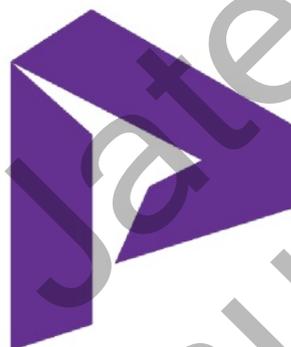


Deep Learning
MODUL AJAR

RUMAHKU SURGA KECIL DI DUNIA



**TK PAUD JATENG TERPADU SEMARANG
KELOMPOK A (4-5 TAHUN)
TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER I (GASAL)**

MODUL AJAR PAUD FASE FONDASI

PENULIS : AGATA PUSPARINI, S.Pd.AUD
TOPIK : LINGKUNGANKU
SUB TOPIK : RUMAHKU

TK PAUD JATENG SEMARANG
Jl. Pemuda, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah
HP. 0896-6777-0666, Email : paudjateng@yahoo.com
Website : <https://www.paud.id>

LEMBAR LISENSI MODUL AJAR VERSI GRATIS

Modul ajar ini diperuntukkan untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Fase Fondasi. Disusun menggunakan revisi Capaian Pembelajaran terbaru berdasar SK BSKAP No. 32/H/KR/2024 tertanggal 11 Juni 2024.

Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Dokumen ini telah terdaftar hak cipta dengan nomor registrasi Hak Kekayaan Intelektual dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum & HAM RI nomor :

REG. NO EC002025066714 TANGGAL 15 JUNI 2025 PENCATATAN 000906975

**DILARANG KERAS MENYALIN ATAU MENYEBARKAN FILE INI
TANPA IZIN DARI PAUD JATENG**

Karena tindakan tersebut melanggar UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

1. Semua dokumen yang tersedia di website PAUD Jateng dengan alamat <https://www.paud.id> adalah **GRATIS** dan dapat digunakan oleh siapa saja. Tidak untuk diperjual belikan kembali.

Silakan unduh langsung dokumen PROTA PROSEM RPPM dan MODUL AJAR Kurikulum Merdeka dari **PAUD Jateng** akses melalui <https://www.paud.id>

2. Menyebarkan dokumen versi gratis ini dengan tujuan komersial seperti menjual modul ajar (dengan kemiripan plagiasi diatas 50%) dengan dalih webinar workshop dapat dituntut secara hukum. Sebagai contoh jika ada sebuah yayasan atau perseorangan yang menarik uang dari penyelenggaraan webinar/workshop dan memberikan dokumen modul ajar yang mirip dengan milik PAUD Jateng dengan tingkat kemiripan di atas 50% bisa dituntut secara pidana.
3. MENYEBARKAN dokumen modul ajar versi Gratis ini pada kegiatan webinar/workshop atau dimuat dalam website lain DIPERBOLEHKAN selama tidak mengubah isi dokumen modul ajar gratis ini.
4. Media ajar tambahan disediakan gratis baik berupa video, lagu, buku cerita, atau lembar kerja anak yang bisa diakses melalui QR Code pada setiap modul ajar.
5. Modul ajar yang bisa di edit format Microsoft Word full selama 1 tahun ajaran bisa didapatkan melalui <https://guru.paud.id>

Silakan follow kami melalui
Kontak dan Saluran Grup WA Telegram melalui <https://www.paud.id/sosmed/>

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Penulis	Agata Pusparini, S.Pd.AUD	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	TK PAUD Jateng	Minggu Ke-	7
Fase	Fondasi	Bulan	September 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	PBL, STEAM, Coding, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Lingkunganku / Rumahku (Rumahku Surga Kecil di Dunia)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun (Kelompok A TK) memiliki karakteristik perkembangan yang beragam dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan nilai agama moral. Pada usia ini, anak mulai memahami konsep rumah sebagai tempat tinggal dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungan sekitarnya. Mereka senang bermain dan belajar melalui eksplorasi langsung, memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang, serta mulai mampu mengekspresikan ide kreatif melalui berbagai media. Anak-anak juga mulai memahami identitas diri termasuk alamat rumah dan kegiatan keluarga.			
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran tentang rumah mencakup pengetahuan esensial mengenai bagian-bagian rumah (atap, jendela, pintu) dan fungsinya, pengetahuan aplikatif tentang cara merawat dan menghias rumah, serta pengetahuan nilai dan karakter tentang rasa syukur atas tempat tinggal dan kepedulian terhadap lingkungan rumah. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak dan dapat diintegrasikan dengan pengembangan kreativitas, keterampilan motorik, kemampuan berhitung, dan pengenalan huruf melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input checked="" type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	<input type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - CP Jati Diri: Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam
Lintas Disiplin Ilmu	Integrasi pengembangan nilai agama moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk perkembangan holistik anak usia dini.
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menceritakan tentang rumah dan keluarganya dengan menyebutkan alamat rumah, serta berbagi cerita kegiatan bersama keluarga di rumah - Anak mampu mengenali bagian-bagian rumah dan fungsinya serta mengekspresikan kreativitasnya dalam menghias rumah

