapi berpakaian, bekerja, dan bertindak baik.
- Berlatih untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan, termasuk:
  - Mau menerima tugas,
  - Menyelesaikan tugas,
  - Memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu.
- Tenggang rasa terhadap keadaan orang lain.
- Berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- Merasa puas atas prestasi yang dicapai.
- Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.
- Tolong menolong sesama teman.
- Mencintai tanah air.
- Mengurus diri sendiri termasuk:
  - Membersihkan diri sendiri,

- Berpakaian sendiri,
- Makan sendiri,
- Memelihara milik sendiri.

- Menjaga kebersihan lingkungan, termasuk:
  - Membantu membersihkan lingkungan,
  - Membuang sampah pada tempatnya,
  - Menyimpan mainan setelah digunakan.
- Mengendalikan emosi, termasuk:
  - Berpisah dengan ibu tanpa menangis,
  - Sabar menunggu giliran,
  - Berhenti bermain pada waktunya,
  - Dapat dibujuk jika menangis,
  - Tidak cengeng,
  - Dapat membedakan milik sendiri dan milik orang lain,
  - Menunjukkan reaksi emosi yang wajar karena marah, senang, sedih, takut, cemas, dan sebagainya.
- Sopan santun, meliputi:
  - Mengucapkan terima kasih dengan baik,
  - Meminta tolong dengan baik.
- Menjaga keamanan diri, termasuk:
  - Menghindari obat-obatan yang berbahaya,
  - Menghindari benda-benda yang berbahaya.

Pembinaan kehidupan beragama bertujuan untuk menanamkan kehidupan beragama sedini mungkin. Dianjurkan bagi TKLB Tunanetra untuk mengajarkan perilaku keagamaan dari agama masing-masing anak sesuai dengan perkembangan anak. Ketentuan lain yang berkenaan dengan pelaksanaan pengembangan kehidupan beragama diatur lebih lanjut oleh Departemen Agama.

B. Program Kegiatan Belajar dalam rangka Pengembangan Kemampuan Dasar (Program Pengembangan Kemampuan Dasar)

Kegiatan pengembangan kemampuan dasar adalah kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi:

1. Daya Cipta

Pengembangan daya cipta adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak didik kreatif, yaitu lancar, fleksibel dan orisinil, dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu, daya cipta harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, keterampilan dan jasmani serta orientasi dan mobilitas.

2. Bahasa

Pengembangan bahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Kemampuan bahasa yang diharapkan dicapai tersebut adalah:

- Menirukan kembali urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran).
- Mengikuti beberapa perintah sekaligus.
- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya.
- Berbicara lancar dengan:
  - Menyanyikan beberapa lagu anak-anak.
  - Mengucapkan beberapa sajak sederhana.
- Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi: di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kiri, di kanan, dan sebagainya.
- Menunjuk, menyebutkan, dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana, misalnya: duduk, jongkok, berlari, makan, menangis.
- Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana.
- Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek yang sudah diceritakan oleh guru.
- Menceritakan kembali isi cerita sederhana yang sudah diceritakan oleh guru.
- Memberi keterangan/informasi tentang sesuatu hal.
- Memberikan batasan beberapa kata/benda.
  Misalnya: apakah rumah itu?
- Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru.

Misalnya: kemarin ibu pergi ke .....

- Melanjutkan ceritera/sajak sederhana yang sudah dimulai oleh guru.
- Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk, atau menurut siri-ciri/sifat tertentu.
- Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari satu benda.
- Membayangkan akibat dari suatu kejadian yang belum tentu terjadi.

  Misalnya: Coba bayangkan akibatnya jika tidak ada air.
- Mengekspresikan diri melalui dramatisasi.
- Mengucap suku kata dalam nyanyian, misalnya.

  la-la-la

  ma-ma-ma

  ti-ti-ti
- Mengenal suara huruf awal dari kata yang berarti.

  Misalnya: bola, baju, batu, biji
- Mengenal bunyi huruf akhir dari kata-kata yang berarti.

  Misalnya: kolam, malam, ayam.
- Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya: ma --> mama, makan, malu, marah ....
- Mengenal kebalikan. Misalnya: siang-malam, gelap-terang, jauh-dekat.
- Menggunakan kata ganti "aku" atau "saya"

3. Daya Pikir

Pengembangan daya pikir bertujuan agar anak didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah:

- Menyebut urutan bilangan
- Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda.
- Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak didik tidak disuruh menulis).

- Menceritakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak didik.
  Misalnya: buat bentuk tertentu dari lima lidi.
- Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama; lebih dan kurang; banyak dan sedikit.
- Mengenal lambang bilangan/angka (anak tidak disuruh menulis).
- Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
- Menyebut sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.
- Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
- Mengenal alat untuk mengukur.
- Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: mengelompokkan menurut bentuk; mengelompokkan menurut ukuran.
- Menyebut nama-nama hari dan bulan.
- Menggunakan konsep waktu (hari ini, kemarin, besok, sekarang, nanti, pagi, sore, siang, malam, dan sebagainya).
- Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.
- Mengenal penambahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda.
- Menciptakan suatu bentuk dari kepingan-kepingan bentuk geometris menjadi bentuk lain.
- Mengerjakan "maze" (mencari jejak).
- Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh.
- Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihatnya/diraba (latihan ingatan).
- Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.
- Mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya barang/benda, binatang, tanaman, yang mempunyai bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.

- Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, merah, putih, merah ....., ..., ...,
- Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus.
- Mengenal perbedaan antara kasar dan halus; berat dan ringan; panjang dan pendek; jauh dan dekat.
- Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan kasar, halus, berat, ringan, besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
- Membedakan bermacam-macam rasa, bau atau suara.
- Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai rasa, bau, atau suara tertentu.
- Mengenal sebab-akibat. Misalnya: mengapa kita sakit gigi? mengapa kita lapar?
- Mengetahui asal mula sesuatu. Misalnya: nasi berasal dari apa?
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
  - biji ditanam
  - balon ditiup lalu dilepas
  - benda-benda dimasukkan air.
  - benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain.
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
  - Besi berani didekatkan dengan macam-macam benda
- Menciptakan suatu bentuk dari beberapa potongan lidi, bilah kayu, biji-bijian, sedotan atau barang-barang bekas yang lain.
- Menyebut alamat rumah.
- Mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi, besar, berat, atau tebal.
- Memasangkan benda sesuai pasangannya.
- Menyebut perbedaan dua buah benda.
- Menirukan dan menyebutkan suara berdasarkan bunyi yang didengarnya.
- Mencari lokasi tempat asal suara.

4. Keterampilan

Pengembangan keterampilan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak didik dalam berolah tangan. Kemampuan keterampilan tersebut adalah:

- Menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
- Mencontoh bentuk silang (+ dan x), lingkaran, bujur-sangkar, dan segitiga secara bertahap dengan alat timbul.
- Menjiplak angka.
- Mencontoh angka
- Mencontoh bentuk-bentuk sederhana dengan dikenalkan sekejap.
- Menulis angka
- Membuat bentuk silang, lingkaran, dan segitiga secara bertahap.
- Meronce dengan merjan.
- Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media. Misalnya: korek api, kotak sepatu, batang korek api, tusuk gigi.
- Menciptakan sesuatu dengan menggunting, mencocok dan merobek bebas.
- Meronce merjan dengan pola yang dibuat oleh guru.
- Membentuk orang dengan bagian-bagiannya: kepala, badan, tangan, kaki, dan sebagainya dengan bantuan pusel.
- Menyusun menara dengan kubus.
- Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari kubus yang banyak.
- Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari bermacam-macam bentuk balok yang tersedia.
- Bertepuk tangan dengan bermacam-macam pola.
- Membentuk dengan tanah liat/plastisin/adonan tepung atau pasir.
- Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia, dan sebagainya.
- Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, gelombang, dan zig-zag.

- Menggunting bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat.
- Melipat kertas.
- Menganyam dengan berbagai media. Misalnya: daun kelapa, daun pisang, dan guntingan kertas.
- Menjiplak bentuk-bentuk yang sudah tersedia.

5. Jasmani

Pengembangan kemampuan jasmani bertujuan untuk menggembangkan keterampilan motorik kasar anak didik dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatannya. Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah:

- Merayap dengan berbagai variasi.
- Merangkak dengan berbagai variasi.
- Berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit, menyamping, dengan rintangan, membawa cangkir berisi air, dan sebagainya.
- Berlari lurus, berjingkat, angkat tumit, dan sebagainya.
- Berjalan di atas papan titian dengan:
  - Membawa cangkir berisi air dengan tidak tumpah
  - Merentangkan tangan
  - Tangan memegang beban di atas kepal
  - Tiap tiga langkah diselingi jongkok.
- Meloncat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap ke arah tertentu.
- Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke muka dan ke belakang, ke kiri dan ke kanan dengan alat atau tanpa alat.
- Melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek).
- Menendang dan memantulkan bola.
- Melempar dan menangkap kantong biji atau bola.
- Menirukan gerakan binatang, tanaman, dan sebagainya.
- Menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritmik.
- Bergerak bebas sesuai dengan irama musik.
- Mengikuti berbagai macam permainan.
- Senam dengan berbagai variasi.
- Menari (melakukan gerakan-gerakan tari).

- Menciptakan gerakan-gerakan untuk menggambarkan sesuatu tanpa bercakap-cakap (pantomim).

6. Orientasi dan Mobilitas

Pengembangan kemampuan khusus orientasi dan mobilitas bertujuan untuk mengembangkan indra yang masih berfungsi, meningkatkan kelincahan dan keterampilan gerak, meningkatkan keberanian dan percaya diri sehingga menunjang dalam kegiatan bermain dan belajar serta untuk diterapkan dalam pergaulan dan kehidupan bermasyarakat di lingkungannya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai adalah:

- Latihan kelenturan
  misal : membungkuk, melenting,
  meluncur, menekuk
- Menentukan arah dengan suara/bunyi, bau-bauan, panas matahari, gerakan tangan, dan menghadap badan.
- Menentukan jarak dengan menggunakan suara/bunyi, penciuman/bau-bauan, dan langkah.
- Membuat kontak dengan pendamping awas dengan cara ajakan secara lisan, dengan sentuhan
- Praktek memegang tangan pendamping
- Menentukan posisi dan jarak saat memegang tangan pendamping.
- Menentukan jarak dengan pendamping saat berjalan
- Melakukan irama jalan.
- Memperkirakan panjang pendeknya langkah
- Menyesuaikan kecepatan jalan.
- Penggunaan teknik melewati jalan sempit meliputi: penggunaan isyarat, merubah posisi tangan, menentukan jarak dan menentukan posisi badan.
- Mengenal tanda-tanda medan yang meliputi:
  - mengenal ciri dari barang miliknya sendiri
  - mengenal barang yang ditunjuk melalui ciri medannya
  - petunjuk untuk menetapkan posisi suatu benda
- Menentukan arah obyek dihubungkan dengan posisi tubuh.
- Membaca peta timbul yang sederhana.

- Latihan teknik melindungi tubuh saat berjalan seperti:
  - Teknik tangan menyilang di atas (upper hand)
  - Teknik tangan menyilang ke bawah (lower hand)
- Latihan teknik menelusuri obyek untuk menuju sasaran.
- Latihan mencari benda jatuh
- Latihan duduk dengan menggunakan kursi tanpa meja atau kursi menghadap meja
- Melakukan teknik berjabat tangan antara orang awas dengan tunanetra dan antara sesama tunanetra.

