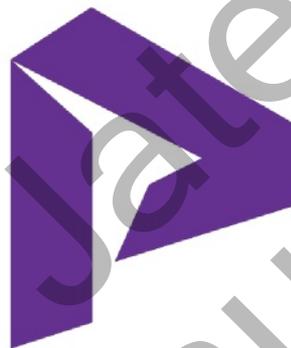


*Deep Learning*  
**MODUL AJAR**

**SERUNYA BERMAIN DI TAMAN SEKOLAHKU**



**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 : SEKOLAHKU**

**TK PAUD JATENG SEMARANG**  
Jl. Pemuda, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah  
HP. 0896-6777-0666, Email : [paudjateng@yahoo.com](mailto: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-	8
Fase	Fondasi	Bulan	September 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Play Based Learning	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Lingkunganku / Sekolahku (Serunya Bermain di Taman Sekolahku)		

### A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun yang berada pada tahap perkembangan fondasi dengan karakteristik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungan sekitar, mulai mengembangkan kemampuan sosial emosional dalam berinteraksi dengan teman dan guru, memiliki kemampuan motorik halus dan kasar yang berkembang, serta mulai mengenal konsep dasar seperti huruf, angka, dan bentuk geometri. Anak-anak pada usia ini juga mulai memahami aturan sederhana dan dapat mengikuti instruksi yang diberikan dengan pendampingan.			
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran berfokus pada pengenalan lingkungan sekolah sebagai tempat bermain dan belajar yang aman dan menyenangkan. Materi mencakup pengetahuan esensial tentang identitas diri dalam konteks sekolah, pengetahuan aplikatif melalui berbagai kegiatan bermain yang mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial emosional, serta pengetahuan nilai dan karakter yang menekankan pentingnya menghormati guru dan teman, disiplin, kejujuran, dan kebersamaan. Materi dirancang dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun dan sangat relevan dengan kehidupan nyata anak di lingkungan sekolah.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input checked="" type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	<input checked="" 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"> <li>- CP Jati Diri: Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat;</li> <li>- CP Jati Diri: Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya;</li> </ul>
Lintas Disiplin Ilmu	Pengembangan holistik seluruh aspek perkembangan anak (nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni).
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu mengenal identitas diri sebagai bagian dari komunitas sekolah,</li> <li>- Anak mampu membangun hubungan sosial yang positif dengan guru dan teman,</li> <li>- Anak mampu mengembangkan keterampilan dasar melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.</li> </ul>
Topik Pembelajaran	Serunya Bermain di Taman Sekolahku

Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Bermain (Play-Based Learning) dengan pendekatan holistik yang mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna.
Kemitraan Pembelajaran	Kerjasama dengan guru lain, kepala sekolah, orang tua, dan lingkungan sekolah untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara optimal.
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang fisik meliputi ruang kelas yang nyaman dan aman, halaman sekolah untuk kegiatan outdoor, serta area bermain yang fleksibel.</li> <li>- Ruang virtual berupa media digital sederhana yang mendukung pembelajaran.</li> <li>- Budaya belajar yang dikembangkan adalah suasana yang hangat, penuh kasih sayang, saling menghormati, dan mendorong anak untuk bereksplorasi dengan bebas namun tetap terarah.</li> </ul>
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan media digital sederhana seperti video edukatif dan buku cerita digital untuk mendukung pemahaman anak tentang lingkungan sekolah.</li> <li>- Media digital digunakan secara terbatas dan seimbang dengan kegiatan hands-on untuk menjaga keseimbangan perkembangan anak.</li> <li>- Dukungan media ajar digital tersedia melalui <a href="https://drive.paud.id/download/sekolahku/">https://drive.paud.id/download/sekolahku/</a></li> </ul>



## 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 untuk membangun kesadaran spiritual
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi untuk mengembangkan nilai karakter
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah" untuk menciptakan suasana gembira
4. Asesmen awal melalui diskusi ide kegiatan hari ini
5. Review kegiatan sebelumnya untuk membangun koneksi pembelajaran
6. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Oru Senang Sekolah"
7. Menyiapkan aturan bermain dan kesepakatan kelas
8. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter dan nilai

#### 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 : Membuat Huruf Dari Loose Part Alam (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Daun, batu, ranting, dan bahan alam lainnya (misalnya bunga kering, rumput, kerang). Cara Membuat:

- Pilih tempat yang cukup luas di luar ruangan atau di dalam kelas dengan meja yang bersih untuk bekerja.
- Ajak anak-anak untuk mengumpulkan berbagai bahan alam seperti daun, batu, dan ranting. Biarkan mereka menjelajahi lingkungan sekitar untuk menemukan bahan yang cocok.
- Tentukan huruf yang akan dibuat. Misalnya, memilih huruf awal dari nama masing-masing anak atau huruf tertentu yang ingin dipelajari.
- Gunakan ranting sebagai kerangka huruf. Susun ranting untuk membentuk garis-garis huruf.
- Tambahkan daun untuk mengisi bagian dalam huruf atau sebagai dekorasi.
- Gunakan batu untuk memberikan bentuk atau menekankan bagian tertentu dari huruf.
- Atau dapat membuat sesuai kreativitas dan imajinasi anak-anak
- Dorong anak-anak untuk berkreasi dengan menggunakan bahan lain yang mereka temukan. Misalnya, menambahkan bunga kering untuk warna atau menggunakan kerang untuk membentuk huruf yang lebih unik.

