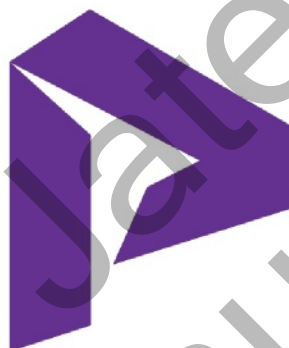


Deep Learning
MODUL AJAR

JELAJAH DUNIA: BINATANG DARAT SEKITAR KITA



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 : BINATANG DARAT

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-	11
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Inkuiri, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Binatang Darat (Jelajah Dunia: Binatang Darat Sekitar Kita)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) memiliki keingintahuan tinggi terhadap dunia sekitar, khususnya binatang. Mereka sudah mampu berkomunikasi dengan kalimat sederhana, mulai memahami konsep angka dan pola, serta senang bereksplorasi melalui aktivitas bermain. Anak-anak pada usia ini membutuhkan pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera dan memberikan pengalaman langsung untuk membangun pemahaman konseptual.			
Materi Pelajaran	Pembelajaran tentang binatang darat mengintegrasikan pengetahuan esensial mengenai karakteristik dan habitat binatang, pengetahuan aplikatif melalui pengamatan dan klasifikasi, serta pengetahuan nilai dan karakter melalui pemahaman kasih sayang terhadap makhluk hidup ciptaan Tuhan. Materi ini relevan dengan kehidupan anak karena mereka sering berinteraksi dengan binatang di sekitar rumah dan 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 - Elemen: 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
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (menghargai ciptaan Tuhan melalui kasih sayang pada binatang), Nilai Pancasila (gotong royong dalam merawat lingkungan), Fisik motorik (gerakan meniru binatang dan koordinasi mata-tangan), Kognitif (mengklasifikasi, menghitung, dan mengidentifikasi pola), Bahasa (bercerita dan mendeskripsikan karakteristik binatang), Sosial emosional (empati terhadap makhluk hidup dan kerja sama).

Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu mendeskripsikan karakteristik dan habitat binatang darat serta mengomunikasikannya secara lisan dengan kalimat sederhana. - Anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan jumlah yang lebih besar, - Anak dapat mengukur dan membandingkan ukuran menggunakan alat ukur non-standar, - Anak dapat mengidentifikasi dan menciptakan pola yang lebih kompleks, serta - Anak dapat memahami konsep waktu sederhana terkait aktivitas binatang darat.
Topik Pembelajaran	Jelajah Dunia: Binatang Darat Sekitar Kita
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar melalui eksplorasi langsung, bercerita untuk membangun imajinasi, bernyanyi untuk memperkuat memori, dan eksperimen sederhana untuk mengembangkan rasa ingin tahu. Metode ini mendukung prinsip berkesadaran dengan melibatkan seluruh panca indera, bermakna melalui pengalaman konkret, dan menggembirakan dengan suasana yang menyenangkan.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan orang tua sebagai narasumber tentang hewan peliharaan di rumah, komunitas peternak lokal untuk memberikan pengalaman langsung, serta kakak kelas untuk aktivitas bercerita dan berbagi pengalaman tentang binatang kesayangan.
Lingkungan Pembelajaran	- Mengintegrasikan ruang dalam dan luar kelas sebagai laboratorium alam, memanfaatkan halaman sekolah untuk observasi, serta menciptakan sudut-sudut bermain tematik yang mendukung eksplorasi dan kolaborasi anak dalam suasana yang aman dan menyenangkan.
Pemanfaatan Digital	- Media pembelajaran digital berupa video edukatif tentang binatang darat, audio suara binatang untuk permainan tebak suara, dan platform pembelajaran interaktif sederhana. - Teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar anak tanpa menggantikan interaksi langsung dan permainan aktif. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/binatang-darat/



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:

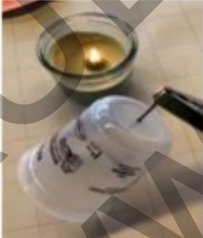
1. Salam dan doa pembuka
2. Menyanyikan lagu sesuai tema
3. Mengamati video/buku cerita tentang binatang darat
4. Menyiapkan kesepakatan kelas dan aturan bermain
5. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan dimensi profil lulusan:
 - a) "Siapa yang menciptakan semua binatang di bumi ini?" (Keimanan dan Ketakwaan)
 - b) "Bagaimana cara kita menjaga binatang di sekitar rumah?" (Kewargaan)
 - c) "Mengapa gajah punya telinga besar dan jerapah punya leher panjang?" (Penalaran Kritis)