Dalam pelaksanaannya kemampuan yang diharapkan dicapai dapat dilakukan secara bertahap dan berulang sesuai dengan kemampuan anak didik. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dilihat keberhasilannya pada akhir tahun ajaran. Program kegiatan belajar tersebut dicapai melalui kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dengan lingkungan anak didik dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Maksud diberikannya tema adalah agar kegiatan yang dibuat oleh guru dapat lebih berarti, menarik dan dapat memperkaya pengalaman dan perbendaharaan kata anak didik. Tema-tema yang digunakan dapat dilihat di bab III. Hubungan antara kemampuan yang diharapkan dicapai dan tema dapat dilihat pada contoh matriks di bab IV. Dalam contoh matriks tersebut kemampuan yang diharapkan dicapai telah dibagi untuk TKLB Tunanetra kelompok A, B, dan kelompok C.

III. TEMA-TEMA YANG DIGUNAKAN

1. AKU
   a. Identitas diri (misal: nama, usia, jenis kelamin, nama ayah, nama ibu, alamat rumah).
   b. Anggota tubuh (misal: kepala, tangan, kaki).
   c. Ciri-ciri tubuh (misal: warna kulit, macam rambut, bentuk badan).
   d. Kesukaan (misal: makanan, warna, permainan, kegiatan).

2. PANCA INDRA
   a. Alat/macam indera (misalnya: mata, telinga, hidung, kulit, lidah).
   b. Fungsi alat indera (misalnya: mata untuk melihat, telinga untuk mendengar).
   c. Macam-macam rasa (misal: pahit, manis, asin, asam).
   d. Macam-macam perabaan (misal: kasar, halus, tajam, panas, dingin).
   e. Macam-macam pembauan (misal: wangi, amis, busuk).
   f. Macam-macam suara (misal: keras, lembut, nyaring, melengking).
   g. Macam-macam penglihatan (misal: jelas, buram, jauh, dekat, silau, gelap, terang, samar).

3. KELUARGAKU
   a. Anggota keluarga (misal: ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi).
   b. Fungsi/tugas tiap-tiap anggota keluarga (misal: ayah mencari nafkah).
   c. Kebiasaan-kebiasaan dalam keluarga:
      - Sehari-hari (misal: ibu menyiapkan makanan, saya menyapu lantai).
      - Sewaktu-waktu (misal: rekreasi ke laut, masak bersama).
   d. Tata tertib dalam keluarga (misal: bila pergi pamit terlebih dahulu).
   e. Binatang peliharaan keluarga (disesuaikan dengan yang ada di rumah anak masing-masing).

4. RUMAH

a. Guna rumah (misal: untuk berteduh, melindungi diri dari panas dan hujan, tempat beristirahat, tempat berkumpul keluarga).

b. Macam rumah dilihat dari bahan pembuatannya (misal: dibuat dari bambu, ijuk, kayu).

c. Jenis-jenis rumah:
   - Rumah Tinggal
   - Kantor
   - Istana
   - Tempat ibadah (nama-nama tempat ibadah untuk berbagai agama).
   - Rumah adat (misal: rumah joglo, rumah panggung).
   - Tempat berobat (puskesmas, rumah sakit, poliklinik).
   - Rumah untuk binatang (misal: kandang).
   - dan lain-lain.

d. Bagian-bagian rumah (misal: pintu, jendela, atap, ruang tamu, garasi, kamar mandi, kebun, ruang tidur, dapur)

e. Alat-alat dan perkakas di dalam rumah (misal: kursi, meja, tempat tidur, kasur, taplak meja, pisau, sendok).

f. Lingkungan rumah (misal: kebun/halaman, warung, tetangga).

5. SEKOLAH

a. Kegunaan "Sekolah" (misal: di TK tempat belajar sambil bermain).

b. Gedung dan halaman sekolah:
   - Gedung (misal: kantor, kelas, ruang guru, ruang bermain, kamar mandi/WC, perpustakaan, dapur, gudang).
   - Halaman sekolah (misal: pagar, tanaman, binatang peliharaan, alat permainan).

c. Orang-orang yang ada di sekolah (misal: kepala sekolah, guru, murid, pembantu/pesuruh, tenaga tata usaha).

d. Alat-alat yang ada di sekolah dan kegunaannya:
   - Alat permainan di dalam (misal: pusel, kubus).
   - Alat permainan di luar (misal: papan titian).
   - Perabot sekolah (misal: papan tulis, kapur).

- Obat-obatan (misal: obat merah, perban).

e. Tata tertib di sekolah:
   - Di dalam kelas (misal: berdoa sebelum serta sesudah belajar dan makan).
   - Di luar kelas (misal: berbaris, bermain bergantian).

f. Lingkungan sekolah:
   - Orang dan kegiatan yang ada di lingkungan.

6. MAKANAN DAN MINUMAN

a. Manfaat makanan/minuman (misal: untuk menghilangkan lapar/haus, untuk kesehatan).

b. Jenis makanan dan minuman (misal: 4 sehat 5 sempurna, sayur, lauk pauk, buah-buahan, susu, teh).

c. Asal makanan/minuman (misal: padi - beras - nasi)

d. Tata tertib makan/minum (misal: duduk yang rapih).

e. Persyaratan makanan sehat (misal: bersih, dimasak, tidak basi, ditutupi).

f. Alat-alat makan/minum (misal: piring, gelas, sendok, serbet).

g. Tata cara menyajikan makanan/minuman (misal: di meja makan).

7. PAKAIAN

a. Manfaat pakaian:
   - Kesehatan (misal: melindungi tubuh)
   - Keindahan

b. Cara memakai pakaian.

c. Jenis-jenis pakaian (misal: baju, kaos kaki, celana dalam, singlet, kemeja, celana panjang, rok).

d. Penggunaan pakaian sesuai situasi, keperluan, iklim (misal: jika ke sekolah memakai seragam, jika sakit memakai baju hangat/jaket).

e. Pakaian daerah (baju bodo, baju kurung, kebaya, dan sebagainya).

