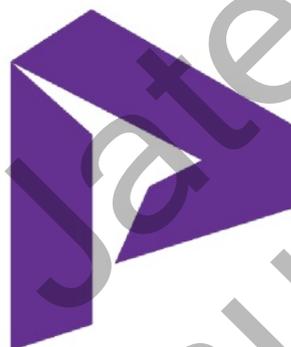


Deep Learning
MODUL AJAR

SAYANG SEMUA MAKHLUK Ciptaan Tuhan



**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 : SAYANG 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-	12
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	PBL, Bercerita, Inkuiri	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Sayang Binatang (Sayang Semua Makhluk Ciptaan Tuhan)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) memiliki karakteristik senang bereksplorasi dengan benda-benda di sekitarnya, mulai mengembangkan empati terhadap makhluk hidup, aktif bergerak dan bermain, serta tertarik dengan kegiatan seni dan bercerita. Mereka memiliki kemampuan motorik halus yang berkembang untuk kegiatan menggunting, menempel, dan mewarnai, serta mulai mampu bekerja sama dalam kelompok kecil dengan bimbingan guru.			
Materi Pelajaran	Materi tentang kasih sayang terhadap binatang mencakup pengetahuan esensial mengenai jenis-jenis binatang peliharaan, cara merawat binatang, dan sikap peduli terhadap makhluk hidup. Pengetahuan aplikatif berupa praktik membuat karya seni bertema binatang, simulasi merawat binatang, dan bermain peran. Pengetahuan nilai dan karakter meliputi pengembangan empati, tanggung jawab, dan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak yang sering berinteraksi dengan binatang di lingkungan sekitar.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwa-an terhadap Tuhan YME	<input type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input 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 Dasar Literasi dan STEAM: Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni
Lintas Disiplin Ilmu	Sains (mengetahui habitat dan karakteristik binatang), Seni (membuat karya kreatif), Sosial-Emosional (mengembangkan empati dan kepedulian)
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menggunakan perangkat teknologi sederhana untuk mencari informasi tentang binatang peliharaan dengan bimbingan orang dewasa, - Anak mampu mengekspresikan kepedulian terhadap binatang melalui karya seni sederhana - Anak mampu menunjukkan sikap mengasihi binatang.
Topik Pembelajaran	Sayang Semua Makhluk Ciptaan Tuhan

Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dengan pendekatan bermain, bercerita, dan berkarya seni. Menggunakan metode eksplorasi, observasi, dan praktik langsung melalui kegiatan seni dan bermain peran.
Kemitraan Pembelajaran	Guru kelas, orang tua peserta didik, pemilik toko hewan peliharaan atau dokter hewan (jika memungkinkan), dan kakek/nenek yang memiliki pengalaman merawat binatang.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang fisik kelas yang fleksibel dengan area bermain, sudut seni, dan ruang cerita. - Lingkungan luar ruangan untuk eksplorasi alam dan observasi binatang. - Budaya belajar yang mendorong anak untuk berekspresi bebas, saling menghargai karya teman, dan mengembangkan kepedulian terhadap makhluk hidup
Pemanfaatan Digital	- Menggunakan tablet untuk menonton video edukasi tentang binatang, aplikasi menggambar sederhana untuk membuat karya digital, dan perekaman dokumentasi kegiatan anak. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/sayang-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 menciptakan suasana positif
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal dengan mendiskusikan ide kegiatan bersama anak
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Uci Binatang Peliharaan"
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 merefleksikan. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian Kegiatan
1	Kegiatan 1: Membuat Telur Goyang (Kreativitas). Alat dan Bahan , Kertas HVS, Kertas berwarna, Krayon atau spidol, Gunting, Lem, Kertas karton atau kertas yang lebih tebal dari HVS. Cara Membuat dan Memainkannya:

- Gambar bentuk oval seperti gambar, lalu beri warna dengan menggunakan krayon atau spidol.
- Setelah itu gunting gambar
- Selanjutnya, gunting sebanyak 2 helai kertas berwarna hijau, dan gunting membentuk persegi panjang, lalu tumpang tindihkan secara bergantian hingga membentuk seperti gambar
- Terakhir gambar kertas membentuk daun, sebagai alas, dan rekatkan kertas yang sudah dilipat secara tumpang tindih, dan rekatkan juga dengan gambar telurnya, terakhir goyang-goyangkan ke kanan dan ke kiri. Secara bergantian.



