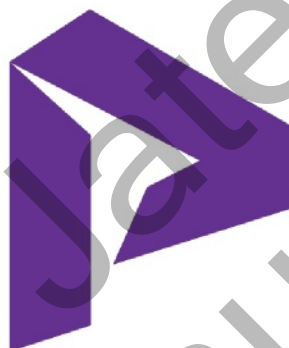


Deep Learning
MODUL AJAR

MENGENAL KEHIDUPAN DI BAWAH LAUT



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 : BINATANG AIR

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-	10
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	STEAM, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Binatang Air (Mengenal Kehidupan di Bawah Laut)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap makhluk hidup di sekitarnya, senang bereksplorasi melalui aktivitas sensori dan motorik, membutuhkan pembelajaran yang konkret dan menyenangkan, serta sedang dalam tahap pengembangan kemampuan berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan fisik-motorik. Karakteristik anak di usia ini adalah aktif bergerak, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung.			
Materi Pelajaran	Pengenalan binatang air mencakup pengetahuan esensial tentang jenis-jenis binatang yang hidup di air (ikan, kepiting, cumi-cumi, kura-kura), pengetahuan aplikatif melalui eksperimen sederhana tentang habitat air dan filter air, serta pengetahuan nilai dan karakter tentang rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan, sikap sayang terhadap makhluk hidup, dan kepedulian terhadap lingkungan. Materi ini relevan dengan kehidupan anak karena mereka sering melihat ikan dan binatang air di lingkungan sekitar.			
Dimensi Profil Lulusan	☒ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	☒ DPL3 Penalaran Kritis	☒ DPL5 Kolaborasi	☒ DPL7 Kesehatan
	☒ DPL2 Kewargaan	☒ DPL4 Kreativitas	☒ DPL6 Kemandirian	☒ DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	- CP Nilai Agama dan Budi Pekerti: Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial;
Lintas Disiplin Ilmu	Pengembangan nilai agama dan moral, pengembangan kognitif, pengembangan bahasa, pengembangan sosial-emosional, pengembangan fisik-motorik, dan pengembangan seni.
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu menunjukkan rasa sayang terhadap binatang air sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa - Anak mampu mengenal minimal 3 jenis binatang air beserta ciri-ciri dasarnya, - Anak mampu memahami bahwa air merupakan habitat penting bagi binatang-binatang tersebut.

Topik Pembelajaran	Kehidupan Ajaib Bawah Laut
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Eksplorasi dan Eksperimen (STEAM untuk PAUD), Pembelajaran Kolaboratif, dan Pembelajaran Berbasis Bermain. Kegiatan-kegiatan dalam modul ini termasuk pembelajaran STEAM yang disesuaikan untuk anak usia dini, dengan penekanan pada eksplorasi sains melalui eksperimen filter air, teknologi sederhana melalui pembuatan karya, rekayasa melalui pembuatan model habitat, dan matematika melalui kegiatan menghitung dan pola.
Kemitraan Pembelajaran	Guru kelas sebagai fasilitator utama, orang tua sebagai mitra dalam melanjutkan pembelajaran di rumah, komunitas sekitar sekolah untuk sumber belajar tentang lingkungan air, dan sesama anak sebagai teman bermain dan belajar dalam aktivitas kolaboratif.
Lingkungan Pembelajaran	- ruang fisik berupa ruang kelas yang fleksibel untuk aktivitas bermain, area eksperimen sederhana, dan halaman sekolah untuk aktivitas motorik kasar. - Ruang virtual tidak digunakan secara intensif mengingat usia anak. - Budaya belajar yang aman, menyenangkan, dan mendorong eksplorasi dengan bimbingan guru yang penuh kasih sayang.
Pemanfaatan Digital	- Penggunaan video edukatif tentang binatang air untuk pengenalan konsep, penggunaan media digital untuk menunjukkan habitat binatang air, dan dokumentasi digital untuk portofolio anak. - Teknologi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung pengalaman langsung anak - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/binatang-air/



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:

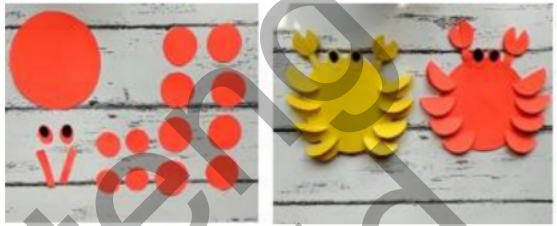
1. Salam dan doa pembuka
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal dan diskusi ide kegiatan
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Ikan Badut"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan karakter