8. KEBERSIHAN, KESEHATAN, DAN KEAMANAN

a. Manfaat kebersihan dan kesehatan (misal: menghindari penyakit).

b. Cara memelihara kebersihan dan kesehatan:

- Kebersihan dan kesehatan diri sendiri (misal: mandi, gosok gigi, berpakaian, pemeliharaan hidung, telinga, mata).
- Kebersihan dan kesehatan lingkungan (misal: lingkungan rumah, sekolah).

c. Alat-alat kebersihan (misal: sapu, lap).

d. Akibat-akibat hidup tidak bersih dan tidak sehat (misal: sakit).

e. Macam-macam penyakit yang ditimbulkan karena tidak memelihara kesehatan dan kebersihan (misal: sakit/diare, cacingan, sakit kulit).

f. Cara mencegah bahaya yang disebabkan oleh benda-benda dan obat-obatan tertentu (misal: korek api, pisau, racun, paku, pecahan kaca).

9. BINATANG

a. Jenis binatang/macam binatang:

- Binatang kesayangan (misal: kucing, anjing).
- Binatang ternak (misal: ayam, sapi, kambing).
- Binatang liar (misal: harimau, serigala, kancil, rusa).
- Binatang merayap (misal: ular, ulat, cicak).
- Serangga (kupu-kupu, semut, kecoak).
- Burung
- Ikan

b. Makanan binatang (misal: sapi dan kambing makan rumput, harimau makan daging).

c. Tempat hidup binatang:

- Di air (misal: ikan dan binatang-binatang laut).
- Di udara (misal: burung).
- Di tanah (misal: cacing, semut).
- Di kandang (ayam, kambing)

d. Perkembangbiakan binatang (misal: mulai dari telur sampai anak)

e. Bahaya binatang (misal: mencakar, menggigit).
f. Ciri-ciri binatang (misal: berkaki dua, berkaki empat, bertanduk, bersayap).
g. Kegunaan binatang (misal: ayam dagingnya dimakan, bulunya untuk membuat pembersih, sapi dapat untuk membajak, cacing menyuburkan tanah).

10. TANAMAN
a. Macam-macam tanaman:
- Pohon (misal: cemara, pisang, mangga).
- Perdu/semak (misal: cabe, tomat, terong)
- Rumput, lumut (misal: alang-alang)
b. Fungsi tanaman:
- Untuk dimakan (misal: buah-buahan, sayuran, beras)
- Untuk hiasan (misal: tanaman hias)
c. Cara menanam tanaman:
- dengan biji (misal: kacang, jagung)
- dengan batang (misal: singkong, bunga mawar)
- dengan daun (misal: cocor bebek)
- dengan anak/tunas (misal: pohon pisang)
d. Cara memelihara tanaman (misal: disiram, dipupuk, dibersihkan).
e. Bagian-bagian tanaman (misal: akar, batang, ranting, daun, bunga, buah).

11. KENDARAAN
a. Macam-macam kendaraan:
- Kendaraan darat (misal: mobil, kereta api, dokar).
- Kendaraan laut (misal: kapal laut, perahu).
- Kendaraan udara (misal: kapal udara/pesawat udara, pesawat ruang angkasa).
b. Guna kendaraan (misal: sebagai alat pengangkutan orang dan barang).
c. Nama bagi pengendara/pengemudi (misal: pilot untuk pesawat udara, masinis untuk kereta api, sopir untuk mobil, nakoda untuk kapal laut).

d. Tempat pemberhentian dan pemberangkatan kendaraan (misal: stasiun, terminal, pelabuhan, bandara).
e. Dengan apa saja kendaraan dapat bergerak (misal: karena ada mesin, bensin, ditarik kuda).
f. Bagian-bagian dari kendaraan (misal: roda, kemudi).

12. PEKERJAAN
a. Macam-macam pekerjaan (misal: guru, dokter, polisi, sopir, pengantar surat/pak pos, tukang sampah, tukang sayur, pedagang).
b. Tugas-tugas/pekerjaan dari macam-macam pekerjaan (misal: Pak pos tugasnya/pekerjaannya mengantar surat; Dokter tugasnya/pekerjaannya mengobati orang sakit, petani tugasnya/pekerjaannya menanam sayur, padi, dan sebagainya).
c. Tempat bekerja (misal: pegawai di kantor, dokter di rumah sakit, guru di sekolah).
d. Alat-alat perlengkapan yang dipakai (misal: perlengkapan dokter : termometer, stetoskop, jarum suntik, dan lain-lain).

13. REKREASI
a. Kegunaan rekreasi
b. Tempat-tempat rekreasi
c. Perlengkapan rekreasi
d. Tata tertib rekreasi (misal: tidak boleh mencorat-coret di batu, dinding, tidak boleh mencabut bunga).

14. AIR DAN UDARA
a. Guna air (misal: diminum, untuk masak, mandi, gosok gigi, untuk menyiram taman, mengairi sawah).
b. Bahaya air (misal: banjir, kekurangan air, air limbah).
c. Asal air (misal: dari sumur, tanah, gunung, hujan).
d. Sifat air (misal: jernih/keruh, tidak berwarna, tidak berbau, bentuknya menurut tempat, mengalir dari tempat yang tinggi ke rendah, dan ke segala arah).
e. Kegunaan udara (misal: untuk bernafas).

f. Angin (misal: angin puyuh).

15. API

a. Sumber-sumber api (misal: matahari, batu bara, korek api, listrik)
b. Warna-warna api (misal: merah).
c. Sifat-sifat api (misal: panas)
d. Kegunaan api (misal: untuk masak, penerangan, penghangat, penggerak atau sumber energi).
e. Bahaya yang ditimbulkan (misal: terbakar/kebakaran, tersengat aliran listrik).
f. Arang
g. Bara
h. Asap
i. Abu

16. NEGARAKU

a. Nama Negara : Indonesia
b. Lambang Negara : Burung Garuda
c. Bendara : Merah Putih
d. Presiden dan Wakil Presiden
e. Ibu Kota Negara : Jakarta
f. Lagu kebangsaan : Indonesia Raya
g. Lagu-lagu wajib yang mudah dihafal anak.
h. Suku-suku bangsa yang ada di Indonesia yang paling dekat dengan anak didik.
i. Pahlawan-pahlawan yang paling dikenal di daerah tersebut.
j. Hari-hari besar nasional.
k. Bangsa-bangsa lain yang tinggal di Indonesia.
l. Kota tempat tinggalku.

