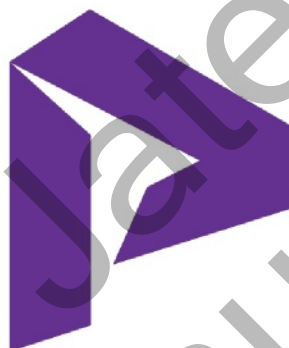


Deep Learning
MODUL AJAR

PETUALANGAN DI KEBUN BINATANG



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 : BINATANG
SUB TOPIK : KEBUN BINATANG

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-	9
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	PjBL, STEAM	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Kebun Binatang (Petualangan di Kebun Binatang)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap dunia sekitar, terutama hewan. Mereka berada dalam tahap perkembangan kognitif yang mulai mampu mengenal, mengelompokkan, dan mengomunikasikan pengalaman sederhana. Anak-anak pada usia ini memiliki rentang perhatian sekitar 10-15 menit, menyukai kegiatan bermain sambil belajar, dan sedang mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasar. Beberapa anak mungkin sudah mengenal beberapa nama hewan, namun masih membutuhkan pengembangan kosakata dan pemahaman karakteristik hewan.			
Materi Pelajaran	Pembelajaran tentang kebun binatang mencakup pengenalan berbagai jenis hewan, karakteristik fisik sederhana, suara hewan, dan habitat dasar. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan anak karena hewan merupakan makhluk hidup yang mudah diamati dan menarik perhatian. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan konkret dan bermakna. Pembelajaran ini mengintegrasikan nilai-nilai seperti kasih sayang terhadap makhluk hidup, tanggung jawab, dan rasa syukur kepada Tuhan atas ciptaan-Nya.			
Dimensi Profil Lulusan	☒ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ DPL2 Kewargaan	☐ DPL3 Penalaran Kritis ☒ DPL4 Kreativitas	☒ DPL5 Kolaborasi ☒ DPL6 Kemandirian	☐ DPL7 Kesehatan ☒ DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	- CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak mampu mengomunikasikan pengalaman dan pengetahuannya tentang binatang di kebun binatang secara lisan menggunakan kosakata sederhana - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak menunjukkan minat, kegembiraan, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis
Lintas Disiplin Ilmu	Pengembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan seni
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu mengenal minimal 5 jenis hewan kebun binatang, - Anak mampu mengomunikasikan karakteristik sederhana hewan, - Anak mampu mengelompokkan hewan berdasarkan ciri fisik, - Anak mampu mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan seni dan bermain peran sambil menunjukkan sikap syukur terhadap ciptaan Tuhan.

Topik Pembelajaran	Petualangan di Kebun Binatang
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Bermain dengan penerapan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Strategi yang digunakan meliputi bermain peran, eksplorasi hands-on, kegiatan sensori, dan pembelajaran kolaboratif melalui proyek sederhana yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.
Kemitraan Pembelajaran	- Guru kelas, orang tua/keluarga, teman sebaya dalam kelompok bermain, dan komunitas sekitar sekolah yang dapat berbagi pengalaman tentang hewan peliharaan atau kunjungan ke kebun binatang.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang kelas yang fleksibel dengan area bermain berbagai sentra, halaman sekolah sebagai ruang eksplorasi, serta lingkungan virtual melalui video dan media digital. - Budaya belajar yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi antar anak dengan suasana yang menyenangkan dan aman.
Pemanfaatan Digital	- Platform pembelajaran daring untuk video cerita, aplikasi sederhana untuk mengenal suara hewan, dan dokumentasi digital hasil karya anak - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/kebun-binatang/



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 menumbuhkan kesadaran spiritual
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal dan review kegiatan sebelumnya
5. Kegiatan pemantik dengan buku cerita/video "Kalkun di Kebun Binatang"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter dan nilai-nilai

