

Deep Learning
MODUL AJAR

PETUALANGAN DI KEBUN BINATANG



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 : BINATANG
SUB TOPIK : KEBUN 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	Arletta Wulandari, S.Pd.AUD	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	TK PAUD Jateng	Minggu Ke-	9
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	STEAM, PjBL, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Kebun Binatang (Petualangan di Kebun Binatang)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 5-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap dunia hewan dan lingkungan sekitar. Mereka aktif mengeksplorasi informasi baru melalui pengalaman langsung dan senang berinteraksi dalam kegiatan berkelompok. Anak-anak pada usia ini mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik sederhana, mengungkapkan pendapat, dan menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup. Mereka juga mulai memahami konsep angka, huruf, dan dapat mengikuti instruksi bertahap.			
Materi Pelajaran	Pembelajaran tentang kebun binatang mencakup pengenalan berbagai jenis hewan, habitat, makanan, dan karakteristik hewan. Materi ini relevan dengan kehidupan anak karena dapat dikaitkan dengan pengalaman mereka melihat hewan di sekitar rumah atau kebun binatang. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain, berkreasi, dan eksplorasi langsung. Integrasi nilai karakter mencakup rasa syukur atas ciptaan Tuhan, kepedulian terhadap makhluk hidup, dan tanggung jawab menjaga lingkungan.			
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 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 menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (mensyukuri ciptaan Tuhan melalui pengenalan hewan), Nilai Pancasila (kepedulian terhadap sesama makhluk hidup), Fisik motorik (gerakan menirukan hewan dan kegiatan kreatif), Kognitif (klasifikasi hewan, konsep bilangan, pemecahan masalah), Bahasa (bercerita tentang hewan, kosakata baru), Sosial emosional (empati terhadap hewan, kerja sama dalam kelompok)
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu menceritakan kembali informasi tentang binatang di kebun binatang menggunakan kalimat sederhana

	- Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep bilangan 1-10. - Anak dapat memahami dan menjelaskan informasi dasar mengenai 5 hewan di kebun binatang seperti habitat, makanan, dan suara mereka, - Anak mampu membangun percakapan singkat dengan teman sebaya mengenai pengalaman mereka di kebun binatang.
Topik Pembelajaran	Petualangan di Kebun Binatang
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar melalui kegiatan eksplorasi, bercerita, bernyanyi, dan permainan peran. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan menyenangkan. Aktivitas dirancang untuk mendukung prinsip berkesadaran melalui keterlibatan aktif, bermakna melalui koneksi dengan kehidupan nyata, dan menggembirakan melalui suasana belajar yang positif dan menarik.
Kemitraan Pembelajaran	- Melibatkan orang tua dalam berbagi pengalaman berkunjung ke kebun binatang, guru kelas lain untuk kegiatan lintas usia, dan tokoh masyarakat yang memiliki pengetahuan tentang hewan.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang kelas fleksibel dengan area bermain dan eksplorasi, halaman sekolah untuk kegiatan motorik, serta pemanfaatan media digital seperti video dan audio untuk mendukung pembelajaran interaktif yang menyenangkan.
Pemanfaatan Digital	- Platform pembelajaran daring untuk video cerita, aplikasi sederhana untuk mengenal suara hewan, dan dokumentasi digital hasil karya anak - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/kebun-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 dengan penuh kesadaran
2. Renungan tentang keagungan ciptaan Tuhan melalui keberagaman hewan
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah" dengan gerakan riang
4. Review kegiatan sebelumnya dan diskusi harapan hari ini
5. Menyiapkan aturan bermain dan kesepakatan kelas yang menyenangkan
6. Cerita/video pemantik: "Kalkun di Kebun Binatang"
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter:
 - a) "Apa yang membuat kalian takjub dengan ciptaan Tuhan di kebun binatang?" (Keimanan),
 - b) "Bagaimana cara kita menunjukkan kasih sayang kepada hewan?" (Kewargaan),
 - c) "Apa yang terjadi jika kita tidak merawat hewan?" (Penalaran Kritis),
 - d) "Bagaimana perasaan kalian jika menjadi hewan di kebun binatang?" (Komunikasi)