17. ALAT-ALAT KOMUNIKASI

a. Macam-macam alat komunikasi (misal: radio, televisi, telepon, pos, koran, majalah, video, satelit).
b. Guna alat komunikasi (misal: radio untuk mendengar berita tentang keadaan lingkungan dan dunia luar).
c. Bentuk fisik alat-alat komunikasi.

d. Cara mempergunakan alat-alat komunikasi.
e. Macam-macam benda pos.

18. GEJALA DAN PERISTIWA ALAM
a. Macam-macam gejala dan peristiwa alam, yaitu:
- siang dan malam
- banjir
- gunung meletus
- gempa bumi
- tanah longsor
- angin puyuh
- halilintar/petir
- ombak
- pelangi
- hujan
b. Sebab terjadinya gejala-gejala alam.
c. Pemeliharaan lingkungan supaya tidak terjadi gejala alam yang merugikan.

19. MATAHARI, BULAN, BINTANG, DAN BUMI
a. Kegunaan matahari, bulan, bintang dan bumi.
b. Yang menciptakan matahari, bulan, bintang, dan bumi.
c. Kapan dapat dilihat? (misal: bila malam, siang, tidak hujan).

20. KEHIDUPAN DI KOTA, DESA, PESISIR, DAN PEGUNUNGAN
a. Keadaan lingkungan kota, desa, pesisir, dan pegunungan.
b. Tata cara kehidupan/kebiasaan di kota, desa, pesisir dan pegunungan.
c. Macam-macam mata pencaharian di kota, desa, pesisir dan pegunungan.

BAHASA

1. Menirukan kembali 2 s.d 3 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)
2. Mengikuti 1 s.d 2 perintah sekaligus.
3. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagaimana secara sederhana.
4. Bicara lancar dengan kalimat sederhana.
5. Menyanyikan beberapa lagu anak-anak.
6. Mengucapkan beberapa sajak sederhana.
7. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kiri, di kanan, dan sebagainya.
8. Menyebut dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana. Misalnya: duduk, jongkok, berlari, makan, menangis, dan sebagainya.
9. Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana.
10. Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek (3-4 kalimat) yang sudah diceritakan guru.
11. Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal.
12. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu. Misalnya: Coba sebutkan benda-benda yang berwarna hitam.
13. Bercerita tentang gambar timbul yang dibuat sendiri.
14. Mengucapkan suku kata dalam nyanyian, misalnya: la-la-la, ma-ma-ma, ti-ti-ti.
15. Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya: ma --> mam, makan, malu, marah.
16. Mengenal kebalikan. Misalnya: siang-malam, gelap-terang, jauh-dekat.
17. Menggunakan kata ganti "aku" atau "saya"

DAYA PIKIR

1. Menyebut urutan bilangan dari 1 - 10.
2. Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda dari 1 - 5.

3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-5 (anak disuruh menulis).
4. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama; banyak dan sedikit.
5. Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
6. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk segitiga, lingkaran, segi empat sama sisi (bujursangkar).
7. Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
8. Mengenal alat untuk mengukur.
9. Mengelompokkan benda menurut ukuran.
10. Menyebut nama-nama hari.
11. Menggunakan konsep waktu yang sederhana (sekarang, tadi, besok, nanti, kemarin).
12. Mengerjakan "maze" (mencari jejak).
13. Menyusun kembali kepingan/puzel sehingga menjadi bentuk utuh.
14. Menyebutkan kembali benda yang baru dilihatnya dan/ atau diraba (latihan ingatan).
15. Mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya barang/benda, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
16. memperkirakan urutan berikutnyasetelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, merah, putih, merah, ..., ..., ...
17. Mengenal perbedaan antara kasar dan halus; berat dan ringan; panjang dan pendek; jauh dan dekat.
18. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan kasar, halus, berat, ringan, besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
19. Membedakan bermacam-macam rasa, bau atau suara.
20. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai rasa, bau, atau suara tertentu.
21. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika:
    a. biji ditanam
    b. balon ditiup lalu dilepas
    c. benda-benda dimasukkan ke dalam air
    d. benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain.

22. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
    - besi berani didekatkan dengan macam-macam benda.
23. Menyebut alamat rumah sendiri secara garis besar.
24. Mengurutkan benda berdasarkan urutan tinggi, besar, berat atau tebal.
25. Memasangkan benda sesuai pasangannya.
26. Membuat perbedaan dua buah benda.
27. Menirukan perbedaan dan menyebutkan suara berdasarkan bunyi yang didengarkan.
28. Mencari lokasi tempat asal suara.

KETERAMPILAN

1. Menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
2. Mencontoh bentuk silang (+ dan x), lingkaran dan segitiga secara bertahap.
3. Menjiplak angka 1-5 dan meniru angka 1-5.
4. Mencontoh bentuk-bentuk yang sederhana.
5. Meronce dengan merjan.
6. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media. Misalnya: kotak korek api, kotak sepatu, batang korek api, tusuk gigi.
7. Menciptakan sesuatu dengan menggunting dan merobek bebas.
8. Menyusun menara dengan 8 kubus.
9. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari balon yang tersedia.
10. Bertepuk tangan dengan bermacam-macam pola.
11. Membentuk dengan tanah liat/plastisin/adonan tepung atau pasir.
12. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia, dan sebagainya.
13. Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, gelombang.
14. Menggunting bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat.
15. Melipat kertas secara horizontal, vertikal, dan diagonal menjadi bermacam-macam benda.
16. Menjiplak atau meniru bentuk-bentuk yang sudah tersedia.

