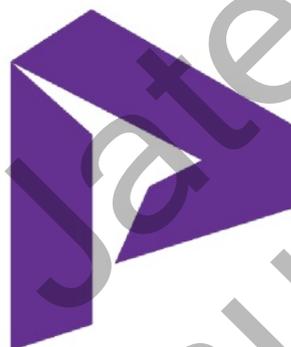


Deep Learning
MODUL AJAR

AKU BISA BERPAKAIAN DAN BERSEPATU SENDIRI



**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 : KEBUTUHANKU
SUB TOPIK : PAKAIAN

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-	14
Fase	Fondasi	Bulan	November 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Inkuiri	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Kebutuhanku / Pakaian (Aku Bisa Berpakaian dan Bersepatu Sendiri)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun pada kelompok A memiliki karakteristik perkembangan yang beragam dalam aspek motorik halus dan kemandirian berpakaian. Sebagian besar anak masih membutuhkan bantuan dalam mengancingkan baju dan memilih pakaian yang sesuai dengan ukuran tubuh mereka. Anak-anak menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan bermain peran dan eksplorasi warna. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang fungsi berbagai jenis pakaian dan mulai menunjukkan preferensi terhadap pakaian tertentu. Dalam aspek sosial emosional, sebagian anak masih cenderung memaksakan pilihan mereka kepada teman dan belum sepenuhnya dapat menghargai perbedaan pendapat.			
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran tentang pakaian mencakup pengetahuan esensial mengenai nama-nama pakaian, jenis-jenis pakaian, dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan aplikatif meliputi keterampilan memakai dan melepas pakaian secara mandiri, memilih pakaian sesuai kebutuhan, serta merawat pakaian sederhana. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata anak karena berpakaian merupakan kebutuhan dasar harian yang harus dikuasai untuk mengembangkan kemandirian. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Integrasi nilai dan karakter mencakup pengembangan kemandirian, rasa syukur atas nikmat Allah, kepedulian terhadap kebersihan, dan penghargaan terhadap perbedaan pilihan.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan 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 Jati Diri: Sub Elemen Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya; - CP Jati Diri: Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (mengenal ciptaan Tuhan melalui keberagaman pakaian, bersyukur atas nikmat berpakaian), fisik motorik (keterampilan motorik halus dalam mengancingkan baju, motorik kasar dalam bergerak), kognitif (mengenal warna, bentuk, ukuran, dan jenis pakaian), bahasa (menyebutkan nama pakaian, bercerita)

	tentang pengalaman berpakaian), dan sosial emosional (kemandirian dalam berpakaian, kerjasama dalam bermain peran, menghargai pilihan teman).
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu mengenali dan memilih pakaian sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dirinya; - Anak mampu menggunakan keterampilan motorik halus untuk berpakaian secara mandiri - Anak mampu mengidentifikasi jenis pakaian yang sesuai untuk berbagai situasi.
Topik Pembelajaran	Aku Bisa Berpakaian dan Bersepatu Sendiri
Praktik Pedagogis	Pembelajaran melalui bermain, eksplorasi langsung, permainan peran, pembelajaran berbasis proyek sederhana, dan kegiatan motorik halus yang dikemas dalam suasana menyenangkan dan interaktif.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan orang tua sebagai narasumber tentang cara merawat pakaian di rumah, kerjasama dengan teman sebaya dalam kegiatan bermain peran dan berbagi pengalaman berpakaian, serta melibatkan guru sebagai fasilitator dan model dalam praktik berpakaian yang baik.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang kelas yang fleksibel dengan area bermain peran, sudut eksplorasi pakaian, dan ruang terbuka untuk aktivitas motorik. - Penataan lingkungan mendukung pembelajaran aktif dengan display visual pakaian, cermin untuk berlatih berpakaian, dan area penyimpanan yang mudah diakses anak. - Budaya belajar yang mendukung kemandirian, kreativitas, dan kolaborasi antar anak.
Pemanfaatan Digital	- Penggunaan video pembelajaran interaktif dan buku cerita digital untuk memperkenalkan jenis-jenis pakaian dan cara berpakaian yang baik. - Pemanfaatan media audio untuk lagu-lagu tematik tentang pakaian yang mendukung pembelajaran melalui music and movement. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/pakaian/



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 dengan penuh kesadaran
2. Renungan dan motivasi pagi yang bermakna
3. Menyanyikan lagu sesuai materi dengan gembira
4. Asesmen awal melalui diskusi ide kegiatan hari ini
5. Review kegiatan sebelumnya untuk membangun koneksi
6. Kegiatan pemantik menggunakan buku cerita/video "Memakai Baju dan Sepatu Sendiri"
7. Menyiapkan aturan bermain dan kesepakatan kelas
8. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter dan nilai-nilai kebaikan

