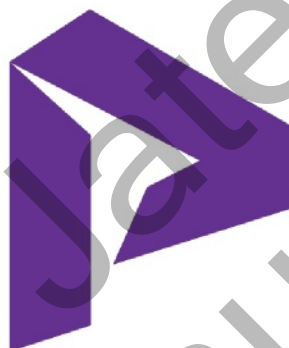


Deep Learning
MODUL AJAR

MERAWAT BUMI TEMPAT KITA TINGGAL



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 : MITIGASI BENCANA
SUB TOPIK : BUMI

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-	18
Fase	Fondasi	Bulan	Desember 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Play Based Learning, STEAM	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Mitigasi Bencana / Bumi (Merawat Bumi Tempat Kita Tinggal)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, mulai mampu melakukan kegiatan sederhana secara mandiri, senang bermain dan bergerak aktif, serta mulai dapat bekerja sama dalam kelompok kecil. Mereka memiliki kemampuan motorik kasar dan halus yang berkembang pesat, mulai memahami konsep sederhana tentang alam sekitar, dan memiliki minat besar terhadap aktivitas hands-on atau pembelajaran melalui pengalaman langsung.			
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran berfokus pada pengenalan bumi sebagai tempat tinggal makhluk hidup melalui eksplorasi bentuk, konsep bilangan, dan keterampilan motorik. Materi dirancang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak melalui permainan yang mengintegrasikan pengembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan nilai-nilai spiritual. Pembelajaran mencakup pengetahuan esensial tentang bentuk lingkaran, bilangan, dan cara merawat lingkungan; pengetahuan aplikatif melalui kegiatan bermain peran dan eksperimen sederhana; serta pengetahuan nilai dan karakter tentang rasa syukur, kepedulian terhadap alam, dan kerjasama.			
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 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 - 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
Lintas Disiplin Ilmu	Pengembangan Kognitif, Pengembangan Sosial-Emosional, Pengembangan Fisik-Motorik, Pengembangan Bahasa, Pengembangan Seni, Pengembangan Nilai Agama dan Moral.
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu mengidentifikasi dan membandingkan bentuk-bentuk benda di sekitar yang berkaitan dengan bumi,

	- Anak mampu mengenal cara-cara sederhana untuk merawat lingkungan sekitar sebagai wujud rasa sayang terhadap ciptaan Tuhan dan - Anak mampu menunjukkan sikap peduli dan kasih sayang terhadap makhluk hidup di sekitarnya.
Topik Pembelajaran	Merawat Bumi Tempat Kita Tinggal
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Bermain, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, Pembelajaran Kolaboratif, dan Pembelajaran Berdiferensiasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan individual anak.
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi dengan orang tua untuk mendukung pembiasaan merawat lingkungan di rumah, kerjasama dengan komunitas sekolah, dan melibatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar nyata untuk anak.
Lingkungan Pembelajaran	- Integrasi ruang fisik kelas yang fleksibel dengan area bermain motorik, ruang virtual melalui media digital interaktif, dan budaya belajar yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan saling menghargai. Lingkungan dirancang aman dan nyaman untuk mendukung pembelajaran aktif dan eksplorasi anak.
Pemanfaatan Digital	- Pemanfaatan teknologi digital untuk menampilkan video edukatif, media pembelajaran interaktif, dan dokumentasi proses pembelajaran anak. - Teknologi digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/bumi/



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 yang bermakna
3. Menyanyikan lagu sesuai materi untuk menciptakan suasana menggembirakan
4. Asesmen awal melalui diskusi ide-ide kegiatan bersama anak
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Aku Sayang Bumi"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan aturan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan karakter dan rasa ingin tahu

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

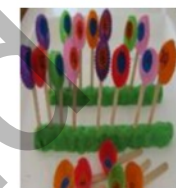
- 1 Kegiatan 1: Membuat Gasing Putar Dari Kardus Bekas (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan :, Tali, Kardus bekas, Lem, Gunting, Tusuk sate dapur , Print table pola pusaran air, Cara Membuat dan memainkannya:
- Siapkan print table pola pusaran air, kemudian gunting sesuai gambar.
 - Letakkan print table pola pusaran air yang sudah di gunting di atas kardus, lalu jiplak dengan pensil kemudian potong dengan gunting.
 - Rekatkan pola pusaran air dengan kardus jadi satu.
 - Kemudian lubangi tepat pada bagian Tengah-tengah lingkaran dengan menggunakan tusuk sate.
 - Masukkan benang ke dalam lubang pada kardus yang sudah di buat, kemudian satukan ujung benang dengan ujung benang.
 - Mainkan gasing putar dengan memutar-mutarkan benang lalu menariknya, maka kardus akan berputra-putra.