Kegiatan 2: Kolase Binatang (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas gambar, lem, dan berbagai loose parts seperti biji-bijian, kancing, potongan kertas warna, daun kering, dan bulu-bulu. Cara bermain: Gambar sketsa binatang sederhana di kertas, seperti domba, ikan, atau burung. Minta anak-anak untuk mengisi gambar tersebut dengan loose parts yang tersedia, menciptakan tekstur dan warna yang menarik. Diskusikan tentang karakteristik fisik binatang tersebut selama proses pembuatan.

Kegiatan 3 : Membuat Topeng Binatang (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan bahan: Piring kertas, loose parts seperti bulu, kancing, potongan kertas warna, benang wol, dan lem. Cara bermain: Bantu anak-anak membuat topeng binatang menggunakan piring kertas sebagai dasar. Mereka bisa menghias topeng dengan loose parts untuk menciptakan berbagai binatang. Setelah selesai, ajak mereka bermain peran sebagai binatang tersebut dan diskusikan karakteristik dan perilaku binatang yang mereka pilih.

2 Kegiatan 1: Berjalan Merangkak Sambil Menggiring Gelas Ke Dalam Hula Hop (Kesehatan, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Hula hop, 7 Buah gelas plastik. Cara Membuat dan Memainkannya:

- Pertama satukan 2 buah gelas menjadi satu, dengan cara bagian bawah gelas di beri lem kemudian satukan bawah dan bawah sehingga terlihat panjang seperti pada gambar.
- Selanjutnya, letakkan hula hop dan gelas pada ujung yang berlawanan yang akan digunakan untuk strat, letakkan gelas berada di luar hula hop.
- Kemudian mintalah 2 anak atau lebih untuk berjalan dengan merangkak sambil meniup gelas yang sudah di lem tadi sampai masuk



ke dalam hula hop, lalu masukkan gelas yang berada di luar hula hop ke dalam hula hop dengan menggunakan satu tangan.

Kegiatan 2: Rumah Kardus untuk Boneka Binatang (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kardus bekas, gunting anak, lem, kertas warna, boneka binatang. Cara Bermain: Anak-anak diberikan kardus bekas dan diminta untuk memotongnya menjadi bentuk rumah sederhana dengan bantuan guru. Mereka kemudian menghias rumah tersebut dengan kertas warna dan menempatkan boneka binatang di dalamnya.

Kegiatan 3 : Truk Pengangkut Hewan (Kolaborasi, Komunikasi). Alat dan bahan: Balok kayu besar sebagai badan truk, balok kecil sebagai roda, figur hewan ternak. Cara bermain: Bantu anak-anak membuat truk pengangkut hewan menggunakan balok kayu. Buat area khusus di "bak" truk untuk hewan-hewan. Anak-anak dapat bermain peran sebagai petani yang mengangkut hewan ke pasar.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

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

- | | |
|---|---|
| 3 | <p>Kegiatan 1 : Puzzle kambing dari Tutup Botol (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Tutup botol bekas, spidol permanen, gambar binatang sederhana. Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gambar bagian-bagian tubuh binatang pada tutup botol (misalnya kepala, badan, kaki untuk seekor kambing). Minta anak-anak menyusun tutup botol membentuk kambing yang utuh. |
|---|---|



Kegiatan 2: Membuat Binatang 3D (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Plastisin, alas kerja, gambar hewan (opsional). Cara Bermain: Guru mendemonstrasikan cara dasar membentuk bola dan memipihkan plastisin, lalu menunjukkan bagaimana membentuk bagian-bagian tubuh binatang seperti kepala, badan, kaki, dan ekor. Anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan bahan tersebut, mencoba membentuk binatang pilihan mereka.

