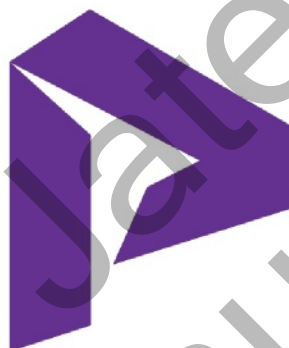


Deep Learning
MODUL AJAR

JELAJAH DUNIA: BINATANG DARAT SEKITAR KITA



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 DARAT

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-	11
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	PjBL, STEAM, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Binatang Darat (Jelajah Dunia: Binatang Darat Sekitar Kita)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap makhluk hidup di sekitarnya, khususnya binatang darat. Mereka mulai mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan ciri-ciri sederhana, menghitung 1-5, dan mengekspresikan ide melalui gerakan dan bahasa sederhana. Anak-anak pada usia ini senang bermain peran, mengeksplorasi tekstur, dan belajar melalui pengalaman langsung. Kebutuhan belajar mereka meliputi pengembangan kemampuan observasi, motorik halus dan kasar, serta kemampuan berkomunikasi.			
Materi Pelajaran	Materi binatang darat mencakup pengetahuan esensial tentang nama-nama binatang darat, ciri-ciri fisik, dan habitat. Pengetahuan aplikatif meliputi kemampuan menghitung jumlah kaki binatang, mengelompokkan berdasarkan ukuran, dan mengidentifikasi makanan binatang. Pengetahuan nilai dan karakter mencakup rasa sayang terhadap makhluk hidup, tanggung jawab dalam merawat hewan, dan syukur atas ciptaan Tuhan. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan anak karena mereka sering berinteraksi dengan binatang peliharaan dan dapat mengamati binatang di lingkungan sekitar.			
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 mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan; - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak memiliki kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara (kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola, mengenali bentuk dan karakteristik benda di sekitar yang dapat dibandingkan dan diukur, mengklasifikasi objek, dan kesadaran mengenai waktu melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda konkret di lingkungan;
Lintas Disiplin Ilmu	Pengembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni secara terintegrasi melalui eksplorasi binatang darat.
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu mengenal dan menyebutkan nama serta ciri-ciri binatang darat yang ada di sekitarnya.

	- Anak dapat mengembangkan kemampuan menghitung, mengelompokkan, membandingkan ukuran, - Anak dapat mengenali pola sederhana pada binatang, - Anak dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang karakteristik binatang darat.
Topik Pembelajaran	Jelajah Dunia: Binatang Darat Sekitar Kita
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Eksplorasi dan Penemuan (Discovery Learning) melalui bermain, bernyanyi, bercerita, eksplorasi langsung, dan pembelajaran berbasis proyek kreatif. Pendekatan ini memungkinkan anak mengeksplorasi konsep binatang darat melalui pengalaman langsung dan bermakna.
Kemitraan Pembelajaran	Kerja sama dengan orang tua untuk berbagi pengalaman anak dengan hewan peliharaan di rumah, kolaborasi dengan peternak lokal atau kebun binatang mini, serta melibatkan kakak kelas atau volunteer untuk mendampingi kegiatan eksplorasi.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang fisik mencakup ruang kelas yang fleksibel untuk kegiatan berkelompok, area bermain outdoor untuk observasi langsung, dan sudut kreativitas untuk kegiatan seni. - Ruang virtual memanfaatkan media digital untuk pengenalan suara dan visual binatang. Budaya belajar yang dikembangkan adalah suasana yang aman, menyenangkan, dan menghargai keberagaman ide anak.
Pemanfaatan Digital	- Media pembelajaran digital berupa video edukatif tentang binatang darat, audio suara binatang untuk permainan tebak suara, dan platform pembelajaran interaktif sederhana. - Teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar anak tanpa menggantikan interaksi langsung dan permainan aktif. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/binatang-darat/