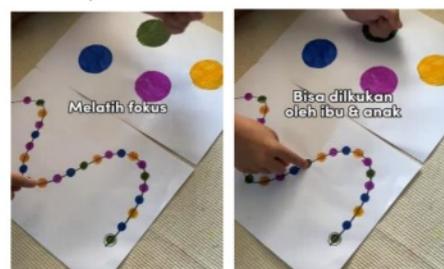


Kegiatan 2 : Membangun Gedung Sekolah Mini (Penalaran Kritis, Kreativitas). Alat dan bahan: Balok kayu berbagai ukuran dan warna, kertas warna, lem. Cara bermain: Ajak anak-anak membangun replika gedung sekolah menggunakan balok kayu. Mereka dapat menambahkan detail seperti jendela dan pintu menggunakan kertas warna. Kegiatan ini melatih koordinasi mata-tangan dan motorik halus sambil memperkenalkan konsep bentuk dan struktur gedung sekolah.

Kegiatan 3 : Bermain "Tangkap Huruf" (Kesehatan, Komunikasi). Alat dan bahan: Bola plastik, spidol. Cara bermain: Tulis huruf-huruf di bola plastik. Lemparkan bola ke anak dan minta mereka menyebutkan huruf yang terlihat saat menangkap bola. Kegiatan ini melatih koordinasi mata-tangan dan pengenalan huruf.

2 Kegiatan 1 : Yuk Samakan Warnanya (Penalaran Kritis, Kemandirian): Alat dan bahan: 2 lembar kertas HVS, Spidol, Cat warna. Cara Bermain:

- Siapkan kertas HVS, kemudian buat garis menggunakan spidol.
- Jika sudah buat garis, beri warna di atas garis (menggunakan 4 warna yang berbeda atau 3 atau 2 atau bisa di sesuaikan dengan tingkat usia anak).
- Selanjutnya pada kertas satunya lagi beri tanda atau sebagai code dari keempat warna yang sudah di buat sebelumnya.
- Mintalah anak-anak untuk kedua tangan berada di masing-masing kertas HVS yang di letakkan di hadapannya.



- Tangan sebelah kiri anak-anak harus bergerak menyamakan warna yang di sentuh pada tangan kanan sebelah kanan hingga warna habis.
- Anak yang dapat menyelesaikan hingga selsai tanpa salah itu yang menang.

Kegiatan 2 : Menyusun Menara Balok "Gedung Sekolah" (Kreativitas, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Balok kayu berbagai ukuran. Cara bermain: Tantang anak-anak untuk menyusun menara balok setinggi mungkin yang menyerupai gedung sekolah. Kegiatan ini melatih koordinasi, keseimbangan, dan pemecahan masalah.

Kegiatan 3 : Mencocokkan Angka Berdasarkan Gambar (Kolaborasi, Komunikasi). Alat dan bahan: Gelas kertas, spidol, gelang karet, benang. Cara bermain: Siapkan gelas kertas dengan titik-titik di bawahnya sesuai jumlah angka yang akan dikenalkan (misal: 1, 2, 3, dst). Buat juga gelas dengan angka tertulis. Ikat gelang karet dengan benang agar bisa dipegang oleh 2 anak. Letakkan gelas bertitik dan gelas berangka di atas meja. Minta anak berpasangan untuk memasang gelas bertitik dengan gelas berangka yang sesuai menggunakan gelang karet. Kegiatan ini melatih pengenalan angka dan konsep jumlah

### MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

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

3	Kegiatan 1 : Menyusun Gelas Dan Piring Menjadi Menara (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Piring kertas, gelas kertas. Cara Bermain:
---	--

- Siapkan piring kertas dan gelas kertas di atas meja
- Kemudian minta anak-anak untuk menyusunnya menjadi menara tinggi, dengan durasi waktu yang telah di tentukan
- Jika salah satu anak berhasil menyelesaikan tantangan sebelum waktu yang di tentukan maka itu yang menang, dan jika belum ada yang berhasil menyelesaikan Menara sampai batas waktu yang telah di tentukan , berarti harus mengukur ketinggian Menara mana yang lebih tinggi, dan itu yang menang.



