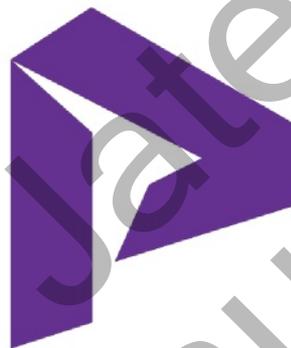


Deep Learning
MODUL AJAR

SERUNYA BERMAIN DI TAMAN SEKOLAHKU



**TK PAUD JATENG TERPADU SEMARANG
KELOMPOK B (5-6 TAHUN)
TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER I (GASAL)**

MODUL AJAR PAUD FASE FONDASI

PENULIS : ARLETTA WULANDARI, S.Pd.AUD
TOPIK : LINGKUNGANKU
SUB TOPIK : SEKOLAHKU

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	Arletta Wulandari, S.Pd.AUD	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	TK PAUD Jateng	Minggu Ke-	8
Fase	Fondasi	Bulan	September 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	STEAM, PjBL, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Lingkunganku / Sekolahku (Serunya Bermain di Taman Sekolahku)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B (5-6 tahun) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungan sekolah, mulai mengembangkan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari, dan membutuhkan pengalaman bermakna untuk memahami perannya sebagai bagian dari komunitas sekolah. Anak-anak pada usia ini senang bereksplorasi, bermain bersama teman, dan memerlukan dukungan dalam mengembangkan kepercayaan diri serta keterampilan sosial emosional.			
Materi Pelajaran	Materi pengenalan lingkungan sekolah mencakup pengetahuan esensial tentang identitas diri di sekolah, pengetahuan aplikatif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekolah, dan pengetahuan nilai-karakter tentang sikap positif terhadap sekolah. Materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, memiliki tingkat kesulitan yang sesuai perkembangan, dan terintegrasi dengan pembentukan karakter serta nilai-nilai kehidupan.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input checked="" type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	<input checked="" 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: Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat - CP Jati Diri: Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (pengembangan kesadaran spiritual dan akhlak mulia), Nilai Pancasila (pengenalan identitas sebagai anak Indonesia), Fisik motorik (koordinasi gerak dalam aktivitas sekolah), Kognitif (pemahaman konsep dan pemecahan masalah sederhana), Bahasa (komunikasi efektif dalam lingkungan sekolah), Sosial emosional (keterampilan berinteraksi dan bekerja sama).
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengembangkan kemampuan identitas diri, keterampilan sosial-emosional, dan kemampuan fisik motorik halus secara terpadu dalam konteks pengenalan lingkungan sekolah. - Anak mampu mengekspresi pemahaman dan perasaan positif tentang dirinya sebagai bagian dari komunitas sekolah,

	- Anak mampu menunjukkan sikap baik terhadap guru dan teman dalam konteks kegiatan sekolah.
Topik Pembelajaran	Serunya Bermain di Taman Sekolahku
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain yang menyenangkan, bercerita untuk membangun imajinasi, bernyanyi untuk mengembangkan bahasa dan motorik, serta eksplorasi langsung lingkungan sekolah. Metode ini mendukung pembelajaran berkesadaran melalui keterlibatan aktif, bermakna melalui konteks nyata, dan menggembirakan melalui aktivitas yang sesuai minat anak.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan guru kelas lain, kepala sekolah sebagai narasumber, orang tua dalam kegiatan rumah, dan komunitas sekolah seperti petugas kebersihan atau satpam untuk memberikan perspektif berbeda tentang kehidupan sekolah kepada anak-anak.
Lingkungan Pembelajaran	Ruang kelas yang fleksibel untuk berbagai aktivitas, area outdoor sekolah untuk eksplorasi, penggunaan platform digital sederhana untuk dokumentasi karya anak, serta budaya belajar yang saling menghargai dan mendukung setiap anak untuk berekspresi dengan percaya diri.
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan media digital sederhana seperti video edukatif dan buku cerita digital untuk mendukung pemahaman anak tentang lingkungan sekolah. - Media digital digunakan secara terbatas dan seimbang dengan kegiatan hands-on untuk menjaga keseimbangan perkembangan anak. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/sekolahku/