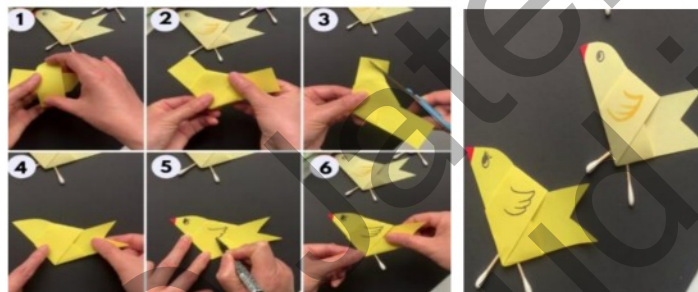
C.2. INTI

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

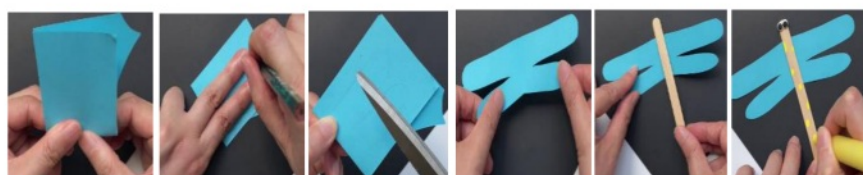
- 1 Kegiatan 1 : Membuat Burung Menggunakan Kertas dan Cotton Buds (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kertas origami, lem, spidol, gunting. Cara Membuat:
- Siapkan kertas origami, kemudian potong membentuk persegi panjang. Masukkan salah satu ujung kertas, seperti, kita akan membuat tali simpul.
 - Ratakan simpul dengan menarik ujungnya dengan hati-hati dan pelan.
 - Potong ujung atas dalam bentuk kurva untuk membuat kepala burung. Potong segitiga dari bagian belakang tubuh burung untuk membuat ekor burung.
 - Menggunakan spidol hitam, gambar detail seperti mata dan bulu pada burung. Warnai paruh menggunakan spidol merah.
 - Setelah tubuh burung siap, ambil cotton buds dan bagi menjadi dua bagian dengan memotongnya.
 - Terakhir, tempelkan cotton buds di bagian bawah belakang burung kertas untuk membuat kaki.



Kegiatan 2 : Meniru Suara Binatang (Komunikasi, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang kebun binatang, keranjang kecil Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil kartu bergambar binatang dari keranjang, menyebutkan nama binatang tersebut, dan menirukan suaranya. Guru dapat membantu jika anak kesulitan

Kegiatan 3 : Menyusun figur Hewan dengan Balok (Penalaran Kritis, Kolaborasi): Alat: Balok dengan gambar potongan hewan. Cara bermain: Anak-anak menumpuk balok sehingga membentuk gambar hewan yang benar. Permainan ini membantu koordinasi tangan-mata dan pemahaman spasial.

- 2 Kegiatan 1 : Kerajinan Membuat Capung (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas origami, stik es krim, gunting, lem, pensil. Cara Membuat:
- Siapkan kertas origami, kemudian lipat menjadi dua.
 - Selanjutnya, gambarlah asayap dengan menjiplak kedua jari (jari telunjuk dan jari Tengah menggunakan pensil.
 - Potong sayap capung, pastikan untuk tidak memotongnya dari sisi kertas yang terlipat.
 - Buka lipatan kertas, dan tempelkan stik es krim tepat di tengah-tengah sayap.
 - Buat mata menggunakan spidol atau bisa juga menggunakan mata google, lalu hias , menggunakan warna pada stik es krim sebagai badan capung



Kegiatan 2 : Menghitung Binatang (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan main: Gambar kebun binatang berukuran besar, stiker binatang Cara bermain: Anak diminta untuk menghitung jumlah binatang tertentu dalam gambar kebun binatang (misalnya "Ada berapa gajah?") kemudian menempelkan stiker binatang yang sesuai sebanyak jumlah yang dihitung.