Kegiatan 2: Mencari Benda Bulat Seperti Bumi (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan Bahan: Berbagai benda dengan bentuk berbeda (bulat, persegi, segitiga) dari lingkungan sekitar. Cara Bermain: Guru menyiapkan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda. Anak-anak diminta untuk mencari dan mengumpulkan benda-benda yang berbentuk bulat seperti bumi. Setelah itu, anak-anak diminta untuk menyebutkan nama benda-benda bulat yang mereka temukan.

Kegiatan 3: Bermain Peran Gempa Bumi Datang! (Kolaborasi, Kesehatan). Dalam permainan ini, anak-anak akan belajar tentang tindakan yang harus dilakukan saat terjadi gempa bumi. Alat dan bahan yang diperlukan adalah beberapa meja kecil, kursi, dan boneka. Cara bermainnya, guru atau orang tua berperan sebagai narator yang menjelaskan situasi gempa bumi. Anak-anak kemudian harus berlindung di bawah meja, memegang kaki meja dengan erat, dan melindungi kepala mereka. Mereka juga bisa "menyelamatkan" boneka dengan membawanya ke tempat yang aman. Permainan ini membantu anak-anak memahami tindakan penting saat gempa dan melatih kesiapsiagaan mereka.

- 2 Kegiatan1 : Membuat Garis Bilangan (Penalaran Kritis, Kreativitas). Alat dan Bahan :, Stik es krim, Kertas cup cake, Kertas origami, Spidol, Plastisin /adonan play dough, Cara Membuat dan Memainkan:
- Siapkan kertas origami, kemudian buat bentuk lingkaran dapat menjiplaknya menggunakan benda yang berbentuk lingkaran.
- Gunting pola kertas origami bentuk lingkaran, lalu tulis angka yang ingin di kenalkan kepada anak-anak dengan menggunakan spidol
- Mintalah anak-anak untuk menempelkan kertas origami yang sudah di tulis dengan angka pada kertas cup cake, lalu menempelkannya pada stik es krim. Kemudian mintalah anak-anak untuk membuat garis bilangan dengan Menyusun atau menancapkan stik es krim pada adonan plastisin yang mereka buat.
- Selain itu juga dapat memainkan kegiatan menghitung sepanjang garis dan mengisi angka-angka yang hilang.
- Atau memainkan permainan seru lainnya yang disebut “Tebak Nomor yang Hilang” dengan menutup mata anak-anak dan menghapus nomor di sepanjang garis nomor, ketika anak sudah membuka matanya lagi, dia harus menebak nomor mana yang hilang.



Kegiatan 2: Memilah Benda Alam dan Buatan (Keimanan dan Ketakwaan, Komunikasi). Alat dan Bahan: Berbagai benda alam (batu, daun, ranting) dan benda buatan (pensil, buku, mainan plastik). Cara Bermain: Guru menyediakan dua kotak, satu untuk benda alam dan satu untuk benda buatan. Anak-anak diminta untuk memilah benda-benda tersebut dan memasukkannya ke dalam kotak yang sesuai. Setelah selesai, guru mengajak anak-anak berdiskusi tentang perbedaan benda alam dan buatan

Kegiatan 3: Menggambar Rumah Tahan Gempa (Kreativitas, Kemandirian). Kegiatan ini mengajak anak-anak untuk berimajinasi dan berpikir kreatif tentang rumah yang aman dari gempa. Alat dan bahan yang diperlukan adalah kertas gambar, pensil warna, dan krayon. Anak-anak diminta untuk menggambar rumah impian mereka yang tahan gempa. Mereka bisa menambahkan elemen-elemen seperti pondasi yang kuat, dinding yang fleksibel, atau atap yang ringan. Setelah selesai menggambar, anak-anak dapat menceritakan tentang gambar mereka dan mengapa mereka pikir rumah tersebut aman dari gempa.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Kegiatan
3	Kegiatan 1: Berjalan Zig-Zag Dan Merangkak Di Atas Meja (Kesehatan, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Meja, Kursi. - Cara Membuat dan Memainkan: - Siapkan Meja, kemudian tata meja dapat dengan menyatukan beberapa meja menjadi satu agar meja menjadi Panjang. - Letakkan beberapa kursi bersebelahan dengan meja dengan di beri jarak antara meja dan kursi dan antara kursi dengan kursi lainnya. - Ajak anak-anak untuk melewati kursi dengan berjalan zig-zag.

- Lalu menaiki meja untuk merangkak.
- Lakukan hal yang sama untuk anak-anak lainnya.
- Setelah selesai anak-anak dapat melakukan tantangan yang di berikan misalnya Menyusun gelas kertas dengan kertas origami membentuk Menara, atau tantangan lainnya dapat di sesuaikan dengan usia anak.