Kegiatan 2 : Melompat Mengikuti Pola Lantai Sekolah (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan bahan: Kapur warna-warni atau tali untuk membuat pola di lantai. Cara bermain: Buat pola sederhana di lantai menggunakan kapur atau tali yang menyerupai lantai sekolah. Minta anak-anak melompat mengikuti pola tersebut. Variasikan dengan melompat satu kaki atau dua kaki. Kegiatan ini mengembangkan keseimbangan dan koordinasi tubuh.

Kegiatan 3 : Mengenal Bentuk Geometri dengan Dadu (Penalaran Kritis, Kolaborasi). Alat dan bahan: Dadu dengan berbagai bentuk geometri, gambar bentuk geometri di lantai. Cara bermain: Letakkan gambar bentuk geometri di lantai. Minta 5 anak atau lebih berdiri di atas gambar. Lempar dadu bentuk geometri. Jika bentuk yang muncul sama dengan gambar di depan anak, anak tersebut maju satu langkah. Lanjutkan hingga finish. Kegiatan ini membantu pengenalan bentuk geometri dan pemahaman spasial.

4	Kegiatan 1 : Balap Ban. Alat dan bahan (Kesehatan, Kolaborasi): Ban bekas (atau hulahop sebagai alternatif), Ruang terbuka (seperti lapangan atau halaman), Penanda garis start dan finish (seperti tiang kecil atau tali). Cara Bermain:
---	---

- Tentukan garis start dan finish di area permainan. Jika menggunakan hulahop, pastikan hulahop cukup besar untuk dapat digulirkan.

- Bagi anak-anak ke dalam beberapa tim, masing-masing tim terdiri dari 3-5 anak.
- Setiap tim akan memiliki satu ban yang harus digulirkan dari garis start ke garis finish. Anak-anak harus memutar ban dengan cara menggulirkannya menggunakan tangan.
- Jika menggunakan hulahop, anak-anak harus memenangkan lomba dengan cara menggelindingkan hulahop ke depan.
- Ketika semua tim sudah siap, beri aba-aba untuk mulai lomba. Tim harus berusaha untuk menggulirkan ban atau hulahop mereka secepat mungkin menuju garis finish.
- Tim yang pertama kali berhasil menggulirkan ban atau hulahop mereka melewati garis finish menjadi pemenang.
- Tambahkan tantangan dengan membuat rintangan di jalur yang harus dihindari oleh anak-anak, atau ubah arah setelah setengah jalan.



Kegiatan 2 : Membalikkan Posisi Yang Tepat Sesuai Angka (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Hula hop, kartu angka, bentuk geometri lingkaran dari karton. Cara bermain: Letakkan kartu angka di dalam hula hop. Siapkan bentuk geometri lingkaran dengan posisi terbalik. Minta anak-anak membalikkan bentuk geometri sesuai angka pada kartu. Kegiatan ini dapat dilakukan berpasangan sebagai kompetisi. Aktivitas ini membantu anak mengenal konsep matematika, melatih koordinasi mata-tangan, konsentrasi, dan pemecahan masalah.

Kegiatan 3 : Mengukur dengan Lego atau Benang (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Gambar atau benda untuk diukur, lego atau benang, penggaris. Cara bermain: Siapkan gambar atau benda yang akan diukur. Gunakan lego atau benang untuk mengukur panjangnya. Jika menggunakan lego, hitung jumlah lego yang digunakan. Jika menggunakan benang, ukur panjang benang dengan penggaris. Kegiatan ini memperkenalkan konsep pengukuran dan perbandingan ukuran

### MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

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

- |   |   |
|---|---|
| 5 | <p>Kegiatan 1 : Lewati Rintangan (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kursi, Meja, Tambang. Cara Membuat dan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tempatkan beberapa meja kecil secara berjejer.</li> <li>- Letakkan dua meja atau tiga meja di atas barisan meja tadi.</li> <li>- Letakkan beberapa kursi sejajar yang sudah di beri tambang di atasnya untuk di lewati anak dengan cara merangkak.</li> <li>- Jelaskan kepada anak-anak bahwa mereka akan melewati beberapa rintangan.</li> <li>- Berikan demonstrasi singkat tentang cara melewati rintangan dengan aman.</li> <li>- Minta anak-anak untuk merangkak di bawah meja-meja yang berbaris. Pastikan mereka bergerak perlahan dan hati-hati.</li> <li>- Setelah melewati meja bawah, ajak anak-anak untuk naik ke atas meja. Pastikan mereka seimbang dan berpindah dengan hati-hati.</li> <li>- Mereka kemudian harus turun dari meja besar tanpa terburu-buru.</li> <li>- Setelah turun dari meja, anak-anak harus melewati kursi yang sudah di beri tambang. Anak-anak harus melewati kursi dengan merangkak.</li> <li>- Setelah semua anak berhasil melewati semua rintangan, berikan pujian dan dorongan. Ajak mereka untuk mencoba lagi atau menambah tingkat kesulitan jika diperlukan.</li> </ul> |
|---|---|