Kegiatan 3 : Klinik Hewan (Kolaborasi, Komunikasi, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Balok kayu, figur hewan ternak, mainan peralatan dokter. Cara bermain: Bangun klinik hewan menggunakan balok kayu. Buat ruang pemeriksaan dan ruang tunggu. Anak-anak dapat bermain peran sebagai dokter hewan yang memeriksa dan merawat hewan-hewan ternak.

- | | |
|---|---|
| 4 | <p>Kegiatan 1: Menyotir Benda Bermagnet (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan: 4 Wadah atau keranjang, Magnet, Benda-benda bermagnet, benda-benda tidak bermagnet, atau memiliki unsur kedua-duanya), Kertas Origami, Spidol, Selotip. Cara Membuat dan Memainkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan 3 wadah, masing-masing tulis "Ya = Benda bermagnet, Tidak = Benda tidak bermagnet, Kedua-duanya = Daya magnet lemah antara saling menarik" |
|---|---|

- Selanjutnya, mintalah anak-anak menggunakan magnet untuk menguji berbagai benda di dalam keranjang untuk mengetahui apakah benda tersebut bersifat magnetis atau non-magnetik.
- Kemudian mengklasifikasikan objek ke dalam keranjang berlabel, ya, tidak atau keduanya.
- Saat kegiatan ini dilakukan guru juga dapat menanyakan kepada anak tentang mengapa beberapa benda bersifat magnetis dan yang lainnya tidak.
- Setelah selesai, anak-anak bisa diajak menghitung ada berapa benda yang bersifat magnetic dan non magnetik serta keduanya.



Kegiatan 2: Membuat Jalan Untuk Binatang (Parade Binatang) (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan Bahan, Selotip, Binatang mainan (atau bisa di ganti apa saja : kendaraan, orang-orangan dan lainnya). Cara Membuat dan Memainkannya: Buat bentuk lurus, zig zag atau melengkung dengan menggunakan selotip di atas lantai. Kemudian mintalah anak-anak untuk meletakkan mainan di atas selotip yang sudah di sediakan, untuk jalan. Biarkan anak-anak memainkan atau menjalankan mainannya sendiri bahkan berbicara dengan temannya seakan - akan merekalah yang sedang bermain di jalan tersebut.

Kegiatan 3 : Kolam Bebek (Keimanan dan Ketakwaan, Komunikasi). Alat dan bahan: Balok kayu, wadah air, figur bebek mainan, daun-daun kecil. Cara bermain: Gunakan balok kayu untuk membuat bingkai kolam. Letakkan wadah air di tengah sebagai kolam. Tambahkan figur bebek dan daun-daun kecil sebagai makanan bebek. Ajak anak-anak bermain dan berdiskusi tentang habitat bebek.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

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

5	<p>Kegiatan 1: Berjalan Di atas Gambar Yang Sesuai (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan : Printable kaki dan tangan, Lem, Kertas konstruksi warna hitam (opsional).</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya: Siapkan printable tangan dan kaki, lalu gunting dan rekatkan di atas kertas konstruksi atau bisa juga langsung di tempel di atas lantai tanpa harus digunting terlebih dahulu dengan posisi kaki yang berbeda-beda atau membentuk pola (seperti gambar). Atau bisa juga di pasang dengan membentuk pola kaki-tangan-kaki-tangan (seperti gambar). Kemudian mintalah anak-anak untuk berjalan sesuai dengan gambar tapak kaki dan tangan .</p>
---	---



Kegiatan 2: Membuat Topeng Binatang (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Kertas karton, gunting anak, lem, karet gelang, krayon atau spidol Cara Bermain: Anak-anak diberikan pola topeng binatang sederhana yang sudah disiapkan. Mereka diminta untuk menggunting pola tersebut (dengan bantuan jika diperlukan), mewarnainya, dan memasang karet gelang sebagai tali topeng.