JASMANI

1. Merayap dengan berbagai variasi.
2. Merangkak dengan berbagai variasi.
3. Berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit, menyamping, dengan rintangan, membawa cangkir berisi air, dan sebagainya.
4. Berlari lurus, berjingkat, angkat tumit, dan sebagainya
5. Menaiki, menuruni dan berjalan di atas papan titian
6. Meloncat dari ketinggian 20 cm *)
7. Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke muka dan ke belakang, ke kiri, ke kanan dengan alat atau tanpa alat.
8. Melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) dengan alat atau tanpa alat.
9. Menendang dan memantulkan bola.
10. Melempar dan menangkap kantong biji atau bola.
11. Menirukan gerakan binatang, tanaman, dan sebagainya.
12. Menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik atau ritmik.
13. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik.
14. Mengikuti berbagai macam permainan.
15. Senam dengan berbagai variasi.
16. Menari (melakukan gerakan-gerakan tari).

ORIENTASI DAN MOBILITAS

1. Latihan kelenturan
   Misal: Membungkuk, melenting, meluncur, menekuk
2. Menentukan arah dengan suara/bunyi, bau-bauan, panas matahari, gerakan tangan, dan menghadap badan.

BAHASA

1. Menirukan kembali 2 s.d 4 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)
2. Mengikuti 2 s.d 5 perintah sekaligus.
3. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya.
4. Bicara lancar dengan kalimat sederhana.
5. Menyanyikan beberapa lagu anak-anak.
6. Mengucapkan beberapa sajak sederhana.
7. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kiri, di kanan, dan sebagainya.
8. Menyebut dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana. Misalnya: duduk, jongkok, berlari, makan, menangis, dan sebagainya.
9. Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana.
10. Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek (5-6 kalimat) yang sudah diceritakan guru.
11. Menceritakan kembali isi cerita sederhana yang sudah diceritakan oleh guru.
12. Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal.
13. Memberikan batasan beberapa kata/benda.
14. Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru. Misalnya: kemarin ibu pergi ke .....
15. Melanjutkan cerita/sajak sederhana yang sudah dimulai guru.
16. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk, atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu.
17. Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari satu benda.
18. Membayangkan akibat dari suatu kejadian yang belum tentu terjadi. Misalnya: Coba bayangkan akibatnya jika tidak ada air.
19. Menceritakan gambar timbul yang telah disediakan.
20. Bercerita tentang gambar timbul yang dibuat sendiri.
21. Mengekspresikan diri melalui dramatisasi.

22. Mengucap suku kata dalam nyanyian, misalnya:
la-la-la
ma-ma-ma
ti-ti-ti
23. Mengenal suara huruf awal dari kata yang berarti, misalnya bola, baju, batu, biji, dan sebagainya.
24. Mengenal bunyi huruf akhir dari kata-kata yang berarti. Misalnya: kolam, malam, ayam.
25. Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya ma ... mama, makan, malu, marah.

DAYA PIKIR

1. Menyebut urutan bilangan dari 1 - 20.
2. Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda.
3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-10 (anak tidak disuruh menulis).
4. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak. Misalnya: Buat bentuk tertentu dari lima lidi.
5. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama; lebih dan kurang; banyak dan sedikit.
6. Mengenal lambang bilangan angka 1-10 (anak didik tidak disuruh menulis).
7. Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
8. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.
9. Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
10. Mengenal alat untuk mengukur.
11. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: mengelompokkan menurut bentuk, dan menurut ukuran.
12. Menyebut nama-nama hari dan bulan.
13. Menggunakan konsep waktu (hari ini, kemarin, besok pagi, sekarang, nanti, pagi, sore, siang, malam, dan sebagainya).

14. Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.
15. Mengenal penambahan dan pengurangan 1 s.d 10 dengan menggunakan benda-benda.
16. Menciptakan suatu bentuk dari kepingan-kepingan bentuk geometris menjadi bentuk lain.
17. Mengerjakan "maze" (mencari jejak). **
18. Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh.
19. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dikenalkan (ingatan).
20. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar. **
21. Mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya benda barang, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
22. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, biru, merah, putih, biru, merah, ..., ...
23. Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus.
24. Mengenal perbedaan antara kasar dan halus; berat dan ringan; panjang dan pendek; jauh dan dekat.
25. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan kasar, halus, berat, ringan, besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
26. Membedakan bermacam-macam rasa, bau atau suara tertentu.
27. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai rasa bau atau suara tertentu.
28. Mengenal sebab akibat. Misalnya: Mengapa kita sakit gigi? Mengapa kita lapar?
29. Mengetahui asal mula sesuatu. Misalnya: Nasi berasal dari apa?
30. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
    - biji ditanam
    - balon ditiup lalu dilepas
    - benda-benda dimasukkan ke dalam air
    - benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain.
31. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
    - besi berani didekatkan dengan macam-macam benda.
32. Menciptakan suatu bentuk dari beberapa potongan lidi, bilah kayu, biji-bijian, sedotan atau barang-barang bekas yang lain.

33. Menyebut alamat rumah
34. Mengurutkan 5-10 benda berdasarkan urutan tinggi, lebar, berat atau tebal.
35. Menyebut perbedaan dua buah benda.

KETERAMPILAN

1. Menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
2. Mencontoh bentuk silang (+ dan x), lingkaran dan segitiga secara bertahap.
3. Mencontoh angka 1-10.
4. Mencontoh bentuk-bentuk yang sederhana dengan diraba sekejap.
5. Menulis 1-10.
6. Menggambar bentuk silang, lingkaran, dan segitiga secara bertahap.
7. Meronce dengan merjan.
8. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media: Misalnya: korek api, kotak sepatu, batang korek api, tusuk gigi.
9. Menciptakan sesuatu dengan menggunting dan merobek beban.
10. Meronce merjan dengan pola yang dibuat oleh guru.
11. Membentuk orang dengan bagian-bagiannya: kepala, badan, tangan, kaki, dan sebagainya dengan puzel.
12. Menyusun menara lebih dari 8 kubus.
13. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari kubus yang banyak.
14. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari bermacam-macam balok yang tersedia.
15. Bertepuk tangan dengan bermacam-macam pola.
16. Membentuk dengan tanah liat/plastisin/adonan tepung atau pasir.
17. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia dan sebagainya.
18. Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, gelombang dan zig-zag.
19. Menggunting bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat.