Kegiatan 2 : Menghitung dan Mengelompokkan Biji-bijian (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Berbagai jenis biji-bijian (kacang merah, kacang hijau, jagung), wadah kecil, kartu angka. Cara bermain: Siapkan wadah berisi campuran biji-bijian. Minta anak mengelompokkan biji-bijian sesuai jenisnya ke wadah terpisah. Setelah itu, ajak anak menghitung jumlah biji-bijian di setiap wadah dan mencocokkannya dengan kartu angka yang sesuai. Kegiatan ini mengembangkan kemampuan klasifikasi, berhitung, dan pengenalan angka.

Kegiatan 3 : Penyortiran Berdasarkan Ukuran (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Papan tulis, spidol, manik-manik, flashcard angka. Cara bermain: Buat diagram Venn di papan tulis dengan kategori ukuran (kecil, sedang, besar). Minta anak-anak meletakkan manik-manik sesuai ukurannya pada diagram. Selanjutnya, anak dapat belajar berhitung dengan meletakkan manik-manik sesuai angka pada flashcard. Kegiatan ini mengembangkan konsep ukuran, klasifikasi, dan berhitung

### 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 bangga menunjukkan hasil karya
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa penutup dan persiapan pulang sesuai SOP

### D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Lakukan observasi 15 menit pertama menggunakan lembar ceklis kesiapan belajar
- Ajukan 3-5 pertanyaan sederhana: "Siapa nama sekolah kita?", "Siapa teman yang duduk di sebelahmu?", "Apa yang paling kamu suka di sekolah?"
- Amati respon anak terhadap video/cerita pemantik: apakah anak memperhatikan, memberikan komentar, atau mengajukan pertanyaan
- Catat kemampuan awal anak dalam mengenal huruf dan angka melalui permainan tebak-tebakan singkat
- Dokumentasikan tingkat partisipasi anak dalam kegiatan pembuka menggunakan skala 1-3 (pasif, aktif terbatas, sangat aktif)

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Ambil foto hasil karya anak pada setiap kegiatan hari 1-6 dan beri keterangan tanggal serta kemampuan yang terlihat
- Tulis catatan anekdot minimal 2 kali per hari untuk setiap anak, fokus pada 1 dimensi profil lulusan yang menonjol
- Gunakan lembar observasi checklist harian untuk mencatat: kemampuan motorik halus/kasar, interaksi sosial, kreativitas, dan kemampuan mengikuti instruksi
- Lakukan dokumentasi video singkat (30 detik) saat anak melakukan kegiatan kolaboratif
- Catat verbatim (kata-kata langsung) anak saat mengungkapkan perasaan atau pendapat selama kegiatan

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Minta anak menceritakan kegiatan favorit mereka selama 6 hari pembelajaran dan rekam/catat responsnya
- Lakukan tes praktik sederhana: minta anak menunjukkan 3 huruf yang sudah dipelajari dan menghitung benda sampai angka 5
- Adakan sesi "show and tell" dimana anak menunjukkan hasil karya terbaiknya dan menjelaskan cara membuatnya
- Gunakan rubrik penilaian 3 tingkat (Belum Berkembang/Mulai Berkembang/Berkembang Sesuai Harapan) untuk menilai pencapaian 8 dimensi profil lulusan
- Buat portofolio individual berisi 3 hasil karya terbaik, 2 foto kegiatan, dan 1 catatan perkembangan komprehensif
- Lakukan wawancara refleksi 5 menit per anak dengan pertanyaan: "Apa yang kamu pelajari?", "Bagaimana perasaanmu?", "Apa yang ingin kamu lakukan lagi?"

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 nama sekolah dan kelasnya dengan benar			
2	Anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan bermain di sekolah			
3	Anak mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok			
4	Anak dapat mengikuti instruksi dan aturan bermain yang ditetapkan			
5	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya dari bahan alam dan loose part			
6	Anak mampu mengenal dan menyebutkan huruf serta angka sederhana			
7	Anak menunjukkan kemampuan motorik kasar dengan koordinasi yang baik			
8	Anak mampu melakukan aktivitas motorik halus seperti menggunting, menempel, dan menyusun			
9	Anak dapat menceritakan pengalaman dan menunjukkan hasil karyanya			
10	Anak mampu merefleksikan perasaan dan pembelajaran yang dialami di sekolah			

**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](http://www.paud.id)

Facebook : PAUD Jateng



0896-6777-0666

**PAUD Jateng**

### Versi Berbayar:

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