Kegiatan 2: Melukis Bumi dengan Jari (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kertas gambar, cat jari warna biru dan hijau. Cara Bermain: Anak-anak diminta untuk melukis bentuk lingkaran besar menggunakan jari mereka yang sudah dicelupkan ke dalam cat biru. Kemudian, mereka menambahkan warna hijau di beberapa bagian untuk menggambarkan daratan. Guru membimbing anak-anak untuk membuat bentuk lingkaran yang lebih sempurna.

Kegiatan 3: Permainan "Getaran Gempa" (Penalaran Kritis, Komunikasi). Permainan ini membantu anak-anak memahami konsep getaran yang terjadi saat gempa bumi. Alat dan bahan yang diperlukan adalah sebuah nampan besar, air, dan beberapa mainan kecil yang bisa mengapung. Isi nampan dengan air dan letakkan mainan di atasnya. Anak-anak kemudian diminta untuk menggoyang nampan perlahan, lalu semakin kuat. Mereka akan melihat bagaimana "gempa" yang mereka ciptakan mempengaruhi "bangunan" (mainan) di atas air. Ini membantu mereka memvisualisasikan efek gempa bumi.

- 4 Kegiatan 1: Coding Angka (Pramatematika Berhitung) (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan Bahan :, Kertas warna atau kertas origami, Papan tulis, Spidol, Gunting, Lem,

- Cara Membuat dan Memainkannya
- Siapkan benda atau gelas yang berbentuk bulat, lalu letakkan di atas kertas warna atau kertas origami, kemudian jiplak membentuk pola lingkaran.
- Gunting kertas sesuai pola yang telah di buat.
- Rekatkan pada papan tuliskan kertas warna, lalu tuliskan angka di bawah setiap bentuk lingkaran dengan warna yang berbeda dan dengan angka yang berbeda pula.
- Ajak anak-anak untuk belajar berhitung dengan melihat code warna untuk mengetahui angka yang akan di hitung.



Kegiatan 2: Bermain Peran: Aku Sayang Bumi (Kewargaan, Keimanan dan Ketakwaan, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Kostum sederhana (topi, rompi), properti kebersihan (sapu mini, tempat sampah kecil). Cara Bermain: Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk bermain peran sebagai penjaga kebersihan bumi. Mereka harus membersihkan

"sampah" (kertas-kertas kecil yang disebar) di area bermain dan membuangnya ke tempat sampah yang disediakan.

Kegiatan 3: Membuat Poster Tanda-tanda Gempa (Kreativitas, Komunikasi). Kegiatan ini membantu anak-anak mengenali tanda-tanda gempa bumi. Alat dan bahan yang diperlukan adalah kertas karton besar, majalah bekas, gunting, lem, dan spidol. Anak-anak diminta untuk mencari dan menggunting gambar dari majalah yang menunjukkan tanda-tanda gempa (seperti gelas bergetar, lampu bergoyang, atau retakan di dinding), lalu menempelkannya di karton. Guru atau orang tua dapat membantu menuliskan penjelasan singkat di samping setiap gambar.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

- 5 Kegiatan 1: Lompat Dan Susun Sesuai Gambar (Kesehatan, Penalaran Kritis). Alat dan Bahan :, Piring kertas atau wadah, Gelas kertas, Bola plastik, Kertas bergambar, Cara Membuat dan Memainkannya :
- Siapkan gelas kertas berjejer.
 - Letakkan piring kertas atau wadah yang di isi dengan bola plastik pada sisi samping gelas kertas, dan letakkan kertas bergambar di depan gelas kertas.
 - Ajak anak-anak untuk mengisi gelas kertas dengan warna yang sesuai pada gambar warna pada kertas yang terdapat di depan gelas, jika sudah selesai, anak-anak harus melompati gelas tersebut dan mengisi gelas berikutnya sesuai dengan gambar.
 - Jika sudah selesai melompat lagi dan melakukan hal yang sama hingga dapat menyelesaikan tantangan.
 - Kegiatan ini dapat di lakukan oleh dua anak sekaligus atau berkelompok, dan yang dapat menyelesaikannya terlebih dahulu itu yang menang.



Kegiatan 2: Puzzle Bumi Sederhana (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Puzzle sederhana berbentuk bumi yang terdiri dari 4-6 potongan. Cara Bermain: Anak-anak diminta untuk menyusun puzzle bumi. Setelah selesai, guru mengajak anak-anak untuk mengidentifikasi warna-warna pada gambar bumi (biru untuk laut, hijau untuk daratan) dan mendiskusikan apa yang mereka lihat.