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/nasehat/motivasi pagi yang bermakna
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah" dengan gembira
4. Asesmen awal dan diskusi ide kegiatan hari ini
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Oru Senang Sekolah"
6. Menyiapkan properti kelas dan kesepakatan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter:
 - a) "Apa yang membuat kamu senang di sekolah?" (Keimanan dan ketakwaan)
 - b) "Siapa saja teman-teman di kelasmu?" (Kolaborasi dan komunikasi)
 - c) "Bagaimana caramu membantu teman?" (Kewargaan dan kemandirian)
 - d) "Apa yang kamu pelajari hari ini?" (Penalaran kritis)
 - e) "Karya apa yang ingin kamu buat?" (Kreativitas)
 - f) "Bagaimana caramu menjaga kesehatan di sekolah?" (Kesehatan)

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	<p>Kegiatan 1 : Balap Memindahkan Traffic Cone Dengan Kaki (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan: Traffic Cone (bisa menggunakan benda lain yang ringan dan mudah dijepit dengan kaki), Hula hop</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya;</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan traffic cone dan pastikan ada area bermain yang cukup luas dan bebas hambatan. Pastikan juga kondisi traffic cone dalam keadaan baik.- Tata hula hop dengan di sejajarkan dengan rapi kemudian letakkan traffic cone di luar hula hop dengan di beri jarak.- Letakkan traffic cone di antara kedua kaki lalu jepit traffic cone dengan kedua kaki kemudian lakukan gerakan melompat untuk memindahkan traffic cone ke dalam hula hop yang telah ditentukan sebelumnya.- Lakukan hal yang sama untuk memindahkan traffic cone ke dalam hula hop yang telah ditentukan.  <p>Kegiatan 2 : Bermain Telepon-teleponan (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Dua buah gelas plastik, tali panjang. Cara bermain: Buat "telepon" sederhana dengan menghubungkan dua gelas plastik menggunakan tali. Bagi anak-anak berpasangan dan minta mereka bercakap-cakap menggunakan "telepon" tersebut. Berikan tema percakapan, seperti "mengundang teman ke pesta ulang tahun" atau "menanyakan kabar teman yang sakit". Kegiatan ini melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam berbagai konteks sosial.</p> <p>Kegiatan 3 : Permainan "Apa yang Berubah?" (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Berbagai benda kecil. Cara bermain: Letakkan beberapa benda di atas meja. Minta anak-anak mengamati benda-benda tersebut selama satu menit. Kemudian, minta anak-anak menutup mata. Ubah posisi atau hilangkan salah satu benda. Minta anak-anak membuka mata dan menjelaskan apa yang berubah. Dorong mereka untuk menjelaskan dengan kalimat lengkap. Kegiatan ini melatih kemampuan observasi, memori, dan kemampuan menjelaskan dengan bahasa yang jelas.</p>
2	<p>Kegiatan 1 : STEAM Membuat Kipas Matahari dari Piring Kertas (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Piring kertas, Stik es krim, Kertas origami warna kuning dan oranye, Lem, Gunting, Cat warna. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none">- Warnailah bagian depan piring kertas dengan warna kuning dan oranye, kemudiannya diamkan sebentar tunggu hingga mengering.

- Potong kertas origami kuning dan oranye menjadi bentuk segitiga kecil (sekitar 4-5 cm). Buat beberapa potongan (6-8 lembar kuning dan 6-8 lembar oranye).
- Tempelkan segitiga kuning dan oranye tersebut di sekeliling tepi piring kertas sehingga menyerupai sinar matahari.
- Tempelkan stik es krim di bagian belakang piring kertas menggunakan lem. Pastikan stik es krim terpasang kuat sehingga bisa digunakan sebagai pegangan.
- Biarkan lem mengering selama beberapa menit agar semua bagian menempel dengan kuat.
- Periksa kembali seluruh bagian kipas matahari, pastikan semua bagian sudah terpasang dengan baik dan lem telah kering.



Kegiatan 2 : Membuat Maket Sekolah (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kardus bekas, kertas warna, lem, gunting, bahan alam (ranting, daun kering). Cara bermain: Ajak anak-anak membuat maket sekolah menggunakan kardus bekas. Mereka dapat menambahkan detail seperti pohon dari ranting dan daun kering. Kegiatan ini melatih perencanaan, motorik halus, dan kreativitas.