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	<p>Kegiatan 1: Mengelompokkan Benda Berdasarkan Warna (Kreativitas, Penalaran Kritis). Alat dan Bahan :, Bola Plastik, Gelas Kertas, Kardus, Kertas warna (4 warna berbeda),</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none">- Pertama, siapkan kardus bekas, kemudian siapkan kertas warna, kemudian gunting kertas warna secukupnya dan rekatkan pada kardus, lakukan hal yang sama pada kertas warna lainnya.- Selanjutnya susun gelas kertas dengan posisi terbalik dan letakkan pada setiap warna kertas dengan jumlah yang sama.- Kemudian letakkan bola plastik di atas gelas kertas secara acak.- Jika sudah diisi dengan bola semua, selanjutnya, mintalah anak untuk mengelompokkan bola berdasarkan warna yang sama . <p>Kegiatan 2: Boneka Kertas Berpakaian (Kreativitas, Motorik Halus). Alat dan Bahan: Kertas karton, gunting, lem, kain perca, manik-manik, pensil warna Cara Bermain: Anak-anak membuat boneka kertas dan menghiasnya dengan pakaian dari kain perca. Mereka dapat memilih dan menempelkan pakaian sesuai dengan yang mereka sukai.</p> <p>Kegiatan 3: Permainan Sortir Warna Baju (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Berbagai jenis pakaian mainan atau potongan kain dengan warna berbeda, keranjang warna-warni. Cara bermain: Anak-anak diminta menyortir pakaian atau potongan kain berdasarkan warnanya ke dalam keranjang yang sesuai. Diskusikan warna-warna yang mereka sukai. Manfaat: Melatih pengenalan warna dan kemampuan kategorisasi.</p>
2	<p>Kegiatan 1: Tracing Gambar (Motorik Halus, Kemandirian). Alat dan Bahan :, 2 Lembar kardus bekas, Kertas HVS, Spidol atau krayon, Cutter, Lem,</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan 2 lembar kardus bekas, kemudian salah satu kardus di buat pola seperti pola garis lurus, zig-zag dan lainnya, kemudian potong dengan cutter.- Jika sudah selesai, rekatkan sisa kardus satunya dengan HVS, kemudian rekatkan dengan kardus yang sudah di buat pola.

- Selanjutnya mintalah anak-anak untuk mengikuti garis yang terdapat pada tersebut dengan menggunakan spidol atau krayon.

Kegiatan 2: Lomba Pakai Baju (Kemandirian, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Berbagai jenis pakaian, kotak-kotak berlabel Cara Bermain: Anak-anak menyortir pakaian ke dalam kotak-kotak berlabel berdasarkan jenis (baju, celana, rok) atau warna.

Kegiatan 3: Mencocokkan Pasangan Kaus Kaki (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Berbagai pasangan kaus kaki anak dengan motif berbeda. Cara bermain: Acak kaus kaki dan minta anak mencocokkan pasangannya. Manfaat: Melatih kemampuan mencocokkan dan memori visual.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

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

3	<p>Kegiatan 1: Mencocokkan Sesuai Gambar (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan Bahan , Kertas HVS, Stik es krim, Kertas origami, Lem, Gunting. Cara Membuat dan Memainkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan kertas HVS beserta gambar pola (seperti gambar) - Selanjutnya buat pola lingkaran pada kertas origami dan tempelkan pada stik es krim. - Kemudian mintalah anak-anak untuk mencocokkan stik es krim sesuai gambar yang ada pada kertas.  <p>Kegiatan 2: Sortir Pakaian (Kemandirian, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Berbagai jenis pakaian, kotak-kotak berlabel Cara Bermain: Anak-anak menyortir pakaian ke dalam kotak-kotak berlabel berdasarkan jenis (baju, celana, rok) atau warna.</p> <p>Kegiatan 3: Melipat Baju Sederhana (Kemandirian, Motorik Halus). Alat dan bahan: Kaos atau handuk kecil. Cara bermain: Ajarkan anak cara melipat pakaian sederhana seperti kaos atau handuk kecil. Manfaat: Melatih keterampilan motorik halus dan kemandirian dalam merawat pakaian.</p>
4	<p>Kegiatan 1: Menyusun Bentuk Geometri Sesuai Gambar (Kreativitas, Penalaran Kritis). Alat dan Bahan, Kertas origami, Gambar rumah, roket, kereta, dan lainnya, Lem, Gunting. Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan kertas origami, kemudian buat berbagai macam bentuk geometri dengan berbagai warna, lalu gunting. - Selanjutnya, berikan kepada anak berbagai macam gambar (dapat di sesuaikan). - Kemudian minta kepada anak untuk menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bangunan, kendaraan atau lainnya yang dilihatnya. 

Kegiatan 2: Tebak Pakaian (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Kartu bergambar berbagai jenis pakaian Cara Bermain: Anak-anak bermain tebak-tebakan dengan kartu bergambar pakaian. Satu anak mendeskripsikan pakaian, yang lain menebak.