Topik Pembelajaran	Rumahku Surga Kecil di Dunia
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dengan pendekatan bermain yang mengintegrasikan eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi melalui berbagai kegiatan hands-on seperti membuat miniatur furniture, menghias rumah, dan aktivitas coding sederhana.
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi dengan sesama teman dalam kegiatan berkelompok, melibatkan guru sebagai fasilitator dan motivator, serta melibatkan orang tua dalam berbagi cerita tentang kegiatan keluarga di rumah.
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang fisik kelas yang fleksibel dengan area bermain yang dapat diatur untuk kegiatan kelompok dan individual, tersedia berbagai material alam dan daur ulang untuk berkreasi. - Ruang virtual melalui video pembelajaran dan media digital interaktif. Budaya belajar yang menghargai kreativitas, kemandirian, dan kolaborasi dengan suasana yang aman dan menyenangkan bagi anak untuk bereksplorasi.
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Video pembelajaran tentang bagian-bagian rumah, media interaktif untuk pengenalan huruf dan angka, serta dokumentasi digital hasil karya anak. - Teknologi digunakan sebagai pendukung pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar anak melalui media audio visual yang menarik. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/rumahku/



C. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

C.1. AWAL (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal dan diskusi ide kegiatan hari ini
5. Kegiatan pemantik dengan buku cerita/video "Mengenal Bagian Rumah"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan karakter

C.2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Uraian Kegiatan

- 1 Kegiatan 1 : Kursi Stik Eskrim (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Stik Eskrim, Lem. Cara Bermain:
- Siapkan stik eskrim secukupnya, setiap anak diasah kreativitasnya untuk membuat kursi sesuai imajinasi mereka sendiri.
 - Permainan ini melatih keterampilan motorik halus anak, kreativitas, dan pemahaman tentang struktur sederhana. Pastikan untuk mengawasi anak-anak saat menggunakan lem, terutama jika menggunakan lem tembak yang panas.



Kegiatan 2 : Jendela Bingkai Ranting (Kreativitas, Kesehatan). Alat dan bahan: Ranting kecil, benang, daun. Cara bermain: Anak-anak membuat bingkai jendela dari ranting yang diikat dengan benang. Mereka bisa menambahkan daun sebagai tirai. Kegiatan ini melatih koordinasi dan keterampilan mengikat sederhana.

Kegiatan 3 : Meja Hitung Daun (Komunikasi, Kemandirian). Alat dan bahan: Daun kering, karton, spidol. Cara bermain: Gambar beberapa "meja" di karton dan tulis angka 1-10 di atasnya. Minta anak-anak mengumpulkan daun dan meletakkan jumlah daun yang sesuai di setiap "meja". Dorong mereka untuk menghitung dengan suara keras. Kegiatan ini melatih pengenalan angka dan konsep korespondensi satu-satu.