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
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal melalui diskusi ide-ide kegiatan dan review kegiatan sebelumnya
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Kelinciku"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan aturan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan karakter dan nilai-nilai kehidupan

C.2. INTI

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

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian Kegiatan
1	Kegiatan 1 : Kolase Sapi dari Bahan Alam (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas gambar, lem, daun kering, biji-bijian, ranting kecil, kerikil. Cara bermain: - Gambar sketsa sapi sederhana di kertas. Ajak anak-anak mengumpulkan bahan-bahan alam di sekitar lingkungan. - Bimbing mereka untuk menempelkan bahan-bahan tersebut pada sketsa sapi, misalnya menggunakan daun untuk badan sapi, kerikil untuk mata, dan ranting untuk tanduk.  Kegiatan 2 : Hitung Kaki Binatang (Komunikasi). Alat dan bahan: Kartu bergambar binatang darat. Cara bermain: Guru menunjukkan kartu bergambar binatang darat. Anak-anak diminta menghitung jumlah kaki binatang tersebut. Guru membantu anak yang kesulitan menghitung. Kegiatan 3 : Meniru Gerakan Binatang (Kesehatan, Kreativitas). Alat dan bahan: Area bermain yang luas. Cara bermain: Guru menyebutkan nama binatang darat. Anak-anak diminta menirukan gerakan binatang tersebut. Misalnya melompat seperti kelinci atau merangkak seperti kucing.
2	Kegiatan 1 : Cetakan Telapak Kaki Binatang (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas karton, cat poster, spons. Cara membuat: - Gambar bentuk telapak kaki binatang di spons (misal kucing, anjing, kelinci) - Celupkan spons ke cat - Cetak telapak kaki di kertas karton - Buat beberapa cetakan untuk membentuk jejak binatang - Diskusikan perbedaan bentuk telapak kaki tiap Binatang - Atau bisa juga mengajak anak-anak untuk membuat bentuk telapak kaki Binatang di atas batu menggunakan cat.  Kegiatan 2 : Mencocokkan Bayangan Binatang (Komunikasi). Alat dan bahan: Kartu bergambar binatang darat dan kartu bayangan binatang yang sesuai. Cara bermain: Anak mencocokkan

kartu bergambar binatang dengan bayangan yang sesuai. Manfaat: Melatih kemampuan visual dan pengenalan bentuk binatang darat.

Kegiatan 3 : Mengukur Hewan (Komunikasi). Ajarkan tentang bagaimana mengukur panjang dan tinggi hewan menggunakan alat ukur sederhana. Anak-anak bisa mempraktikkan menggunakan penggaris atau pita ukur. Ini memperkenalkan konsep panjang, ukuran, dan pengukuran.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

3 Kegiatan 1 : Kolase Kelinci Warna-Warni (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Kerikil kecil berwarna-warni, lem, kertas karton sebagai pondasi kolase, dan pensil untuk menggambar. Cara Membuat:

- Langkah pertama adalah menggambar bentuk kelinci di atas kertas karton menggunakan pensil. Setelah itu, anak-anak dapat diberi kesempatan untuk memilih kerikil warna-warni yang mereka suka.
- Dengan menggunakan lem, mereka akan menempelkan kerikil-kerikil tersebut di dalam gambar kelinci sesuai dengan bagian-bagian yang sesuai, seperti tubuh, telinga, dan hidung.
- Selama proses ini, dorongan untuk berbicara tentang pilihan warna dan cara menempatkan kerikil dapat membantu melatih keterampilan bahasa dan kreativitas mereka. Setelah kolase selesai, setiap anak dapat mempresentasikan karya mereka kepada teman-teman



Kegiatan 2 : Perlombaan Kelinci Lompat (Kesehatan, Kolaborasi). Alat dan bahan: Daun-daun besar sebagai "batu lompatan", kerikil atau mainan kelinci kecil, kapur untuk garis start dan finish. Cara bermain: Susun daun-daun besar dalam pola zig-zag sebagai "batu lompatan". Tandai garis start dan finish dengan kapur. Gunakan kerikil atau mainan kelinci kecil sebagai "kelinci". Ajak anak-anak berlomba menggerakkan "kelinci" mereka dari start ke finish dengan melompat dari satu daun ke daun lainnya. Anak yang sampai finish terlebih dahulu adalah pemenangnya. Diskusikan tentang kemampuan melompat kelinci dan hewan lain yang bisa melompat jauh.