Kegiatan 3: Menggambar dan Mewarnai Baju Kesukaan (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Krayon, kertas HVS, pensil. Cara bermain: Instruksikan anak-anak untuk menggambar baju, sesuai kreativitas mereka, lalu mewarnainya dengan warna kesukaan mereka. Kemudian menceritakan di depan kelas secara bergantian tentang hasil karya mereka.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

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

5	<p>Kegiatan 1: Berjalan Zig-zag Mengikuti garis Sambil Membawa Balon (Motorik Kasar, Kemandirian). Alat dan Bahan : selotip, Balon, Kertas origami, Kertas bergambar/flash card. Cara Membuat dan Memainkannya:</p>
---	---

- Buat plester di atas lantai menggunakan pola zig-zag atau sesuai keinginan.
- Selanjutnya siapkan balon yang sudah diisi dengan udara, dan siapkan juga kartu bergambar atau flashcard buah, huruf, angka atau lainnya yang ingin di perkenalkan pada anak-anak.
- Jika semuanya sudah siap mintalah dua anak untuk berjalan di atas plester mengikuti pola plester sambil membawa bola yang di letakkan pada kaki dengan catatan tidak boleh terjatuh.
- Setelah sampai finis mintalah anak-anak untuk mencocokkan gambar yang terdapat pada sisi kanan dan kiri kartu atau flashcard yang sama (kegiatan ini dapat di sesuaikan dengan tema yang ingin di kenalkan pada anak).



Kegiatan 2: Kolase Pakaian (Kreativitas, Motorik Halus). Alat dan Bahan: Kertas gambar, lem, potongan kain, kertas warna, manik-manik Cara Bermain: Anak-anak membuat kolase pakaian dengan menempelkan berbagai bahan pada kertas gambar.

Kegiatan 3: Lomba Memakai Baju (Kemandirian, Kolaborasi). Alat dan bahan: Beberapa kemeja atau kaos berukuran besar. Cara bermain: Anak-anak berlomba memakai kemeja atau kaos besar secepat mungkin. Pastikan pakaian cukup besar agar mudah dipakai. Manfaat: Melatih kemandirian dalam berpakaian dan koordinasi motorik. (Selain, dengan anak secara langsung mempraktikkan menggunakan baju, juga dapat menggunakan manekin atau sejenis patung, dan anak bertugas untuk memakaikan baju).

C.3. PENUTUP (BERKESADARAN, 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 dengan refleksi bermakna

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

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

Mengidentifikasi kemampuan dasar anak dalam mengenal pakaian dan keterampilan berpakaian sebelum pembelajaran dimulai.

- Tanyakan "Sebutkan 5 nama pakaian yang kamu tahu!"
- Berikan baju berkancing, minta anak coba kancingkan 1 buah
- Sediakan 3 baju berbeda ukuran, suruh anak pilih yang pas
- Minta anak pakai jaket sendiri, hitung berapa kali perlu bantuan
- Foto anak saat melakukan setiap tes di atas

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

Memantau perkembangan anak selama 6 hari kegiatan bermain dan pembelajaran.

- Ambil foto minimal 3 per hari saat anak beraktivitas
- Tulis 1 catatan tentang kemajuan anak setiap hari
- Kumpulkan semua hasil karya anak (gambar, kolase, dll)
- Amati dan catat saat anak bermain dengan teman
- Katakan "Bagus!" setiap anak berhasil melakukan sesuatu

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

Mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan kemajuan anak secara keseluruhan.

- Suruh anak pakai baju lengkap tanpa bantuan dalam 5 menit
- Tanyakan "Pakaian apa yang cocok untuk hujan?"
- Minta anak cerita "Apa yang paling seru minggu ini?"
- Bandingkan foto awal dan akhir kemampuan anak
- Telepon orang tua, tanya perkembangan anak di rumah

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 5 nama pakaian dengan benar			
2	Anak dapat memilih pakaian yang sesuai dengan ukuran tubuhnya			
3	Anak dapat berbagi pendapat tentang pakaian yang disukai dengan temannya			
4	Anak dapat menghargai pilihan pakaian teman yang berbeda			
5	Anak dapat memakai dan melepas pakaian sederhana secara mandiri			
6	Anak dapat mengancingkan dan membuka kancing baju dengan bantuan minimal			
7	Anak dapat mencocokkan gambar pakaian dengan namanya			
8	Anak menunjukkan kemandirian dalam mencoba memakai pakaian sendiri			
9	Anak dapat bekerja sama dalam permainan peran terkait berpakaian			
10	Anak dapat mengancingkan minimal 3 kancing baju dengan benar			
11	Anak dapat memakai sepatu bertali velcro secara mandiri			
12	Anak menunjukkan kreativitas dalam menghias dan memilih pakaian			

**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>