Kegiatan 3 : Menggambar Garis Jalanan Hewan (Kreativitas, Kemandirian): Alat: Kertas, stiker hewan. Cara bermain: Anak-anak menggambar garis sebagai jalan, kemudian menempel stiker hewan di jalan tersebut. Ini melatih keterampilan koordinasi dan kreativitas.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

3 Kegiatan 1 : Diorama Habitat Binatang (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kotak sepatu, kertas warna, lem, gunting, mainan binatang kecil. Cara Membuat:

- Potong satu sisi kotak sepatu
- Buat latar belakang habitat (hutan, savana, laut) dari kertas warna
- Tambahkan elemen seperti pohon, rumput, batu dari kertas
- Letakkan mainan binatang di dalam diorama
- Anak bisa bermain peran dengan diorama ini



Kegiatan 2 : Bermain "Tangkap Ikan" (Kemandirian, Komunikasi). Alat dan bahan: Kolam plastik kecil, ikan-ikan kertas dengan klip kertas, tongkat pancing mainan dengan magnet. Cara bermain: Anak-anak "memancing" ikan dari kolam menggunakan tongkat pancing magnetik. Setiap ikan bisa memiliki angka atau gambar hewan untuk pembelajaran tambahan.

Kegiatan 3 : Mengelompokkan Binatang (Penalaran Kritis, Kolaborasi). Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang berkaki empat dan berkaki dua, dua kotak berbeda warna Cara bermain: Anak diminta untuk mengelompokkan kartu bergambar binatang ke dalam kotak yang sesuai (binatang berkaki empat di kotak merah, binatang berkaki dua di kotak biru).

4 Kegiatan 1 : Boneka Tangan Kaos Kaki Binatang (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kaos kaki bekas, kancing atau pom-pom, benang wol, lem, gunting, kertas tebal. Cara Membuat:

- Gambarlah bentuk oval yang lebih besar pada kardus, dan satu oval yang lebih kecil pada kertas warna.
- Potong kaos kaki sekitar 4-6 cm dengan dilipat di sisinya, kemudian lipat kardus menjadi dua agar simetris, lalu masukkan, kemudian lipat kardus agar rapi dan lem menggunakan lem.
- Selanjutnya pasang kertas warna di atas kardus.
- Kemudian masukkan tangan untuk mencobanya, lalu pasang pom-pom atau kancing untuk mata, boneka siap di gunakan untuk bermain bbersama-sama.



Kegiatan 2 : Cerita Binatang Boneka Jari (Komunikasi, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan main: Boneka tangan berbentuk binatang kebun binatang. Cara bermain: Guru menggunakan boneka tangan untuk bercerita tentang kehidupan binatang di kebun binatang. Anak diminta untuk menjawab pertanyaan sederhana tentang cerita tersebut dan menirukan suara binatang yang muncul dalam cerita.

Kegiatan 3 : Permainan "Hewan dari Pasir" (Kreativitas, Kolaborasi): Alat: Pasir, cetakan hewan. Cara bermain: Anak-anak menggunakan cetakan untuk membuat bentuk hewan dari pasir. Ini melatih kreativitas dan keterampilan motorik halus.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

5 Kegiatan 1 : Diorama Habitat Binatang (Kreativitas, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Kotak sepatu, kertas warna, lem, gunting, mainan binatang kecil.

Cara Membuat:

- Potong satu sisi kotak sepatu
- Buat latar belakang habitat (hutan, savana, laut) dari kertas warna
- Tambahkan elemen seperti pohon, rumput, batu dari kertas
- Letakkan mainan binatang di dalam diorama
- Anak bisa bermain peran dengan diorama ini



Kegiatan 2 : Bermain "Tangkap Ikan" (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kolam plastik kecil, ikan-ikan kertas dengan klip kertas, tongkat pancing mainan dengan magnet. Cara bermain: Anak-anak "memancing" ikan dari kolam menggunakan tongkat pancing magnetik. Setiap ikan bisa memiliki angka atau gambar hewan untuk pembelajaran tambahan.

Kegiatan 3 : Mengelompokkan Binatang (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan main: Kartu bergambar binatang berkaki empat dan berkaki dua, dua kotak berbeda warna Cara bermain: Anak diminta untuk mengelompokkan kartu bergambar binatang ke dalam kotak yang sesuai (binatang berkaki empat di kotak merah, binatang berkaki dua di kotak biru).