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 : STEAM Membuat Kandang Binatang Mini dari Stik Es Krim (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Stik es krim, lem, cat warna, kardus atau biasa menggunakan styrofoam lembaran. Cara Membuat: - Siapkan styrofoam, kemudian alasi dengan kertas warna hijau atau cat warna. - Selanjutnya tusukkan stik es krim di atas styrofoam, hingga mengelilingi dan membentuk kandang. - Jika ingin di beri atap bisa menggunakan styrofoam lagi dan lakukan hal yang sama atau kardus dengan di rekatnya menggunakan lem, jika sudah jadi bisa tambahkan kandang dengan miniature Binatang atau Binatang yang sudah di buat. Kegiatan 2 : Mengelompokkan Binatang (Penalaran Kritis). Alat dan bahan main: Gambar binatang kebun binatang dengan ukuran berbeda, kartu bertuliskan "lebih besar dari" dan "lebih kecil dari" Cara bermain: Anak diminta untuk membandingkan ukuran dua binatang dan meletakkan kartu "lebih besar dari" atau "lebih kecil dari" di antara kedua gambar binatang tersebut. Kegiatan 3 : Membuat Topeng Hewan (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan bahan: Piring kertas, cat, karet gelang, gunting, lem, bahan dekorasi seperti bulu atau kertas krep. Cara bermain: Anak-anak dapat memilih hewan favorit mereka dan membuat topeng menggunakan piring kertas. Mereka bisa menggambar dan mewarnai wajah hewan, lalu menambahkan detail seperti telinga atau hidung menggunakan bahan tambahan. Setelah selesai, mereka bisa memakainya dan bermain peran sebagai hewan tersebut.
2	Kegiatan 1 : Menghias Cangkang Telur (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Cangkang telur, cat warna, kuas, pallet atau mangkuk atau lainnya untuk wadah cat. Cara Membuat: - Siapkan cangkang telur, kemudian cuci hingga bersih (sebelum digunakan sebaiknya di jemur terlebih dahulu agar benar-benar bersih dan tidak berbau amis) - Tuang cat warna ke dalam wadah, kemudian instruksikan kepada anak-anak untuk melukis pada cangkang telur yang sudah di siapkan, sesuai imajinasi dan kreativitas anak-anak

Kegiatan 2 : Permainan Memori Hewan (Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Kartu bergambar hewan kebun binatang (dua set identik). Cara bermain: Letakkan kartu secara terbalik di meja. Anak-anak bergantian membalik dua kartu untuk menemukan pasangannya. Jika cocok, mereka bisa mengambil kartu tersebut. Permainan ini melatih daya ingat dan konsentrasi anak.

Kegiatan 3 : Permainan Peran Penjaga Kebun Binatang (Kolaborasi, Komunikasi). Alat dan bahan: Kostum penjaga kebun binatang sederhana (topi, rompi), peralatan mainan (sekop, ember, sikat), boneka hewan. Cara bermain: Anak-anak dapat berperan sebagai penjaga kebun binatang. Mereka bisa "memberi makan" boneka hewan, membersihkan kandang imajiner, atau memberikan "perawatan medis" pada hewan yang sakit. Permainan ini mengembangkan imajinasi dan pemahaman tentang perawatan hewan.

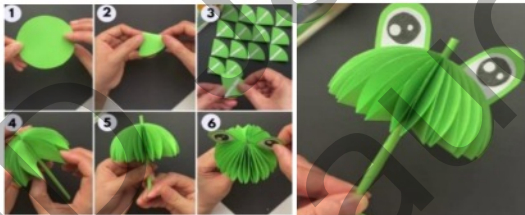
MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

- 3 Kegiatan 1 : Membuat Harimau Lucu (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan : Kertas karton (warna oranye dan kuning), pensil, gunting, penggaris. Cara Membuat dan Memainkannya:
- Siapkan kertas warna oranye dan kuning, pertama buat bentuk setengah lingkaran pada bagian atas dan setengah lingkaran pada bagian bawah, di beri jarak beberapa cm dan sambungkan menggunakan garis.
 - Kemudian lapiasi bagian atas menggunakan kertas karton berwarna oranye dengan membentuk persegi Panjang.
 - Buat bentuk lingkaran untuk telinga dan mata, kemudian tempel pada salah satu bagian bentuk setengah lingkaran.
 - Setelah itu lipat menjadi dua satuan antara bentuk setengah lingkaran atas dan bawah, lalu lipat ke bawah sehingga jika di satukan membentuk satu lingkaran penuh. Kemudian pasang bagian hidung harimau.
 - Buka Kembali dan pasang gigi harimau yang sudah di buat.
 - Gunting bentuk persegi Panjang, namun dengan ukuran lebih pendek dan rekatkan pada bagian atas dan bawah di belakang bentuk lingkaran (untuk pegangan). Terakhir mainkan kerajinan hari mau dengan membuka tutupnya.



Kegiatan 2 : Konsep Bilangan (Penalaran Kritis). Alat dan bahan main: Kartu angka 1-10, miniatur binatang kebun binatang Cara bermain: Anak diminta untuk mengambil kartu angka secara acak, kemudian menghitung dan mengambil miniatur binatang sesuai dengan angka pada kartu.