Kegiatan 3 : Rumah Kelinci dari Bahan Alam (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kotak sepatu bekas, ranting pohon, daun kering, rumput kering, batu kerikil, kertas karton. Cara bermain: Gunakan kotak sepatu sebagai dasar rumah hamster. Ajak anak-anak membuat tangga dan jembatan dari ranting pohon. Buat lorong-lorong dari gulungan kertas karton. Tambahkan daun kering dan rumput kering sebagai alas. Buat area bermain dari batu kerikil. Diskusikan tentang kebutuhan hamster dan pentingnya memberikan lingkungan yang menstimulasi bagi hewan peliharaan.

- 4 Kegiatan 1 : Menggunting Sesuai pola (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan : Kertas berukuran besar, Gunting, Spidol, Cara Membuat dan Memainkannya:

- Buat berbentuk gurita di atas kertas yang berukuran besar.
- Kemudian gambar bentuk pola garis pada setiap tentakelnya.
- Mintalah anak-anak untuk menggunting, sesuai dengan pola garis.



Kegiatan 2 : Memilih Makanan Binatang (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Gambar binatang dan berbagai jenis makanan. Cara bermain: Anak mencocokkan gambar binatang dengan makanan yang sesuai. Misalnya mencocokkan gambar kelinci dengan wortel. Manfaat: Mengenalkan jenis makanan binatang dan melatih penalaran sederhana.

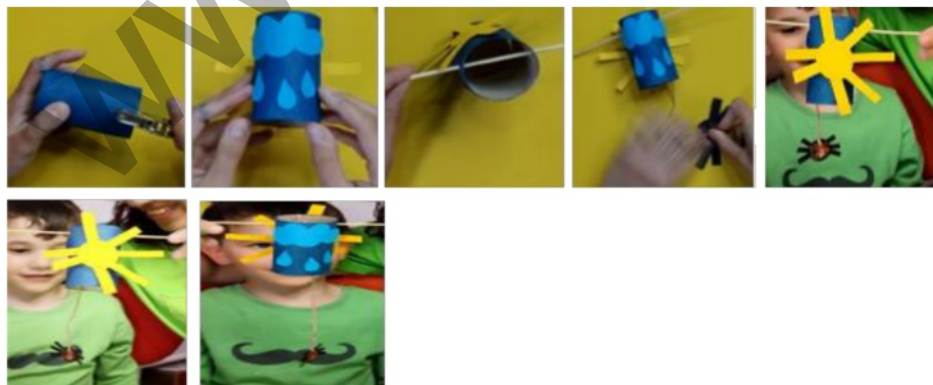
Kegiatan 3 : Mengelompokkan Binatang Berdasarkan Ukuran (Kreativitas). Alat dan bahan: Gambar atau miniatur binatang darat berbagai ukuran. Cara bermain: Anak mengelompokkan binatang menjadi kelompok besar, sedang, dan kecil. Manfaat: Melatih kemampuan klasifikasi dan perbandingan ukuran.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

- 5 Kegiatan 1 : Membuat Laba-Laba Kecil Berjalan (Kreativitas, Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME): Alat dan Bahan : Kardus bekas, lem, gunting, benang, pensil, lidi, pelubang kertas. Cara Membuat dan Memainkannya:

- Siapkan kardus bekas, kemudian gunting dan gulung membentuk tabung.
- Buat bentuk matahari dengan kartas warna, lalu gunting dan tempel pada tabung. Dan buat juga gambar rintik-rintik hujan pada sisi tabung lainnya.
- Jika sudah membentuk tabung lubangi bagian kanan dan kiri agar simetris. Selanjutnya masukkan lidi ke lubang, dan ikat lidi dengan benang.
- Kemudian, rekatkan gambar laba-laba pada benang, dan gerak-gerakan. Jika gambar matahari maka bisa di putar-putar agar laba-laba naik ke atas.
- Jika gambar hujan, maka putar-putar dengan arah yang berlawanan agar laba-laba jatuh.