- 2 Kegiatan 1 : Membuat Sajadah (Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Kreativitas). Alat dan bahan: Kertas karton, Lem, Penggaris, Cat warna (cat air atau cat poster), Kertas konstruksi hitam untuk membentuk Ka'bah, Pensil, Kuas, Cara Membuat:

- Siapkan semua bahan dan alat yang diperlukan. Pastikan kertas karton berukuran cukup besar untuk dijadikan sajadah.
- Gunakan penggaris dan pensil untuk menggambar bentuk dasar sajadah di atas kertas karton. Umumnya bentuk sajadah adalah persegi panjang dengan ukuran yang diinginkan.
- Potong kertas karton sesuai dengan gambar yang telah dibuat.
- Cat kertas karton dengan warna dasar yang diinginkan menggunakan cat warna. Biarkan cat mengering dengan sempurna.
- Ambil kertas konstruksi hitam dan potong menjadi bentuk persegi kecil yang akan digunakan sebagai Ka'bah.
- Gambarlah detail kecil seperti pintu Ka'bah dengan menggunakan pensil atau spidol emas, jika ada.
- Rekatkan potongan kertas konstruksi hitam yang membentuk Ka'bah di bagian atas sajadah dengan lem.
- Anak-anak bisa menambahkan hiasan lain seperti garis-garis atau motif di sekitar Ka'bah menggunakan cat warna.
- Pastikan semua hiasan dan detail terpampang dengan rapi dan biarkan lem dan cat mengering sempurna.
- Anak-anak dapat menuliskan namanya sendiri pada sajadah yang mereka buat.



Kegiatan 2 : Rumah Kerikil (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kerikil berbagai ukuran, lem, karton. Cara bermain: Anak-anak menyusun kerikil di atas karton membentuk outline rumah sederhana. Ini melatih koordinasi mata-tangan dan pemahaman spasial.

Kegiatan 3 : Kursi Pelepah Pisang (Kreativitas, Kesehatan). Alat dan bahan: Potongan pelepah pisang kering, lem. Cara bermain: Anak-anak membuat kursi mini dari potongan pelepah pisang. Mereka bisa menggunakan potongan yang lebih besar untuk dudukan dan yang lebih kecil untuk sandaran. Ini melatih keterampilan menyusun dan menempel.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Kegiatan
------	----------

3	<p>Kegiatan 1 : Coding Bentuk Geometri (Komunikasi, Kemandirian). Alat dan bahan: Spidol, Kertas HVS, Penggaris, Cara Membuat dan bermain:</p>
---	--

- Siapkan kertas HVS, kemudian buat gambar bentuk geometri menggunakan penggaris.
- Pada bagian atas buat code atau ketentuan yang harus di lakukan anak-anak.
- Misalnya membuat bentuk (segitiga dan di dalamnya di beri gambar 1 lingkaran, gambar persegi di dalamnya di beri bentuk 2 lingkaran (seperti pada gambar), terakhir bentuk lingkaran dan pada bagian tengah lingkaran di buat gambar lingkaran kecil yang terbagi menjadi 2 dan bagian bawah di beri asir).
- Maka anak-anak harus mengisi bentuk-bentuk geometri sesuai dengan ketentuan pada code yang sudah di tentukan pada gambar.



Kegiatan 2 : Meja Balok Kayu (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Balok kayu kecil, lem. Cara bermain: Anak-anak menyusun balok kayu membentuk meja sederhana, menempelkan beberapa balok sebagai kaki dan satu balok panjang sebagai permukaan meja. Ini melatih keterampilan menyusun dan keseimbangan.

Kegiatan 3 : Meja Tutup Botol (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Tutup botol plastik, karton, lem. Cara bermain: Anak-anak membuat meja mini dengan menempelkan tutup botol sebagai kaki meja pada potongan karton. Kegiatan ini mengembangkan pemahaman tentang stabilitas dan keseimbangan.

4	<p>Kegiatan 1 : Mengenal Huruf Vokal (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Kursi, Printable huruf vocal (A, I, U, E, O), Kertas HVS. Cara Membuat dan memainkannya :</p>
---	--

- Siapkan beberapa kursi, siapkan juga printable huruf vokal.
- Selanjutnya tempel printable huruf vocal pada kursi (usahakan masing-masing huruf di sesuaikan dengan jumlah anak yang ikut serta dalam kegiatan).
- Siapkan kertas HVS Dan tulis huruf pada setiap satu lembar satu huruf.
- Perlihatkan kepada anak huruf yang harus mereka cari.
- Kegiatan ini dapat di lakukan di dalam kelas.
- NB : Jika terdiri 10 anak maka, bisa di lakukan dengan dua kelompok secara bergantian, tujuannya agar anak paham tentang huruf vokal dan konsep bunyi yang di dikeluarkan oleh masing-masing huruf.