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, MENGEMBIRAKAN)

Hari Uraian Kegiatan

- | | |
|---|--|
| 1 | <p>Kegiatan 1 : Membuat Bentuk Kepiting Dari Kertas Origami (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan : Kertas Origami, lem, gunting, spidol, pensil. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buat bentuk lingkaran besar di atas kertas, lalu gunting. - Selanjutnya buat bentuk lingkaran kecil sebanyak 8 lembar dan paling kecil 4 lembar, lalu gunting. - Terakhir buat bentuk lingkaran untuk mata dan sepasang persegi panjang untuk capit. - Jika sudah di gunting semua, selanjutnya rekatkan atau tempel pada lingkaran paling besar dengan cara lipat bagi dua untuk lingkaran kecil lalu beri lem dan tempel (seperti gambar), lakukan hingga habis.  |
| | <p>Kegiatan 2 : Hitung Capit Kepiting (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Clay atau plastisin, stik es krim. Cara bermain: Anak-anak membuat kepiting dari clay dengan jumlah capit yang berbeda-beda (1-10). Mereka menggunakan stik es krim untuk menghitung dan mencocokkan jumlah capit dengan angka yang ditentukan. Kegiatan ini mengembangkan kemampuan berhitung, motorik halus, dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas.</p> <p>Kegiatan 3 : Lomba Kepiting Berjalan" (Kesehatan, Kolaborasi). Alat dan bahan: Tali atau kapur untuk membuat garis start dan finish. Cara bermain: Anak-anak bergerak seperti kepiting (berjalan menyamping dengan tangan dan kaki di lantai) dari garis start ke finish. Mereka bisa berlomba atau sekadar berlatih bergerak. Ini meningkatkan koordinasi motorik kasar, keseimbangan, dan kepercayaan diri.</p> |
| 2 | <p>Kegiatan 1 : Eksperimen Filter Air (Penalaran Kritis, Kewargaan). Alat dan Bahan: Stoples kaca, atau wadah plastik, sedikit tawas, air, batu, penyaring. Cara Melakukan Eksperimen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masukkan Air ke dalam wadah, kemudian isi dengan pasir, kopi, minyak dan lainnya sehingga air berubah warna dan bau. - Masukkan sedikit tawas ke dalam wadah, dan diamkan hingga beberapa menit, dan lihatlah apa yang terjadi dengan air yang kotor tadi. - Tahukan Bunda?: Pada instalasi pengolahan air yang sebenarnya, tawas yang ditambahkan akan membentuk gumpalan dengan kotoran, yang sekarang disebut "Flok", dan menariknya ke dasar gelas, oleh sebab itulah air menjadi jernih kembali. - Selanjutnya proses filtrasi, dengan memasukkan batu kerikil ke dalam saringan, kemudian menuangkan air ke atasnya. - Hasil Akhir air akan berubah menjadi lebih jernih. - Bunda harus Tahu: Untuk proses filtrasi akan lebih baik pada tahap pertama menggunakan hanya batu saja, dan pada tahap ke dua di tambahkan dengan serabut kelapa dan di masukkan ke dalam wadah yang berbeda, sehingga anak-anak akan lebih mengetahui perbedaannya. - Dan pada saat melakukan eks perimen ini, tidak perlu terburu-buru, karena pada setiap tahapannya bunda dapat memberikan pertanyaan kepada anak untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang polusi. |

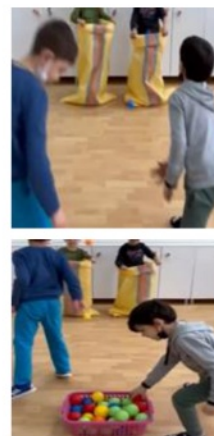


Kegiatan 2 : Kolase Ikan Cantik (Kreativitas, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan Bahan: Kertas gambar, lem, potongan kertas warna-warni, gambar outline ikan. Cara Bermain: Anak-anak diberikan gambar outline ikan dan diminta untuk menempelkan potongan kertas warna-warni pada gambar tersebut. Sambil bermain, guru menjelaskan bahwa ikan adalah ciptaan Tuhan yang indah dan perlu disayangi.