Kegiatan 3 : Permainan "Simon Says" versi Sopan Santun (Kewargaan, Komunikasi). Alat dan bahan: Tidak diperlukan alat khusus. Cara bermain: Guru memberikan instruksi yang berhubungan dengan sopan santun, misalnya "Simon says ucapkan terima kasih", "Simon says minta maaf", atau "Simon says bersalaman". Anak-anak harus melakukan instruksi jika diawali dengan "Simon says". Jika tidak, mereka harus tetap diam. Kegiatan ini melatih pendengaran, konsentrasi, dan membiasakan anak-anak dengan perilaku sopan santun.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

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

- | | |
|---|--|
| 3 | <p>Kegiatan 1 : Coding Warna. Alat dan Bahan (Penalaran Kritis, Kemandirian): Print table gambar lingkaran berwarna, Spidol, Cara Membuat dan memainkannya;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan Print table gambar lingkaran berwarna (untuk gambar dapat di sesuaikan - Kemudian, buat ketentuan : - Jika lingkaran berwarna kuning maka harus di beri t tegak lurus (vertikal) (I) menggunakan spidol. - Jika lingkaran berwarna merah maka harus di beri t silang (X) menggunakan spidol - Jika lingkaran berwarna biru maka harus di beri t strip (-) menggunakan spidol - Jika lingkaran berwarna hijau maka harus di beri t plus (+) menggunakan spidol - Anak-anak harus mencoret warna sesuai dengan petunjuk atau ketentuan |
|---|--|

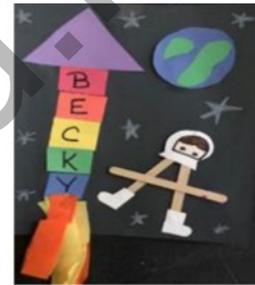


Kegiatan 2 : Membangun Gedung Sekolah dari Balok Magnetik (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Balok magnetik berbagai bentuk dan warna. Cara bermain: Tantang anak-anak untuk membangun replika gedung sekolah menggunakan balok magnetik. Mereka harus memperhatikan bentuk dan warna sesuai dengan gedung sekolah asli. Kegiatan ini melatih koordinasi mata-tangan dan pemahaman spasial.

Kegiatan 3 : Tebak Emosi (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kartu bergambar ekspresi wajah yang menunjukkan berbagai emosi. Cara bermain: Tunjukkan kartu emosi kepada seorang anak tanpa memperlihatkannya kepada yang lain. Anak tersebut harus memperagakan emosi yang ada di kartu tanpa berbicara. Anak-anak lain harus menebak emosi apa yang diperagakan. Setelah berhasil ditebak, diskusikan situasi yang mungkin menyebabkan emosi tersebut. Kegiatan ini membantu anak-anak memahami dan mengekspresikan emosi, serta mengembangkan empati.

4 Kegiatan 1 : Membuat Roket Nama Sendiri (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas HVS/kertas konstruksi hitam, Kertas Origami, Lem, Gunting, Spidol, Crayon, Stik es krim. Cara Membuat:

- Siapkan kertas konstruksi hitam atau kertas HVS.
- Kemudian siapkan, kertas origami lalu buat gambar segitiga dan gunting.
- Selanjutnya buat gambar persegi sebanyak jumlah nama anak.
- Jika sudah rekatkan di atas kertas konstruksi hitam atau kertas HVS, kemudian mintalah anak-anak menuliskan huruf pada kertas origami berbentuk persegi membentuk nama mereka sendiri.
- Buat bentuk astronot menggunakan stik es krim dan membuat bentuk lingkaran untuk kepala.
- Anak-anak juga dapat menggambar bentuk bumi di sekitar bentuk roket.