	Kegiatan 3 : Menirukan Gerakan Binatang (Kesehatan, Komunikasi). Alat dan bahan main: Area kosong untuk bergerak Cara bermain: Guru menyebutkan nama binatang dan anak diminta untuk menirukan gerakan binatang tersebut. Misalnya, "Gerakkan seperti gajah!", "Melompat seperti kanguru!", "Merayap seperti ular!".
4	Kegiatan 1: STEAM Membuat Payung Bentuk Katak Dari Kertas (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas hijau dan putih, pensil, selotip dua sisi, Gunting. Cara Membuat: - Mari kita mulai kerajinan ini dengan memotong lingkaran dari lembaran berwarna hijau. - Lipat lingkaran menjadi seperempat dan oleskan selotip dua sisi di bagian belakang kuartal. - Buat beberapa perempat lagi seperti itu dari kertas lembaran hijau dan oleskan selotip dua sisi pada masing-masing. - Tempelkan semua perempat lingkaran dengan pita dua sisi. - Gulung kertas lembaran hijau menjadi tongkat dan tempel ujungnya menggunakan selotip dua sisi. - Tempelkan selotip dua sisi pada satu sisi perempat lingkaran dengan menekannya sekali. - Tempelkan perempat pada tongkat dengan selotip. - Lem atau beri selotip pada sisa lingkaran yang saling bertemu - Potong sedikit pegangan payung bagian atas, dan tekuk seperti membentuk huruf J untuk pegangan - Terakhir buat mata katak, dan payu sudah jadi.  Kegiatan 2 : Safari Alfabet (Komunikasi, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Kartu alfabet, gambar hewan kebun binatang. Cara bermain: Sebarkan kartu alfabet dan gambar hewan di lantai. Anak-anak harus mencocokkan hewan dengan huruf awal namanya (mis. G untuk Gajah, S untuk Singa). Mereka juga bisa menyusun nama hewan menggunakan kartu huruf. Kegiatan 3 : Hitung Kaki Hewan (Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Kartu bergambar hewan kebun binatang, papan tulis kecil, spidol. Cara bermain: Anak-anak mengambil kartu hewan, menghitung jumlah kaki hewan tersebut, dan menuliskan angkanya di papan tulis. Mereka bisa membandingkan jumlah kaki antar hewan dan menjumlahkannya.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	Kegiatan 1 : Sensory Pathway Dengan Tutup Botol (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan, Nampan atau kardus bekas, Tutup Botol, Gambar , Tepung, Lem, Kertas HVS, Pensil. Cara Membuat dan Memainkannya: - Siapkan nampan atau kardus, kemudian tata tutup botol di atasnya (jumlah tutup botol dapat di sesuaikan sesuai kebutuhan) - Selanjutnya lem tutup . - Kemudian masukkan tepung ke dalam nampan dan rataakan tepung akan merata.

- Buat pola di atas kertas HVS, dan mintalah anak-anak untuk menirukan pola sesuai gambar di atas nampan dengan jari.



Kegiatan 2 : Permainan Tebak Suara Hewan (Komunikasi, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Rekaman suara hewan kebun binatang, pemutar audio. Cara bermain: Putar rekaman suara hewan dan minta anak-anak menebak hewan apa yang mengeluarkan suara tersebut. Mereka bisa mengangkat tangan atau menulis jawabannya. Kegiatan ini melatih pendengaran dan pengetahuan anak tentang berbagai jenis hewan.

Kegiatan 3 : Sand Art Hewan Kebun Binatang (Kreativitas): Alat: Lem, pasir berwarna, gambar hewan. Cara bermain: Anak-anak mengoleskan lem pada gambar hewan dan menaburkan pasir berwarna di atasnya, menciptakan desain berwarna. Ini melatih kreativitas dan koordinasi tangan-mata.

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGEMBIRAKAN)

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. Parade Hewan Favorit: Anak mengenakan topeng hewan buatan mereka dan berbaris sambil menirukan suara hewan favoritnya dengan penuh kegembiraan
2. Tarian Kebun Binatang: Menari bersama dengan gerakan berbagai hewan sambil menyanyikan lagu tentang kebun binatang atau lagu yang mereka ciptakan sendiri
3. Show and Tell Karya Hebat: Setiap anak memamerkan hasil karya terbaiknya dengan bangga dan menerima tepuk tangan meriah dari teman-teman
4. Permainan Tebak Hewan Express: Anak bergantian memeragakan hewan secara cepat sementara yang lain menebak dengan antusias dan tawa riang
5. High Five Appreciation: Setiap anak memberikan high five sambil menyebutkan satu hal yang mereka pelajari hari ini dengan penuh kebanggaan
6. Rencana Mimpi Besar: Anak berbagi mimpi mereka tentang hewan apa yang ingin mereka temui atau rawat di masa depan dengan mata berbinar
7. Lagu Penutup: Menyanyikan lagu penutup khusus dengan gerakan yang mengekspresikan rasa syukur dan kegembiraan
8. Doa Bersyukur Riang: Berdoa bersama dengan penuh syukur atas pembelajaran yang menyenangkan sambil tersenyum bahagia
9. Persiapan Pulang Ceria: Membereskan mainan sambil bernyanyi dan saling membantu dengan wajah sumringah penuh semangat

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran tentang kebun binatang dirancang untuk memantau perkembangan anak secara menyeluruh melalui tiga tahap yang berkesinambungan. Setiap tahap asesmen memiliki tujuan spesifik untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif dan bermakna bagi anak usia 5-6 tahun.