Kegiatan 3 : Menangkap Bola dengan Gelas (Kesehatan, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Bola warna, gelas plastik. Cara bermain: 1 anak pegang bola, 1 anak menjaga gelas warna. Anak menggelindingkan bola warna ke arah gelas warna, anak penjaga gelas menangkap bola tersebut dengan gelas sesuai warna

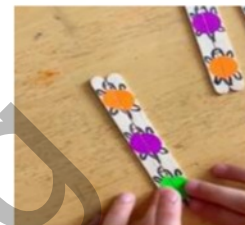
MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Kegiatan
3	Kegiatan 1 (Kolaborasi, Kesehatan): Memasukkan Bola Ke dalam Karung. Alat dan Bahan : Karung, Bola plastik, Keranjang atau wadah. Cara Membuat dan Memainkannya: - Sediakan keranjang atau wadah, kemudian masukkan bola plastik ke dalamnya. - Mintalah anak untuk melakukan kegiatan ini secara berpasang pasangan. - Salah satu anak harus masuk ke dalam karung, dan satunya lagi melemparkan bola agar masuk ke dalam karung yang di masukkan oleh temannya. - Anak yang masuk ke dalam karung dapat berjalan, bergerak ke kanan, ke kiri, maju ke depan maupun ke belakang agar bola yang di lemparkan temannya dapat masuk ke dalam karung. - Bola yang paling banyak masuk ke dalam karung itulah pasangan tim yang menang. Kegiatan 2 : Tangkap Tentakel Cumi-cumi" (Kemandirian, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Karet gelang panjang, wadah plastik. Cara bermain: Letakkan karet gelang sebagai "tentakel cumi-cumi" di dalam wadah. Anak-anak harus mengambil karet gelang satu per satu menggunakan jari mereka tanpa menggunakan tangan yang lain. Ini melatih koordinasi mata-tangan dan keterampilan motorik halus. Kegiatan 3 : Cumi-cumi Melompat" (Kesehatan, Kreativitas). Alat dan bahan: Gambar cumi-cumi di lantai menggunakan kapur atau tali. Cara bermain: Buat beberapa gambar cumi-cumi dengan jarak yang bervariasi. Anak-anak harus melompat dari satu cumi-cumi ke cumi-cumi lainnya, meniru gerakan cumi-cumi yang melompat di air. Ini mengembangkan kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi.



4 Kegiatan 1 : Keterampilan Diskriminasi Visual Anak (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Stik es krim, Stiker dot, Spidol cutter (dibantu / pengawasan orang dewasa). Cara Membuat dan bermain:

- Siapkan 2 stik es krim kemudian jejer sama rata.
- Tempelkan stiker dot dengan warna yang berbeda.
- Gambar atau hiasi pada sisi-sisi stiker dot pada stik es krim.
- Potong atau belah tepat di Tengah-tengah stiker dot yang menempel pada kedua stik es krim.
- Ajak anak-anak untuk bermain mencocokkan yang memiliki warna dan bentuk sama.



Kegiatan 2 : Alfabet Kura-kura" (Komunikasi, Kreativitas). Alat dan bahan: Clay atau plastisin, kartu alfabet. Cara bermain: Anak-anak membuat bentuk kura-kura dari clay, lalu menekan kartu alfabet pada cangkang untuk membuat cetakan huruf. Mereka menyebutkan huruf dan mencoba membuat kata sederhana terkait kura-kura (misalnya: K-U-R-A). Kegiatan ini mengembangkan pengenalan huruf dan fonologi.

Kegiatan 3 : Hitung Pola Cangkang" (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas berbentuk cangkang kura-kura, stiker atau kancing berwarna. Cara bermain: Anak-anak membuat pola pada "cangkang" menggunakan stiker atau kancing berwarna. Mereka menghitung jumlah item dalam setiap pola dan memprediksi apa yang akan datang selanjutnya. Ini mengembangkan pemahaman pola dan konsep bilangan.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

5 Kegiatan 1 : Kolase Sepatu Boots (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Prin table gambar Sepatu, lem, kertas tiak terpakai, gunting.

Cara Membuat:

- Siapkan printable gambar sepatuboots
- Selanjutnya, minta anak-anak untuk menggunting keras-kertas yang sudah di sediakan.
- Terakhir, beri lem paa gambar lalu tempelkan kertas yang sudah di gunting di atasnya.