20. Melipat kertas.
21. Menganyam dengan berbagai media, Misalnya: daun kelapa, daun pisang, guntingan kertas.
22. Menjiplak bentuk-bentuk yang sudah tersedia.

JASMANI

1. Merayap dengan berbagai variasi.
2. Merangkak dengan berbagai variasi.
3. Berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit, menyamping, dengan rintangan, membawa cangkir berisi air, dan sebagainya.
4. Berlari lurus, berjingkat, angkat tumit, dan sebagainya
5. Berjalan di atas papan titian dengan:
   - Membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah.
   - Merentangkan tangan
   - Tangan memegang beban di atas kepala.
   - Tiap tiga langkah diselingi jongkok.
6. Meloncat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap ke arah tertentu.
7. Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke muka dan ke belakang, ke kiri, ke kanan dengan alat atau tanpa alat.
8. Melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) dengan alat atau tanpa alat.
9. Menendang dan memantulkan bola.
10. Melempar dan menangkap kantong biji atau bola.
11. Menirukan gerakan binatang, tanaman, dan sebagainya.
12. Menggerakkan kepala, tangan, atau kaki sesuai dengan irama atau ritmik.
13. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik.
14. Mengikuti berbagai macam permainan.
15. Senam dengan berbagai variasi.
16. Menari (melakukan gerakan-gerakan tari)
17. Menciptakan gerakan-gerakan untuk menggambarkan sesuatu tanpa bercakap-cakap (pantomim).

ORIENTASI DAN MOBILITAS

1. Menentukan jarak dengan menggunakan suara/bunyi, penciuman/ bau-bauan dan langkah.
2. Membuat kontak dengan pendamping awas dengan cara ajakan secara lisan, dengan sentuhan.
3. Praktek memegang tangan pendamping.
4. Menentukan posisi dan jarak saat memegang tangan pendamping.
5. Menentukan jarak dengan pendamping saat berjalan.
6. Melakukan irama jalan.
7. Memperkirakan panjang pendeknya langkah.
8. Menyesuaikan kecepatan jalan.
9. Penggunaan teknik melewati jalan sempit, meliputi: penggunaan isyarat, merubah posisi tangan, menentukan posisi badan.
10. Mengenal tanda-tanda medan yang meliputi:
    a. mengenal ciri dari barang miliknya sendiri
    b. mengenal barang yang ditunjuk melalui ciri medannya
    c. petunjuk waktu menetapkan posisi suatu benda
11. Menentukan arah objek dihubungkan posisi tubuh.

BAHASA

1. Menirukan kembali 2 s.d 10 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)
2. Mengikuti 3 s.d 5 perintah sekaligus.
3. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya.
4. Bicara lancar dengan kalimat sederhana.
5. Menyanyikan beberapa lagu anak-anak.
6. Mengucapkan beberapa sajak sederhana.
7. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi di dalam, di luar, di atas, di bawah, di kiri, di kanan, dan sebagainya.
8. Menyebut, dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana. Misalnya: duduk, jongkok, berlari, makan, menangis, dan sebagainya.
9. Bercerita tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana.
10. Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek (5-10 kalimat) yang sudah diceritakan guru.
11. Menceritakan kembali isi cerita sederhana yang mudah diceritakan oleh guru.
12. Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal.
13. Memberikan batasan beberapa kata/benda. Misalnya: Apakah rumah itu?
14. Mengurutkan dan menceritakan isi gambar timbul seri (4-6 gambar).
15. Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru. Misalnya: kemarin ibu pergi ke ....
16. Melanjutkan cerita/sajak sederhana yang sudah dimulai guru.
17. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, atau menurut cici-ciri/sifat tertentu.
18. Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan dari suatu benda.
19. Membayangkan akibat dari suatu kejadian yang belum tentu terjadi. Misalnya: Coba bayangkan akibatnya jika tidak ada air.
20. Menceritakan gambar timbul yang telah disediakan.
21. Bercerita tentang gambar timbul yang dibuat sendiri.

22. Mengekspresikan diri melalui dramatisasi.
23. Mengucap suku kata dalam nyanyian, misalnya:
    la-la-la
    ma-ma-ma
    ti-ti-ti
24. Mengenal suara huruf awal dari kata yang berarti, misalnya: bola, baju, batu, biji, dan sebagainya.
25. Mengenal bunyi huruf akhir dari kata-kata yang berarti. Misalnya: kolam, malam, ayam.
26. Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya: ma, mama, makan, malu, marah.

DAYA PIKIR

1. Menyebut urutan bilangan dari 1 - 20.
2. Membilang (mengenal konsep bilangan) dengan benda-benda.
3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan 1-15 (anak tidak disuruh menulis).
4. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda sesuai dengan konsep bilangan yang sudah diketahui anak. Misalnya: Buat bentuk tertentu dari lima lidi.
5. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama; lebih dan kurang; banyak dan sedikit.
6. Mengenal lambang bilangan angka 1-15 (anak didik tidak disuruh menulis).
7. Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan 9 warna. **
8. Menyebut nama, menunjuk dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
9. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.
10. Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
11. Mengenal alat untuk mengukur.
12. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya: mengelompokkan menurut bentuk, dan menurut ukuran.
13. Menyebut nama-nama hari dan bulan.