Kegiatan 3: Permainan "Tas Darurat Gempa" (Kolaborasi, Komunikasi, Kewargaan). Permainan ini mengajarkan anak-anak tentang persiapan menghadapi gempa. Alat dan bahan yang diperlukan adalah tas ransel kecil dan berbagai barang rumah tangga (termasuk beberapa yang penting untuk situasi darurat seperti senter, air minum, makanan ringan tahan lama, dan selimut kecil). Anak-anak diminta untuk memilih barang-barang yang mereka pikir penting untuk dimasukkan ke dalam "tas darurat gempa". Setelah itu, diskusikan pilihan mereka dan jelaskan mengapa beberapa barang lebih penting dari yang lain dalam situasi darurat.

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 magis: Anak menceritakan momen paling seru hari ini sambil bermain "microphone ajaib"
2. Show and tell: Setiap anak bangga memamerkan hasil karya terbaiknya dengan tepuk tangan meriah
3. Circle time celebration: Duduk melingkar sambil bernyanyi lagu penutup tentang bumi
4. Apresiasi bintang: Guru memberikan stiker bintang atau pujian spesial untuk setiap anak
5. Tomorrow's adventure: Guru membangun antusiasme dengan "preview menarik" kegiatan esok hari
6. Gratitude moment: Anak mengucapkan satu hal yang disyukuri hari ini dengan gesture lucu
7. High five ritual: Semua anak dan guru saling high five sambil berteriak "Aku sayang bumi!"
8. Happy dance: Menari kecil bersama sebelum berdoa penutup
9. Magic cleanup: Membereskan mainan sambil bernyanyi dengan penuh semangat
10. Goodbye song: Menyanyikan lagu perpisahan sambil melambaikan tangan dengan gembira

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran mendalam untuk anak usia dini dilakukan secara holistik dan berkelanjutan untuk memantau perkembangan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran. Asesmen dirancang sesuai dengan karakteristik bermain anak dan menggunakan pendekatan yang menyenangkan serta tidak menimbulkan tekanan.

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Lakukan observasi kemampuan anak mengenal bentuk melalui permainan tebak bentuk sederhana
- Ajukan 3-5 pertanyaan terbuka tentang pengalaman anak dengan alam sekitar
- Amati respon anak saat diperlihatkan gambar/video tentang bumi dan lingkungan
- Catat kemampuan motorik dasar anak melalui gerakan bebas selama 5 menit
- Dokumentasikan kemampuan komunikasi anak saat bercerita tentang rumah mereka
- Observasi sikap anak dalam berbagi mainan atau alat tulis dengan teman
- Nilai pengetahuan awal anak tentang ciptaan Tuhan melalui tanya jawab ringan

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Ambil foto/video anak saat melakukan setiap kegiatan bermain
- Catat partisipasi aktif anak dalam setiap aktivitas menggunakan checklist harian
- Dokumentasikan hasil karya anak (gambar, prakarya) dengan keterangan tanggal
- Observasi kemampuan problem solving anak saat menghadapi kesulitan dalam bermain
- Amati interaksi sosial anak dengan teman selama kegiatan kelompok
- Catat perkembangan keterampilan motorik halus melalui kegiatan meronce, melukis

- Nilai kemampuan anak mengikuti instruksi dalam permainan motorik kasar
- Dokumentasikan ekspresi emosi dan antusiasme anak selama pembelajaran

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Minta anak menceritakan kembali kegiatan favorit mereka selama 6 hari pembelajaran
- Lakukan penilaian portofolio dengan mengumpulkan semua hasil karya anak
- Observasi perubahan sikap anak terhadap kebersihan dan merawat lingkungan
- Tes kemampuan anak mengelompokkan benda alam dan buatan dengan 10 objek
- Minta anak menunjukkan 5 bentuk lingkaran dari benda di sekitar kelas
- Amati kemampuan anak bekerja sama dalam membersihkan mainan bersama-sama
- Evaluasi kemampuan anak menyebutkan cara sederhana merawat bumi
- Dokumentasikan refleksi anak tentang pembelajaran melalui gambar atau cerita pendek

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 nama benda berbentuk bulat seperti bumi			
2	Anak mampu membedakan antara benda alam dan benda buatan manusia			
3	Anak dapat menggambar bentuk lingkaran untuk merepresentasikan bumi			
4	Anak menunjukkan sikap mau berbagi mainan dengan teman			
5	Anak mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu			
6	Anak dapat menyebutkan bahwa bumi dan makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan			
7	Anak mampu menyelesaikan puzzle sederhana berbentuk bumi (4-6 potongan)			
8	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan motorik dengan baik			
9	Anak menunjukkan kreativitas dalam kegiatan melukis dan membuat karya seni			
10	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas bersama			

**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>