- d) "Apa yang terjadi jika semua binatang sama bentuknya?" (Kreativitas)
- e) "Bagaimana binatang saling membantu di hutan?" (Kolaborasi)
- f) "Binatang apa yang bisa hidup sendiri tanpa induknya?" (Kemandirian)
- g) "Mengapa penting bagi binatang untuk tetap sehat dan kuat?" (Kesehatan)
- h) "Bagaimana cara binatang 'berbicara' dengan temannya?" (Komunikasi)

C.2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan mereflesi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian Kegiatan
1	Kegiatan 1 : Ayam Bersuara (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Gelas Plastik, printable gambar ayam, senar, lidi, lem, gunting. Cara Membuat dan Memainkannya : - Siapkan print table ayam, lalu beri warna dan gunting. Selanjutnya lubangi gelas plastik pada bagian bawah gelas. - Selanjutnya masukkan senar ke dalam gelas plastik dan beri lidi lalu ikat sebagai penghalang agar senar tidak lepas. - Selanjutnya lem Print table ayam yang sudah di gunting dan di beri warna dengan plastik pada bagian kiri kanan (seperti pada gambar). - Terakhir tarik senar agar bergoyang sehingga menghasilkan suara, karena gesekan senar dan lidi yang di tarik.      Kegiatan 2 : Mengelompokkan Binatang (Penalaran Kritis, Kognitif). Alat dan bahan: Kartu bergambar berbagai binatang darat, keranjang/wadah. Cara bermain: Guru menyediakan kartu bergambar binatang darat dan 2 keranjang. Anak-anak diminta mengelompokkan kartu binatang ke keranjang berdasarkan jumlah kakinya (2 kaki dan 4 kaki). Kegiatan 3 : Estafet "Beri Makan Binatang" (Kolaborasi, Kesehatan). Alat dan bahan: Ember berisi "makanan" (jagung, kacang-kacangan, daun), sendok, gambar ayam dan kambing. Cara bermain: Anak berlomba memindahkan "makanan" ke piring yang benar di depan gambar binatang sesuai dengan makanannya.
2	Kegiatan 1 : Balap Lari Kelinci dan Kura-Kura (Kemandirian, Kesehatan). Alat dan Bahan: Printable gambar kelinci dan kura-kura, sedotan, gunting, lem, benang. Cara Membuat dan Memainkannya : - Siapkan gambar print table kelinci dan kura-kura, kemudian gunting.

- Potong sedotan menjadi 4 bagian, lalu rekatkan masing-masing 2 sedotan untuk setiap gambar.
- Masukkan benang ke dalam sedotan. Gantungkan benang yang terdapat di antara ke dua sedotan pada benda yang lebih tinggi. Misal: gagang pintu, hanger dan lainnya. Kemudian tarik kedua ujung benang secara bergantian sehingga membuat gambar naik, gambar yang dapat naik atau yang berada paling di depan itu yang menang.



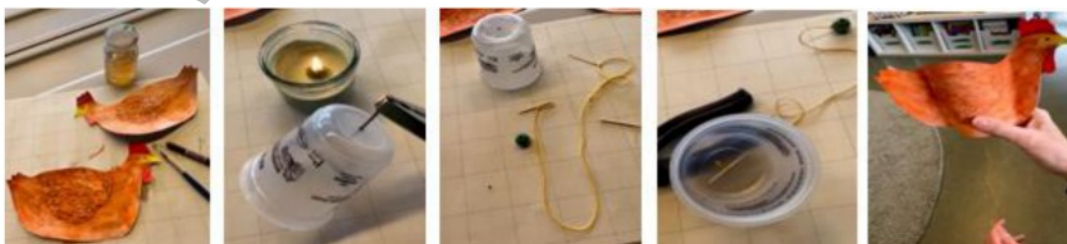
Kegiatan 2 : Labirin Padang Rumput (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Ranting pohon, daun kering, batu kerikil, figur sapi kecil dari batu atau kerikil yang dicat. Cara bermain: Buat labirin di lantai atau di atas karton besar menggunakan ranting pohon sebagai dinding labirin. Tambahkan daun kering sebagai rumput. Ajak anak-anak untuk memandu "sapi" mereka melalui labirin untuk mencapai padang rumput.

Kegiatan 3 : Membuat Lonceng Sapi (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Cangkang kerang atau batok kelapa kecil, benang atau tali serat alami, biji-bijian kering. Cara bermain: Bantu anak-anak membuat lonceng sapi sederhana menggunakan cangkang kerang atau batok kelapa kecil. Masukkan biji-bijian kering ke dalamnya dan ikat dengan benang atau tali serat alami. Anak-anak dapat menggantungkan lonceng ini di leher "sapi" mereka saat bermain peran.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

- 3 Kegiatan 1 : Ayam Bersuara (Kolaborasi, Kesehatan). Alat dan Bahan: Gelas Plastik, printable gambar ayam, senar, lidi, lem, gunting. Cara Membuat dan Memainkannya :
- Siapkan print table ayam, lalu beri warna dan gunting. Selanjutnya lubangi gelas plastik pada bagian bawah gelas.
 - Selanjutnya masukkan senar ke dalam gelas plastik dan beri lidi lalu ikat sebagai penghalang agar senar tidak lepas.
 - Selanjutnya lem Print table ayam yang sudah di gunting dan di beri warna dengan plastik pada bagian kiri kanan (seperti pada gambar).
 - Terakhir tarik senar agar bergoyang sehingga menghasilkan suara, karena gesekan senar dan lidi yang di tarik.