14. Menggunakan konsep waktu (hari ini, kemarin, besok pagi, sekarang, nanti, pagi, sore, siang, malam, dan sebagainya).
15. Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.
16. Mengenal penambahan dan pengurangan 1 s.d 15 dengan menggunakan benda-benda.
17. Menciptakan suatu bentuk dari kepingan-kepingan bentuk geometris menjadi bentuk lain.
18. Mengerjakan "maze" (mencari jejak).
19. Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh.
20. Menyebutkan kembali benda-benda yang baru dikenalkan (ingatan).
21. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar. **
22. Mencari/menunjuk sebanyak-banyaknya benda/ barang, binatang, tanaman yang mempunyai bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
23. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Misalnya: merah, putih, biru, merah, putih, biru, merah, ..., ...
24. Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus.
25. Mengenal perbedaan antara kasar dan halus; berat dan ringan; panjang dan pendek; jauh dan dekat.
26. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang ada di sekitar berdasarkan kasar, halus, berat, ringan, besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah.
27. Membedakan bermacam-macam rasa, bau atau suara tertentu.
28. Menyebutkan sebanyak-banyaknya benda yang mempunyai rasa, bau, atau suara tertentu.
29. Mengenal sebab akibat. Misalnya: Mengapa kita sakit gigi? Mengapa kita lapar?
30. Mengetahui asal mula sesuatu. Misalnya: Nasi berasal dari apa?
31. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
    - warna dicampur
    - biji ditanam
    - balon ditiup lalu dilepas
    - benda-benda dimasukkan ke dalam air
    - benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain. **

32. Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika:
    a. benda kecil dilihat dengan kata pembesar
    b. besi berani didekatkan dengan macam-macam benda.
33. Menciptakan suatu bentuk dari beberapa potongan lidi, bilah kayu, biji-bijian, sedotan atau barang-barang bekas yang lain.
34. Menyebut alamat rumah
35. Mengurutkan 5-15 benda berdasarkan urutan tinggi, besar, berat atau tebal.
36. Menyebut perbedaan tiga buah benda.

KETERAMPILAN

1. Menarik garis datar, tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
2. Mencontoh bentuk silang (+ dan x), lingkaran dan segitiga secara bertahap.
3. Mencontoh angka 1-15.
4. Mencontoh bentuk-bentuk yang sederhana dengan diperlihatkan sekejap.
5. Menulis 1-15.
6. Menggambar bentuk silang, lingkaran dan segitiga secara bertahap.
7. Meronce dengan merjan.
8. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dengan menggunakan bermacam-macam media: Misalnya: korek api, kotak sepatu, batang korek api, tusuk gigi.
9. Menciptakan sesuatu dengan menggunting dan merobek bebas.
10. Meronce merjan dengan pola yang dibuat oleh guru.
11. Menggambar orang dengan bagian-bagiannya: kepala, badan, tangan, kaki, dan sebagainya.
12. Menggambar bebas dengan menggunakan pensil berwarna, krayon, arang, kapur tulis, dan sebagainya.
13. Menggambar bebas bentuk dasar, titik, garis, lingkaran, segi empat, segitiga dan bujursangkar yang sudah tersedia.
14. Menggambar bebas di dalam lingkaran, segi empat, segitiga dan bujursangkar yang sudah tersedia.
15. Mewarnai bentuk gambar sederhana.

16. Menyusun menara lebih dari 8 kubus.
17. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari kubus yang banyak.
18. Menciptakan bermacam-macam bentuk bangunan dari bermacam-macam balok yang tersedia.
19. Bertepuk tangan dengan bermacam-macam pola.
20. Membentuk dengan tanah liat/plastisin/adonan tepung atau pasir.
21. Menjahit sederhana dengan menggunakan tali sepatu, benang wol, rafia, dan sebagainya.
22. Menggunting kertas mengikuti garis lurus, lengkung, gelombang, dan zig-zag.
23. Menggunting bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat.
24. Melipat kertas.
25. Mencipta pola atau kolase.
26. Menganyam dengan berbagai media. Misalnya daun kelapa, daun pisang, guntingan kertas.
27. Membatik dan jumputan.
28. Menciptakan kreasi dengan stempel.
29. Melukis dengan jari (finger painting), kuas, pelepah pisang, dan lain-lain.
30. Permainan warna dengan menggunakan krayon, cat air, arang, kapur, dan lain-lain.
31. Menjiplak bentuk-bentuk yang sudah tersedia.

JASMANI

1. Merayap dengan berbagai variasi.
2. Merangkak dengan berbagai variasi.
3. Berjalan lurus, berjingkat, angkat tumit, menyamping, dengan rintangan, membawa cangkir berisi air, dan sebagainya.
4. Berlari lurus, berjingkat, angkat tumit, dan sebagainya
5. Berjalan di atas papan titian dengan:
   - Membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah.
   - Merentangkan tangan
   - Tangan memegang beban di atas kepala.
   - Tiap tiga langkah diselingi jongkok.

6. Meloncat dari ketinggian 20-50 cm sambil menghadap ke arah tertentu.
7. Melompat dengan dua kaki bersama-sama ke muka dan ke belakang, ke kiri, ke kanan dengan alat atau tanpa alat.
8. Melompat dengan menggunakan satu kaki (engklek) dengan alat atau tanpa alat.
9. Menendang dan memantulkan bola.
10. Melempar dan menangkap kantong biji atau bola.
11. Menirukan gerakan binatang, tanaman, dan sebagainya.
12. Menggerakkan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama atau ritmik.
13. Bergerak bebas sesuai dengan irama musik.
14. Mengikuti berbagai macam permainan.
15. Senam dengan berbagai variasi.
16. Menari (melakukan gerakan-gerakan tari)
17. Menciptakan gerakan-gerakan untuk menggambarkan sesuatu tanpa bercakap-cakap (pantomim).

ORIENTASI DAN MOBILITAS

1. Membaca peta timbul yang sederhana.
2. Latihan teknik melindungi tubuh saat berjalan seperti: teknik tangan menyilang di atas (upper hand), tangan menyilang ke bawah (lower hand).
3. Latihan teknik menelusuri obyek untuk menuju sasaran.
4. Latihan mencari benda jatuh.
5. Latihan duduk dengan menggunakan kursi tanpa meja atau kursi menghadap meja.
6. Melakukan teknik berjabat tangan antara orang awas dengan tunanetra dan antara sesama tunanetra.