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGEMBIRAKAN)

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: Asesmen awal bertujuan mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan anak tentang hewan sebelum memulai pembelajaran. Dilaksanakan pada hari pertama sebelum kegiatan inti dimulai.

Langkah-langkah actionable:

- Siapkan 5 kartu gambar hewan (singa, gajah, burung, ikan, kelinci) dan lembar observasi
- Panggil anak satu per satu ke sudut tenang kelas
- Tunjukkan kartu satu per satu, minta anak menyebutkan nama hewan
- Minta anak menirukan suara hewan yang ditunjukkan
- Catat hasil dalam lembar observasi dengan format: Nama-Hewan Dikenal (√/x)-Suara Ditirukan (√/x)
- Tanyakan "Pernahkah kamu ke kebun binatang?" dan catat jawaban
- Dokumentasikan dengan foto ekspresi anak saat asesmen
- Waktu maksimal 3 menit per anak

Asesmen pada Proses Pembelajaran: Asesmen proses dilakukan setiap hari untuk memantau perkembangan anak selama 6 hari pembelajaran melalui observasi langsung dan dokumentasi.

Langkah-langkah actionable:

- Siapkan kamera/HP dan lembar ceklis harian setiap pagi
- Ambil 3 foto per anak setiap hari: memulai kegiatan, sedang berkarya, hasil karya
- Buat catatan anekdot minimal 1 per hari per anak dengan format: "Tanggal-Nama-Kegiatan-Observasi-Dimensi"
- Isi lembar ceklis harian dengan skala M (Muncul), MM (Mulai Muncul), BM (Belum Muncul)
- Kumpulkan semua hasil karya anak dalam map portofolio individual berlabel nama
- Rekam video singkat 30 detik saat anak bercerita atau bermain peran
- Catat perkembangan kosakata baru yang muncul dari anak
- Review dan analisis data setiap sore setelah pembelajaran

Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Asesmen akhir dilakukan pada hari ke-6 untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik komprehensif tentang perkembangan anak.

Langkah-langkah actionable:

- Siapkan 10 kartu hewan campuran dan 2 kotak berlabel "Berkaki 2" dan "Berkaki 4"
- Adakan sesi presentasi individual 5 menit per anak di area khusus
- Minta anak memilih 1 hasil karya favorit dari portofolionya
- Minta anak bercerita 2-3 kalimat tentang hewan dalam karyanya
- Lakukan tes pengelompokan: berikan 10 kartu, minta kelompokkan dalam 5 menit
- Ajukan 3 pertanyaan refleksi: kegiatan favorit, hewan baru yang dikenal, perasaan belajar
- Catat semua respons dalam formulir evaluasi akhir
- Ambil foto/video dokumentasi sesi presentasi
- Berikan apresiasi verbal positif untuk setiap pencapaian anak
- Susun laporan perkembangan individual berdasarkan data 6 hari

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	Menyebutkan nama minimal 3 dari 5 hewan yang ditunjukkan dalam kartu gambar (singa, gajah, burung, ikan, kelinci)			
2	Menirukan suara minimal 2 hewan dengan tepat saat diminta			
3	Menjawab pertanyaan "Pernahkah ke kebun binatang?" dengan kalimat sederhana			
4	Menunjukkan minat dan antusiasme saat melihat kartu gambar hewan			
5	Menyelesaikan kerajinan burung dari kertas dan cotton buds dengan bantuan minimal			
6	Berpartisipasi aktif dalam permainan mengelompokkan hewan berkaki 2 dan berkaki 4			
7	Menggunakan kosakata baru tentang nama hewan saat bermain "Tebak Siapa Aku"			
8	Bekerja sama dengan teman dalam membuat diorama habitat binatang			
9	Mengelompokkan minimal 8 dari 10 kartu hewan dengan benar berdasarkan jumlah kaki			
10	Menceritakan minimal 2-3 kalimat tentang hasil karya kolase hewan saat presentasi			
11	Menjawab 3 pertanyaan refleksi: kegiatan favorit, hewan baru yang dikenal, perasaan belajar			
12	Menunjukkan hasil karya puzzle binatang yang telah diselesaikan dengan tepat			

**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>