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Lakukan tanya jawab santai: "Siapa yang pernah ke kebun binatang?" sambil amati antusiasme dan kemampuan komunikasi anak
- Minta anak menyebutkan 3 nama hewan yang mereka ketahui, catat dalam lembar observasi individual
- Ajak anak menirukan 2 gerakan hewan, amati koordinasi motorik kasar dan kepercayaan diri
- Tunjukkan gambar 5 hewan, minta anak mengelompokkan berdasarkan ukuran besar-kecil
- Berikan 10 miniatur hewan, minta anak menghitung sambil amati kemampuan numerasi
- Ajukan pertanyaan: "Apa makanan gajah?" untuk mengukur pengetahuan awal tentang hewan
- Observasi kemampuan sosial saat anak berinteraksi dalam diskusi kelompok kecil
- Catat minat khusus anak terhadap jenis hewan tertentu untuk personalisasi pembelajaran

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Dokumentasikan dengan foto setiap tahap pembuatan kandang mini, fokus pada kreativitas dan kemandirian
- Rekam video saat anak menirukan gerakan hewan, amati peningkatan koordinasi dan ekspresivitas
- Buat catatan anekdot selama permainan kelompok, fokus pada kemampuan kolaborasi dan komunikasi
- Gunakan checklist harian untuk mencatat partisipasi aktif dalam setiap kegiatan (aktif/pasif/perlu bantuan)
- Amati dan catat kemampuan anak mengikuti instruksi bertahap dalam kegiatan STEAM
- Dokumentasikan proses anak bercerita tentang pengalaman dengan hewan, rekam perkembangan bahasa
- Observasi kemampuan problem solving saat anak menghadapi kesulitan dalam kegiatan kreatif
- Catat ekspresi empati anak terhadap hewan melalui kata-kata dan tindakan selama bermain peran
- Gunakan rubrik sederhana (😊 😐 😞) untuk menilai antusiasme anak dalam setiap aktivitas

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Lakukan wawancara individual: "Ceritakan 3 hal baru yang kamu pelajari tentang hewan" sambil rekam audio
- Minta anak menunjukkan dan menjelaskan hasil karya terbaiknya, nilai kemampuan presentasi sederhana
- Berikan tugas mengelompokkan 15 gambar hewan berdasarkan habitat (darat/air/udara) dalam 5 menit
- Ajak anak bermain peran sebagai penjaga kebun binatang, amati penerapan pengetahuan yang diperoleh

- Minta anak menggambar hewan favorit dan menceritakan alasan pilihannya
- Lakukan permainan tebak suara hewan, catat kemampuan mengenali minimal 5 suara berbeda
- Observasi kemampuan anak mengajarkan gerakan hewan kepada teman, nilai transfer pembelajaran
- Berikan kuesioner bergambar sederhana tentang kepedulian terhadap hewan (suka/tidak suka aktivitas)
- Dokumentasikan portofolio lengkap semua hasil karya anak selama 6 hari pembelajaran
- Lakukan refleksi bersama: "Bagaimana perasaanmu belajar tentang hewan?" sambil catat respons emosional
- Evaluasi pencapaian tujuan pembelajaran melalui observasi terstruktur menggunakan format checklist

Kepala,
TK PAUD Jateng

Guru Kelas,
Kelompok Delima

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

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 dapat menyebutkan minimal 3 nama hewan kebun binatang saat ditanya guru			
2	Anak mampu mengelompokkan gambar hewan berdasarkan ukuran (besar-kecil) dengan tepat			
3	Anak dapat menghitung jumlah miniatur hewan dari 1-10 dengan benar			
4	Anak mampu menirukan minimal 3 gerakan hewan dengan koordinasi motorik yang baik			
5	Anak dapat menceritakan habitat hewan (darat/air/udara) menggunakan kalimat sederhana			
6	Anak menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap hewan melalui kata dan tindakan			
7	Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok dan berbagi alat dengan teman			
8	Anak dapat mengikuti instruksi bertahap dalam kegiatan STEAM dengan mandiri			
9	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat kandang mini, topeng, dan karya seni lainnya			
10	Anak mampu mengenali dan mencocokkan minimal 5 suara hewan yang berbeda			
11	Anak dapat mempresentasikan hasil karyanya dengan percaya diri di depan teman-teman			
12	Anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam semua kegiatan pembelajaran tentang kebun binatang			

**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>