Kegiatan 2 : Melengkapi Huruf yang Hilang (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Print table huruf, kertas origami, lem. Cara bermain: Siapkan print table huruf dengan beberapa huruf dikosongkan secara acak. Buat bentuk persegi dari kertas origami lalu potong, kemudian tulis huruf-huruf. Selanjutnya ajak anak-anak untuk menemukan dan menempelkan huruf yang hilang sehingga huruf-huruf dapat diisi sesuai urutan yang benar. Kegiatan ini membantu pengembangan keterampilan bahasa, pengenalan huruf, dan pemahaman tentang urutan huruf dalam kata-kata

Kegiatan 3 : Cerita Berantai (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Bola kecil atau boneka tangan. Cara bermain: Anak-anak duduk dalam lingkaran. Guru memulai cerita dengan satu kalimat, lalu memberikan bola atau boneka tangan kepada anak di sebelahnya. Anak tersebut harus melanjutkan cerita dengan satu kalimat, lalu memberikan bola ke anak berikutnya. Lanjutkan hingga semua anak mendapat giliran dan cerita selesai. Kegiatan ini mengembangkan kreativitas, kemampuan mendengarkan, dan keterampilan berbicara.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

5 Kegiatan 1 : STEAM Kamera Mainan (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Tabung karton, Lem, Kotak kecil (dapat menggunakan kotak sereal mini), selotip (selotip bermotif / opsional), Gunting, Pita. Cara Membuat:

- Potong menjadi dua bagian dari tabung karton dan rekatkan ke tengah kotak untuk membuat lensa kamera.
- Tutupi kamera dan lensa kamera dengan selotip bermotif.
- Potong lubang persegi kecil di atas lensa di bagian depan kotak. Kemudian potong lubang persegi panjang di tempat yang sama di bagian belakang kotak untuk membuat jendela bidik.
- Rekatkan plastik pada kedua lubang untuk menutupinya.
- Di sisi kotak, rekatkan ujung pita yang cukup panjang untuk digunakan sebagai tali gantungan.



Kegiatan 2 : Bermain Peran "Sekolah-sekolahan" (Kewargaan, Komunikasi). Alat dan bahan: Meja, kursi, papan tulis mini, alat tulis. Cara bermain: Atur ruangan menyerupai kelas. Biarkan anak-anak bergantian berperan sebagai guru dan murid. Guru dapat memberikan tema atau situasi sederhana, seperti "hari pertama sekolah" atau "belajar tentang hewan". Anak yang berperan sebagai guru harus memimpin kelas, memberikan instruksi sederhana, dan berinteraksi dengan "murid-muridnya". Anak-anak yang berperan sebagai murid harus mendengarkan, mengikuti instruksi, dan berpartisipasi dalam "pelajaran". Kegiatan ini mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berbicara di depan umum, dan pemahaman tentang peran dan tanggung jawab di lingkungan sekolah

Kegiatan 3 : Mencocokkan Huruf dan Gambar (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Kartu huruf, kartu gambar benda/hewan yang namanya diawali huruf tersebut. Cara bermain: Letakkan kartu huruf dan kartu gambar secara acak di lantai. Minta anak-anak untuk mencocokkan kartu huruf dengan gambar yang sesuai, misalnya huruf A dengan gambar apel. Kegiatan ini membantu anak mengenal huruf dan mengasosiasikannya dengan kata, yang merupakan dasar literasi. Anak juga belajar mengkategorikan dan menghubungkan konsep.

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. Yel-yel kelas bersama dengan gerakan ceria "Aku anak pintar, aku anak hebat!"
2. Parade karya keliling kelas sambil bertepuk tangan dan bernyanyi
3. Permainan "Siapa yang paling hebat hari ini?" dengan saling memberikan pujian
4. Tarian sederhana "Sekolahku Menyenangkan" dengan musik ceria

5. Berbagi cerita lucu atau momen seru yang dialami hari ini
6. Tepuk tangan meriah untuk semua pencapaian teman-teman
7. Meneriakan semangat "Besok kita belajar lagi!" dengan suara lantang
8. Bermain "Tos Sayang" bergiliran dengan semua teman
9. Menyanyi lagu perpisahan "Sampai Jumpa Kawan" dengan gerakan
10. Doa penutup dengan nada riang dan penuh syukur
11. High-five dengan guru sambil menyebutkan satu hal yang paling disukai hari ini
12. Berbaris keluar dengan langkah mars sambil bernyanyi

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran mendalam berfungsi untuk memahami perkembangan holistik anak, memberikan umpan balik berkelanjutan, dan mendukung proses belajar yang bermakna. Asesmen dilakukan secara autentik melalui observasi langsung, dokumentasi karya, dan interaksi natural dengan anak.