Kegiatan 2 : Jendela Transparan (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Plastik bening, karton, gunting (dibantu guru). Cara bermain: Anak-anak membuat jendela dengan memotong lubang pada karton dan menempelkan plastik bening. Mereka bisa menghias bingkai jendela dengan stik eskrim. Ini melatih koordinasi dan pemahaman tentang transparansi.

Kegiatan 3 : Rumah Karton 3D (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kotak karton bekas, gunting (dibantu guru), krayon. Cara bermain: Anak-anak menghias kotak karton menjadi rumah mini, menggambar jendela dan pintu. Mereka bisa memotong bagian depan kotak (dengan bantuan) untuk membuat pintu yang bisa dibuka. Ini melatih kreativitas dan pemahaman tentang struktur 3D.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

- 5 Kegiatan 1 : Tenis Balon (Kesehatan, Kolaborasi). Alat: Balon (beberapa balon cadangan jika ada yang pecah), Raket mainan atau benda yang dapat digunakan sebagai pengganti raket, piring kertas yang di rekatkan dengan kardus yang digulung membentuk tabung., Ruangan yang cukup luas atau area outdoor yang aman untuk bermain, Cara membuat dan bermain tenis balon:
- Persiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan.
 - Untuk membuat raket, terlebih dahulu siapkan kardus bekas, kemudian gunting dan gulung membentuk tabung, lalu tempelkan pada piring kertas menggunakan lem tembak dan bisa lapis dengan selotip.
 - Kemudian tiup balon yang akan di gunakan, balon bisa di hias dengan tambahan sayap menggunakan kertas dan mata menggunakan mata googly (opsional).
 - Mintalah dua anak untuk berdiri saling berhadapan dan berikan satu balon kepada anak dan jelaskan bahwa mereka akan bermain tenis dengan balon.
 - Ajarkan anak untuk memegang raket dan tunjukkan kepada anak bagaimana cara memukul balon dengan raket. Ajarkan mereka untuk memukul balon dengan pelan menggunakan raket, mengayunkan raket dari bawah ke atas saat balon mendekati mereka.
 - Biarkan anak mencoba memukul balon dengan raket mereka sendiri. Beri mereka waktu untuk berlatih dan mendapatkan pegangan yang baik.
 - Setelah anak terbiasa memukul balon dengan raket, tambahkan bola kecil atau bola karet ke permainan. Biarkan mereka mencoba memukul bola dengan raket dan melihat seberapa jauh bola dapat mereka pukul.



- Dorong anak untuk bermain tenis balon dengan berkelompok atau dapat bermain dalam bentuk permainan tunggal atau ganda, bergantian memukul balon dan mencoba menjaga balon tetap berada di udara.
- Selalu berikan pujian dan dorongan kepada anak saat mereka bermain, terutama saat mereka berhasil memukul balon atau bola dengan raket mereka.

Kegiatan 2 : Kursi Bersusun dari Tutup Botol (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Tutup botol plastik berbagai ukuran, lem. Cara bermain: Anak-anak membuat kursi bersusun mini dengan menempelkan tutup botol dari yang besar ke kecil. Mereka harus memperhatikan keseimbangan dan stabilitas. Ini melatih pemahaman tentang ukuran dan keseimbangan

Kegiatan 3 : Rumah Suku Kata (Komunikasi, Kemandirian). Alat dan bahan: Stik eskrim, spidol, lem, karton besar. Cara bermain: Tulis suku kata pada stik eskrim (misalnya: ru-, -mah, pin-, -tu, me-, -ja). Gambar outline rumah besar di karton. Minta anak-anak mencocokkan suku kata untuk membentuk kata utuh dan menempelkannya pada bagian rumah yang sesuai. Misalnya, "ru-mah" di atap, "pin-tu" di pintu, "je-nde-la" di jendela. Kegiatan ini mengembangkan kesadaran fonologis dan pembentukan kata.