Kegiatan 2 : Tebak Suara Binatang (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Audio rekaman suara binatang darat Cara bermain: Guru memutarakan rekaman suara binatang darat satu per satu. Anak-anak diminta menebak nama binatang berdasarkan suara yang didengar. Setelah menebak, guru menunjukkan gambar binatang yang dimaksud.

Kegiatan 3 : Membuat Kolase Binatang Alat dan bahan: Pola gambar binatang, potongan kertas warna, lem. Cara bermain: Anak menempelkan potongan kertas pada pola gambar binatang. Manfaat: Mengembangkan kreativitas dan motorik halus.

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. Diskusi kegiatan dan anak menunjukkan hasil karya dengan bangga
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Informasi kegiatan untuk esok hari
5. Pembiasaan saat pulang: berdoa, menyiapkan tas, dan pulang sesuai SOP

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran

Dilakukan melalui observasi dan tanya jawab informal untuk mengidentifikasi pengetahuan awal anak tentang binatang darat, kemampuan berhitung dasar, dan minat anak terhadap topik pembelajaran. Guru menggunakan lembar ceklis untuk mencatat kesiapan belajar setiap anak.

- Observasi kemampuan anak menyebutkan nama binatang darat yang dikenal
- Tes sederhana kemampuan berhitung 1-5
- Tanya jawab tentang pengalaman anak dengan hewan peliharaan
- Pengamatan minat dan antusiasme anak terhadap topik binatang

Asesmen pada Proses Pembelajaran

Dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi partisipasi anak dalam kegiatan, dokumentasi hasil karya, dan catatan anekdot tentang perkembangan kemampuan anak. Guru memberikan umpan balik langsung dan mencatat kemajuan belajar setiap anak.

- Observasi keaktifan anak dalam kegiatan eksplorasi dan bermain
- Dokumentasi foto hasil karya dan proses pembuatan
- Catatan perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar
- Pengamatan kemampuan anak berkolaborasi dan berkomunikasi
- Penilaian kreativitas dalam kegiatan seni dan bermain peran

Asesmen pada Akhir Pembelajaran

Dilakukan melalui presentasi hasil karya anak, tes praktik sederhana, dan refleksi bersama tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil asesmen digunakan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.

- Tes praktik mengelompokkan binatang berdasarkan ciri-ciri tertentu

- Presentasi hasil karya dan cerita tentang proses pembuatan
- Evaluasi kemampuan anak menghitung dan membandingkan
- Refleksi pembelajaran melalui tanya jawab sederhana
- Penilaian portofolio hasil karya selama 1 minggu pembelajaran

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
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 nama binatang darat			
2	Anak dapat menghitung jumlah kaki binatang darat (1-4 kaki)			
3	Anak dapat mengelompokkan binatang berdasarkan ukuran (besar/kecil)			
4	Anak dapat mencocokkan binatang dengan makanannya			
5	Anak dapat meniru gerakan minimal 3 jenis binatang darat			
6	Anak dapat menyelesaikan kegiatan kolase dengan bantuan minimal			
7	Anak dapat bekerjasama dalam kegiatan kelompok			
8	Anak dapat menggunting mengikuti pola dengan bantuan			
9	Anak dapat mengenali suara minimal 2 binatang darat			
10	Anak dapat menceritakan hasil karyanya dengan sederhana			
11	Anak menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup			
12	Anak dapat mengekspresikan kreativitas dalam kegiatan se			

**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>