Asesmen Awal:

- Lakukan tanya jawab informal saat anak tiba di kelas tentang perasaan mereka terhadap sekolah
- Amati cara anak berinteraksi dengan teman sebaya saat bermain bebas selama 10 menit
- Dokumentasikan dengan foto bagaimana anak menata tas dan barang pribadi mereka
- Catat respon anak saat ditunjukkan gambar atau video tentang aktivitas sekolah
- Observasi tingkat kemandirian anak dalam aktivitas rutin seperti cuci tangan dan merapikan tempat duduk
- Rekam kemampuan anak menyebutkan nama sekolah, kelas, dan nama teman-teman terdekat
- Amati ekspresi emosi dan body language anak saat menghadapi situasi baru atau instruksi guru

Asesmen Proses:

- Dokumentasikan dengan foto setiap tahap pembuatan karya anak dari awal hingga selesai
- Catat dialog dan percakapan anak saat bekerja dalam kelompok menggunakan catatan anekdot
- Rekam video singkat (30 detik) saat anak mempresentasikan hasil karyanya
- Amati dan catat strategi pemecahan masalah yang digunakan anak saat menghadapi kesulitan
- Dokumentasikan kemajuan keterampilan motorik halus melalui foto hasil tulisan atau guntingan anak
- Observasi cara anak memberikan bantuan atau meminta bantuan dari teman
- Catat perkembangan bahasa anak melalui rekaman audio saat bercerita atau bernyanyi
- Amati tingkat konsentrasi dan keterlibatan anak dalam setiap aktivitas pembelajaran

Asesmen Akhir:

- Minta anak mempresentasikan satu karya favorit mereka dan ceritakan proses pembuatannya
- Lakukan wawancara sederhana tentang pengalaman belajar dengan pertanyaan "Apa yang paling kamu suka?"
- Dokumentasikan portofolio karya anak selama satu minggu pembelajaran dalam folder khusus
- Amati kemampuan anak dalam mengevaluasi karya sendiri dengan pertanyaan "Bagaimana menurutmu hasil karyamu?"
- Rekam video anak saat bermain peran atau mendemonstrasikan keterampilan yang dipelajari

- 
- Catat pencapaian tujuan pembelajaran melalui checklist observasi terstruktur
 - Dokumentasikan testimoni anak tentang perasaan mereka terhadap sekolah setelah pembelajaran
 - Lakukan penilaian holistik dengan melibatkan anak dalam refleksi sederhana tentang perkembangan mereka

Kepala,
TK PAUD Jateng

RINA KHUMAIRA, M.Pd.
NIP. 19940519 201612 2 018

Guru Kelas,
Kelompok Delima

ARLETTA WULANDARI, S.Pd.AUD
NIP. 19900512 201612 2 002

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Arletta Wulandari, 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 : Arletta Wulandari, S.Pd.AUD

No	Indikator	Nama Anak		Keterangan / Kejadian Teramati
		Sudah Muncul	Belum Muncul	
1	Anak mampu menyebutkan nama sekolah dan kelasnya dengan jelas saat ditanya guru			
2	Anak menunjukkan antusiasme dan kegembiraan ketika tiba di sekolah dan mengikuti kegiatan			
3	Anak mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas seperti membuat maket atau proyek			
4	Anak dapat mengekspresikan emosi dengan tepat dan mengenali emosi teman saat bermain tebak emosi			
5	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seperti kipas matahari, roket nama, atau kamera mainan			
6	Anak mampu berkomunikasi dengan jelas saat bermain telepon-teleponan atau cerita berantai			
7	Anak menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan coding warna dan melengkapi huruf yang hilang			
8	Anak mampu membangun struktur bangunan sederhana menggunakan balok magnetik atau bahan lainnya			
9	Anak dapat mengikuti instruksi permainan seperti Simon Says dan menunjukkan perilaku sopan santun			
10	Anak mampu menceritakan pengalaman dan perasaannya tentang sekolah dengan bahasa sederhana			
11	Anak menunjukkan kemampuan motorik halus saat menempel, menggunting, dan membuat karya kerajinan			
12	Anak dapat mempresentasikan hasil karyanya dengan percaya diri di depan teman-teman			

**ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas :

Semester / Minggu :

Guru Kelas : Arletta Wulandari, 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 : Arletta Wulandari, 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>