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya:

1. Recalling kegiatan hari ini dan menanyakan perasaan anak
2. Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dan anak menunjukkan hasil karya
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Pembiasaan saat pulang: berdoa, menyiapkan tas dan pulang

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Tanya jawab tentang pengetahuan awal anak mengenai bagian-bagian rumah dan fungsinya
- Observasi kemampuan motorik halus saat anak diminta menggambar rumah sederhana
- Identifikasi kemampuan berbahasa melalui pertanyaan "Ceritakan tentang rumahmu!"
- Ceklis kesiapan menggunting, menempel, dan mewarnai

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Observasi harian partisipasi anak dalam setiap kegiatan menggunakan rubrik sederhana
- Catatan anekdot kreativitas anak saat membuat karya (furniture, kolase, coding geometri)
- Dokumentasi foto progress perkembangan hasil karya dari hari ke hari
- Penilaian kerjasama dalam kegiatan berkelompok (tenis balon, mencocokkan angka)
- Pengamatan kemampuan problem solving saat menghadapi tantangan dalam berkarya

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Presentasi hasil karya anak dengan bercerita tentang fungsi setiap bagian rumah yang dibuat

- 
- Tes lisan sederhana: menyebutkan 3 bagian rumah dan fungsinya
 - Penilaian portofolio semua hasil karya selama 6 hari pembelajaran
 - Evaluasi pencapaian melalui demonstrasi: anak menunjukkan cara menggunakan alat (gunting, lem)
 - Refleksi anak melalui pertanyaan "Apa yang paling kamu suka dari pembelajaran tentang rumah?"

Kepala,
TK PAUD Jateng

Guru Kelas,
Kelompok Cosmos

RINA KHUMAIRA, M.Pd.
NIP. 19940519 201612 2 018

AGATA PUSPARINI, S.Pd.AUD
NIP. 19940506 202012 2 018

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

Tanggal	Nama Anak	Kejadian Teramati	Analisis Capaian

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
CEKLIS IKTP (INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN)
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

No	Indikator	Nama Anak		Keterangan / Kejadian Teramati
		Sudah Muncul	Belum Muncul	
1	Anak dapat menyebutkan minimal 3 bagian rumah dan fungsinya			
2	Anak dapat menggambar bentuk rumah sederhana dengan koordinasi mata-tangan yang baik			
3	Anak dapat menceritakan tentang kegiatan keluarga di rumah			
4	Anak dapat menggunakan gunting dan lem dengan tepat dan aman			
5	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat furniture dari bahan daur ulang			
6	Anak dapat bekerja sama dengan teman dalam kegiatan berkelompok			
7	Anak dapat menyelesaikan coding bentuk geometri sesuai instruksi			
8	Anak dapat mempresentasikan hasil karyanya dengan percaya diri			
9	Anak menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas berkarya			
10	Anak dapat merefleksikan pengalaman belajar dengan menyebutkan kegiatan favorit			

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

Tanggal	Nama Anak	Foto Karya Anak	Deskripsi Foto dan Analisis Capaian Perkembangan

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
FOTO BERSERI
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

Tanggal	Nama Anak, dan Dokumentasi Foto (Minimal 3)	Deskripsi Foto dan Analisis CP

Catatan: Foto berseri fokus pada proses perkembangan pada satu keterampilan/kegiatan yang sama dari waktu ke waktu; Menunjukkan progres bertahap dalam penguasaan suatu keterampilan;

Semua Tentang PAUD

Hanya ada di

PAUD JATENG

**PEMBELAJARAN
MENDALAM**

Administrasi PAUD Jateng

Dokumen administrasi PAUD (TK/KB/TPA/SPS)

Kurikulum Merdeka yang bisa didapatkan secara **GRATIS**
di PAUD Jateng untuk layanan usia 2 s.d 6 tahun :

Kurikulum PAUD :

- Regulasi Kurmer
- KOSP (Dokumen 1)
- CP PAUD
- Program Tahunan
- Program Semester
- RPPM
- Modul Ajar RPPH
- Modul P5
- Penilaian PAUD
- Aplikasi Rapor
- File Akreditasi
- SOP PAUD

Materi Pendukung :

- Media Ajar 600+ Buku Cerita PAUD
- Flashcard/Lembar Kerja Siswa PAUD
- Pedoman Penyelenggaraan TK/KB/TPA/SPS/Holistik
- Buku Panduan Guru Kurikulum Merdeka
- Panduan Kurikulum Merdeka
- Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

Contact:

Website : www.paud.id

Facebook : PAUD Jateng



0896-6777-0666

PAUD Jateng

Versi Berbayar:

<https://www.paud.id/guru>