Kegiatan 2 : Mengelompokkan Binatang (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan bahan: Kartu bergambar berbagai binatang darat, keranjang/wadah Cara bermain: Guru menyediakan kartu

	bergambar binatang darat dan 2 keranjang (Penalaran Kritis, Komunikasi). Anak-anak diminta mengelompokkan kartu binatang ke keranjang berdasarkan jumlah kakinya (2 kaki dan 4 kaki). Kegiatan 3 : Estafet "Beri Makan Binatang" (Kolaborasi, Kesehatan, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Ember berisi "makanan" (jagung, kacang-kacangan, daun), sendok, gambar ayam dan kambing. Cara bermain: Anak berlomba memindahkan "makanan" ke piring yang benar di depan gambar binatang sesuai dengan makanannya.
4	Kegiatan 1 : Kolase Domba Berbulu Kapas (Kreativitas, Kemandirian, Kesehatan). Alat dan Bahan: Kertas gambar dengan sketsa domba, kapas secukupnya, lem cair, crayon atau pensil warna, gunting (untuk guru), dan tisu basah untuk membersihkan tangan. Cara Bermain: - Anak-anak diberikan kertas bergambar sketsa domba yang sudah disiapkan guru. - Mereka mulai dengan mewarnai bagian kepala, kaki, dan ekor domba menggunakan crayon sesuai kreativitas masing-masing. - Selanjutnya, anak-anak mengoleskan lem pada bagian tubuh domba yang akan ditemeli kapas. - Kapas ditempelkan sedikit demi sedikit hingga menutupi seluruh tubuh domba, menciptakan tekstur bulu yang lembut dan realistis. - Guru mendampingi anak untuk memastikan kapas menempel dengan baik dan memberikan apresiasi terhadap hasil karya setiap anak. - Aktivitas ini mengembangkan kreativitas, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan mengikuti instruksi sambil mengenalkan karakteristik fisik domba.  Kegiatan 2 : Labirin Padang Rumput (Kreativitas, Kesehatan). Alat dan bahan: Ranting pohon, daun kering, batu kerikil, figur sapi kecil dari batu atau kerikil yang dicat. Cara bermain: Buat labirin di lantai atau di atas karton besar menggunakan ranting pohon sebagai dinding labirin. Tambahkan daun kering sebagai rumput. Ajak anak-anak untuk memandu "sapi" mereka melalui labirin untuk mencapai padang rumput. Kegiatan 3 : Membuat Lonceng Sapi (Kemandirian, Kesehatan). Alat dan bahan: Cangkang kerang atau batok kelapa kecil, benang atau tali serat alami, biji-bijian kering. Cara bermain: Bantu anak-anak membuat lonceng sapi sederhana menggunakan cangkang kerang atau batok kelapa kecil. Masukkan biji-bijian kering ke dalamnya dan ikat dengan benang atau tali serat alami. Anak-anak dapat menggantung lonceng ini di leher "sapi" mereka saat bermain peran.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	Kegiatan 1 : Landak Dari Tanah Liat (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: tusuk gigi atau lidi, tanah liat. Cara Membuat: - Siapkan semua bahan, kemudian minta anak-anak untuk mengambil adonan tanah liat.

- Setelah itu, membuat bentuk bulat-bulat hingga membentuk badan landak.
- Jika sudah terbentuk mintalah anak-anak untuk menancapkan tusuk gigi atau ranting kayu pada tanah liat sebagai duri landak, lalu tambahkan batu untuk mata landak.
- Kemudian Guru dapat meminta anak untuk menuliskan kata "L-A-N-D-A-K" dengan melihat kartu flashcard. Jika sudah anak-anak juga dapat menghitung berapa banyak tusuk gigi yang digunakan untuk membuat duri landak.