Kegiatan 2 : Bayangan Ikan (Penalaran Kritis, Kreativitas). Alat dan bahan: Senter, kertas putih besar, berbagai bentuk ikan dari karton. Cara bermain: Dalam ruangan gelap, anak-anak menggunakan senter untuk memproyeksikan bayangan ikan karton ke kertas. Mereka bisa mengubah ukuran bayangan dengan menggerakkan ikan mendekati atau menjauhi senter. Ini memperkenalkan konsep skala dan proyeksi.

Kegiatan 3 : Kolase Ikan 3D (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas karton, berbagai bahan alam (daun, kerikil, ranting), lem. Cara bermain: Anak-anak membuat kolase ikan menggunakan bahan alam, dengan beberapa elemen ditempelkan menonjol untuk efek 3D. Ini mengembangkan pemahaman tentang tekstur dan dimensi.

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:

Asesmen awal bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar, keterampilan, dan kesiapan anak sebelum memulai pembelajaran tentang binatang air. Lakukan pada pertemuan pertama sebelum kegiatan inti dimulai.

Langkah-langkah yang harus dilakukan:

- Siapkan gambar/miniaturnya 5-6 jenis binatang air (ikan, kepiting, cumi-cumi, kura-kura, ubur-ubur, lumba-lumba)
- Tanyakan satu per satu: "Siapa yang tahu nama binatang ini?" sambil menunjukkan gambar
- Minta anak menghitung jumlah ikan dalam gambar akuarium (berisi 3-8 ikan)
- Observasi kemampuan motorik halus dengan meminta anak memegang pensil/crayon
- Catat respon anak saat ditanya: "Bagaimana cara kita menyayangi ikan?"
- Dokumentasikan dengan checklist individual untuk setiap anak
- Buat catatan khusus untuk anak yang membutuhkan perhatian ekstra

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

Asesmen proses dilakukan secara berkelanjutan selama 6 hari pembelajaran untuk memantau perkembangan dan partisipasi anak dalam setiap kegiatan.

Langkah-langkah yang harus dilakukan:

- Siapkan lembar observasi harian dengan indikator spesifik untuk setiap kegiatan
- Lakukan foto dokumentasi minimal 3 foto per anak per hari (saat mulai, proses, hasil)
- Catat dialog/ucapan menarik anak dalam catatan anekdot
- Observasi kemampuan kerjasama saat kegiatan berpasangan (hari 2 dan 3)
- Nilai kreativitas hasil karya dengan rubrik sederhana (bagus/cukup/perlu bantuan)
- Pantau keterlibatan emosional anak (antusias/biasa/enggan)
- Beri feedback langsung kepada anak: "Wah, kepitingmu lucu sekali!"
- Catat kesulitan yang dialami anak untuk tindak lanjut

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

Asesmen akhir dilakukan pada hari ke-6 dan sesi penutup untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Langkah-langkah yang harus dilakukan:

- Adakan "Show and Tell" dimana setiap anak menceritakan karya favoritnya

- Minta anak menunjukkan kembali 3 jenis binatang air yang sudah dipelajari
- Lakukan game sederhana: tunjuk gambar binatang, anak sebutkan namanya
- Wawancara singkat (2-3 menit per anak): "Apa yang paling kamu suka dari belajar binatang air?"
- Minta anak mendemonstrasikan satu gerakan binatang air pilihan mereka
- Kumpulkan semua hasil karya dalam portofolio individual
- Isi lembar penilaian akhir berdasarkan pencapaian 12 indikator checklist
- Buat laporan perkembangan individual dengan rekomendasi untuk orang tua
- Dokumentasikan pencapaian dalam bentuk video pendek (30 detik per anak)

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 jenis binatang air yang ditunjuk guru			
2	Anak mampu menghitung jumlah ikan dalam gambar akuarium (1-8 ekor) dengan benar			
3	Anak menunjukkan sikap lembut dan sayang saat membahas cara merawat binatang air			
4	Anak dapat mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan atas keberadaan binatang air			
5	Anak mampu menyelesaikan kegiatan motorik halus (origami, kolase) secara mandiri			
6	Anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran			
7	Anak dapat bekerja sama dengan baik dalam kegiatan berpasangan dan kelompok			
8	Anak mampu mengikuti instruksi kegiatan eksperimen filter air dengan tepat			
9	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seni bertema binatang air			
10	Anak dapat menceritakan pengalaman belajarnya dengan kalimat sederhana			
11	Anak mampu mendemonstrasikan gerakan binatang air (kepiting, cumi-cumi) dengan benar			
12	Anak menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan laut saat membahas masalah sampah			

**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>