Kegiatan 3 : Estafet Bola Benang Kucing (Kolaborasi, Kesehatan). Alat dan bahan: Bola benang wol, keranjang atau kardus, tongkat atau sendok. Cara bermain: Bagi anak-anak menjadi beberapa tim. Setiap tim berbaris dan diberi satu bola benang wol. Letakkan keranjang atau kardus di ujung lintasan. Anak pertama harus menggulingkan bola benang menggunakan tongkat atau sendok menuju keranjang, lalu kembali ke barisan dan memberikan tongkat ke anak berikutnya. Tim yang berhasil memasukkan semua bola benang ke keranjang terlebih dahulu adalah pemenangnya. Variasikan dengan meminta anak-anak berjalan seperti kucing (merangkak) sambil mendorong bola. Permainan ini melatih koordinasi, kerja sama tim, dan kontrol motorik anak-anak.

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. Kesimpulan bersama dan penguatan sikap yang dipelajari
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa dan pembiasaan saat pulang

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam Pembelajaran Mendalam untuk PAUD berfokus pada pengamatan holistik perkembangan anak melalui tiga tahapan yang berkelanjutan. Setiap tahapan memiliki tujuan spesifik untuk memastikan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun.

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Observasi kesiapan emosional dan fisik anak saat masuk kelas (15 menit)
- Tanya jawab sederhana tentang binatang kesayangan menggunakan media visual
- Uji kemampuan dasar menggunakan tablet selama 5 menit untuk melihat keterampilan teknologi
- Berikan 3-4 alat sederhana (gunting, krayon, lem) untuk mengamati kesiapan motorik halus
- Catat respon anak terhadap cerita pembuka dengan lembar observasi
- Identifikasi anak yang membutuhkan pendampingan khusus

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Dokumentasi foto proses pembuatan karya setiap hari untuk melihat perkembangan kreativitas
- Catatan anekdot sikap peduli terhadap binatang saat bermain peran

- Observasi kemampuan kolaborasi dengan checklist: berbagi alat, membantu teman, mendengarkan
- Pencatatan komunikasi anak saat menjelaskan karya dengan minimal 2 kalimat per hari
- Gunakan sticky notes untuk mencatat momen pencapaian istimewa anak
- Buat portofolio dengan mengumpulkan 1-2 karya terbaik setiap hari

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Presentasi sederhana karya favorit anak selama 2-3 menit
- Wawancara terstruktur 5 menit dengan 8 pertanyaan tentang cara merawat binatang
- Observasi penerapan sikap sayang binatang saat bermain bebas tanpa instruksi
- Kuesioner bergambar dengan 5 pertanyaan untuk anak jawab dengan menunjuk
- Dokumentasi kemampuan menggunakan teknologi secara mandiri
- Catat 3 pencapaian utama dan 2 area pengembangan untuk setiap anak
- Siapkan portofolio lengkap untuk dibagikan kepada orang tua

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 menunjukkan kesiapan emosional dan fisik saat masuk kelas			
2	Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang binatang kesayangan dengan bantuan media visual			
3	Anak mampu mengoperasikan tablet/teknologi sederhana selama 5 menit dengan bimbingan			
4	Anak dapat menggunakan alat sederhana (gunting, krayon, lem) sesuai fungsinya			
5	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seni bertema binatang			
6	Anak menunjukkan sikap peduli dan empati saat bermain peran merawat binatang			
7	Anak dapat berkolaborasi dengan baik (berbagi alat, membantu teman, mendengarkan)			
8	Anak mampu mengkomunikasikan hasil karyanya dengan minimal 2 kalimat yang jelas			
9	Anak menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas sesuai kemampuannya			
10	Anak dapat mempresentasikan karya favoritnya selama 2-3 menit dengan percaya diri			
11	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang cara merawat binatang dengan tepat			
12	Anak menerapkan sikap sayang binatang secara spontan saat bermain bebas tanpa instruksi			

**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>