Kegiatan 2 : Lompat Kelinci (Kesehatan, Kemandirian, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Kertas warna atau kapur untuk membuat lingkaran di lantai. Cara bermain: Buat beberapa lingkaran di lantai menggunakan kertas warna atau kapur. Minta anak-anak untuk berpura-pura menjadi katak dan melompat dari satu lingkaran ke lingkaran lainnya. Variasikan jarak antar lingkaran untuk meningkatkan tantangan. Kegiatan ini membantu mengembangkan kekuatan otot kaki dan koordinasi

Kegiatan 3 : Merayap Seperti Ular (Kesehatan, Kreativitas). Alat dan bahan: Tali atau selotip untuk membuat jalur meliuk-liuk di lantai. Cara bermain: Buat jalur meliuk-liuk di lantai menggunakan tali atau selotip. Minta anak-anak untuk merayap seperti ular mengikuti jalur tersebut. Variasikan dengan membuat terowongan dari kardus bekas untuk dilalui. Kegiatan ini membantu melatih koordinasi tubuh dan kelenturan

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. Bermain "Tebak Aku Siapa" sambil menirukan gerakan dan suara binatang favorit
2. Parade kostum binatang menggunakan hasil karya hari ini sambil berteriak "Hore!"
3. Menyanyi dan menari lagu "Kebun Binatang" dengan gerakan lucu binatang
4. Lomba cepat menyebutkan nama binatang sambil bertepuk tangan
5. Bercerita singkat tentang petualangan seru bersama binatang kesayangan
6. High-five keliling dengan teman sambil mengatakan "Aku bangga!"
7. Yel-yel kelas "Kami sayang binatang, binatang sayang kami!"
8. Merencanakan kegiatan esok hari bersama-sama
9. Berdoa dengan gerakan tangan seperti sayap burung sambil tersenyum

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran mendalam berfokus pada pengamatan holistik perkembangan anak melalui tiga tahapan utama. Guru menggunakan pendekatan asesmen autentik yang mengamati proses berpikir, sikap, dan kemampuan anak dalam konteks bermain yang natural dan menyenangkan.

Asesmen Awal

- Ajukan pertanyaan terbuka: "Ceritakan binatang yang pernah kamu lihat!"

- Amati antusiasme dan ekspresi wajah anak saat melihat gambar/video binatang
- Catat kemampuan anak menyebutkan nama binatang yang sudah dikenal
- Observasi cara anak merespons instruksi sederhana tentang binatang
- Dokumentasikan pengetahuan awal anak tentang habitat binatang
- Perhatikan kemampuan anak dalam menirukan suara atau gerakan binatang
- Amati kesiapan fisik dan emosional anak untuk mengikuti kegiatan

Asesmen Proses

- Foto dan video anak saat melakukan aktivitas eksplorasi dan eksperimen
- Catat percakapan spontan anak selama bermain dan berinteraksi
- Amati strategi pemecahan masalah yang digunakan anak dalam setiap kegiatan
- Dokumentasikan kemampuan kolaborasi anak dalam kerja kelompok
- Observasi kemampuan motorik halus dan kasar selama aktivitas fisik
- Rekam proses berpikir anak saat mengklasifikasi dan menghitung
- Catat perkembangan kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal
- Amati tingkat kemandirian anak dalam menyelesaikan tugas
- Dokumentasikan kreativitas anak dalam membuat karya seni

Asesmen Akhir

- Wawancara individual: "Apa yang paling kamu suka tentang binatang?"
- Minta anak mendemonstrasikan kemampuan mengelompokkan binatang
- Observasi kemampuan anak menceritakan kembali pengalaman belajar
- Dokumentasikan hasil karya akhir anak dengan narasi dari anak
- Catat kemampuan anak mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru
- Amati perubahan sikap dan perilaku anak terhadap binatang
- Evaluasi pencapaian tujuan pembelajaran melalui portofolio karya anak
- Refleksi bersama anak tentang pembelajaran yang paling berkesan
- Dokumentasikan rencana tindak lanjut berdasarkan minat anak

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 nama dan menirukan suara 3-5 binatang darat dengan antusias			
2	Anak menunjukkan sikap kasih sayang terhadap binatang melalui kata-kata dan gerakan tubuh			
3	Anak mampu mengelompokkan binatang berdasarkan jumlah kaki (2 kaki dan 4 kaki) dengan benar			
4	Anak dapat menghitung jumlah binatang dalam kelompok sampai 10 menggunakan benda konkret			
5	Anak mampu mengikuti dan melanjutkan pola sederhana berdasarkan karakteristik binatang			
6	Anak dapat menceritakan habitat dan makanan binatang dengan kalimat sederhana 3-5 kata			
7	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seni (kolase, diorama) bertema binatang			
8	Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok dan berbagi alat bermain dengan teman			
9	Anak menunjukkan kemandirian dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan berlebihan dari guru			
10	Anak dapat menggunakan gerakan motorik kasar (melompat, merayap) dan halus (menggunting, menempel) dengan koordinasi baik			
11	Anak mampu mengukur panjang objek menggunakan alat ukur non-standar (balok, tali)			
12	Anak mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan atas keberagaman ciptaan-Nya melalui doa dan ucapan			

**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>