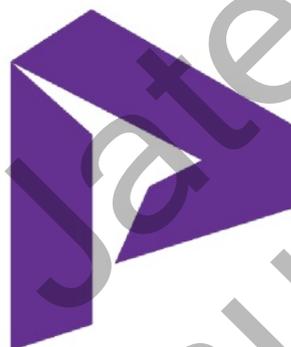


Deep Learning
MODUL AJAR

SAYANG SEMUA MAKHLUK Ciptaan Tuhan



**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 : SAYANG 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	Aretta Wulandari, S.Pd.AUD	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	TK PAUD Jateng	Minggu Ke-	12
Fase	Fondasi	Bulan	Oktober 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	PjBL, STEAM	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Binatang / Sayang Binatang (Sayang Semua Makhluk Ciptaan Tuhan)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak-anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi terhadap makhluk hidup di sekitarnya, mulai memahami konsep empati dan kepedulian, serta senang bereksplorasi melalui kegiatan hands-on. Mereka membutuhkan pengalaman langsung dan konkret untuk memahami cara merawat dan menyayangi binatang. Anak-anak pada usia ini juga mulai memahami tanggung jawab sederhana dan dapat bekerja sama dalam kelompok kecil.			
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran tentang cara menyayangi dan merawat binatang mencakup pengetahuan faktual tentang jenis-jenis binatang, habitat, makanan, dan kebutuhan dasar binatang. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak karena mereka sering berinteraksi dengan binatang peliharaan atau melihat binatang di lingkungan sekitar. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain, berkarya, dan bereksplorasi. Integrasi nilai dan karakter meliputi rasa sayang, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap makhluk hidup ciptaan Tuhan.			
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 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 - CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (menenal ciptaan Tuhan dan cara bersyukur), nilai Pancasila (sikap gotong royong dalam merawat binatang), fisik motorik (koordinasi mata-tangan saat membuat kerajinan), kognitif (mengklasifikasi jenis binatang dan habitatnya), bahasa (bercerita tentang pengalaman dengan binatang), sosial emosional (empati dan kepedulian terhadap makhluk hidup)
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menerapkan cara merawat lingkungan alam sekitar - Anak mampu menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup di sekitarnya

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan - Anak mampu membuat alat teknologi sederhana
Topik Pembelajaran	Sayang Semua Makhluk Ciptaan Tuhan
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain yang mengintegrasikan kegiatan bercerita, bemyanyi, dan eksplorasi langsung. Metode learning by doing diterapkan melalui proyek seni kolaboratif dan eksperimen sederhana. Pendekatan ini mendukung prinsip berkesadaran dengan melibatkan anak secara aktif, bermakna melalui pengalaman konkret, dan menggembirakan dengan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh eksplorasi.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan orang tua dalam berbagi cerita tentang binatang peliharaan keluarga, guru kelas lain untuk kegiatan lintas kelas, dan pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai laboratorium alam untuk pengamatan binatang kecil.
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Integrasi ruang kelas untuk kegiatan berkarya, area outdoor untuk eksplorasi alam, dan sudut buku untuk kegiatan bercerita. - Budaya belajar kolaboratif dikembangkan melalui kerja kelompok dan saling berbagi pengalaman tentang binatang peliharaan.
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan tablet untuk menonton video edukasi tentang binatang, aplikasi menggambar sederhana untuk membuat karya digital, dan perekaman dokumentasi kegiatan anak. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/sayang-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, aperepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka dengan penuh kesadaran
2. Menyanyikan lagu "Uci Binatang Peliharaan" untuk menciptakan suasana gembira
3. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video "Uci Si Kucing Peliharaan"
4. Diskusi tentang pengalaman anak dengan binatang peliharaan
5. Menetapkan aturan bermain dan kesepakatan kelas
6. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan dimensi profil lulusan:
 - a) "Siapa yang menciptakan semua binatang yang indah ini?" (Keimanan dan Ketakwaan)
 - b) "Bagaimana cara kita menunjukkan rasa sayang kepada binatang?" (Kewargaan)
 - c) "Mengapa binatang memerlukan makanan dan tempat tinggal?" (Penalaran Kritis)
 - d) "Apa yang bisa kita buat untuk membantu binatang?" (Kreativitas)
 - e) "Bagaimana kita bisa bekerja sama merawat binatang?" (Kolaborasi)
 - f) "Apa yang bisa kamu lakukan sendiri untuk merawat binatang peliharaan?" (Kemandirian)
 - g) "Mengapa kita harus menjaga kebersihan kandang binatang?" (Kesehatan)

h) "Bagaimana cara memberitahu teman tentang cara merawat 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 | <p>Kegiatan 1: Membuat Kipas Berbentuk Merak (Kreativitas). Alat dan Bahan : Kertas origami, Gunting, Lem, Cara Membuat :</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan kertas origami, selanjutnya lipat kertas seperti pada gambar- Lipat kertas menjadi dua atas dan bawah, kemudian lipat kanan dan kiri dengan porsi yang berbeda satu sisi lebih sedikit kurang lebih sekitar 3-4 cm tergantung ukuran kertas)- Selanjutnya gambar bentuk kepala merak, lalu gunting dan lipat bolak-balik kertas yang masih tersisa.- Jika sudah lipat menjadi satu, dan rekatkan dengan lem.- Terakhir hiasi dengan potongan sisa kertas atau gambar dengan krayon warna. |
|---|---|



Kegiatan 2 : Membuat Kolase Hewan dari Daun Kering (Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Daun kering berbagai bentuk dan warna, kertas karton, lem. Cara bermain: Ajak anak-anak mengumpulkan daun kering di halaman. Gambar sketsa hewan sederhana di kertas karton. Minta anak menempelkan daun-daun kering untuk mengisi sketsa, membentuk kolase hewan. Diskusikan tentang hewan yang dibuat, habitatnya, dan pentingnya menjaga lingkungan untuk melindungi hewan-hewan tersebut.

Kegiatan 3 : Bermain Jejak Ayam (Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Tanah basah atau pasir, gambar jejak ayam. Cara bermain: Siapkan area dengan tanah basah atau pasir. Tunjukkan gambar jejak ayam kepada anak-anak. Minta mereka membuat jejak hewan tersebut di tanah atau pasir menggunakan tangan atau alat sederhana. Diskusikan tentang hewan yang meninggalkan jejak tersebut dan makanannya.

- | | |
|---|--|
| 2 | <p>Kegiatan 1 : STEM Membuat Kandang Binatang (Kreativitas). Alat dan bahan: Piring kertas, Benang, Krayon atau cat warna, Pelubang buku, Gunting, Lem, Gambar atau mainan binatang kecil,
Cara Membuat:</p> |
|---|--|

- Warnai piring kertas menggunakan krayon atau cat untuk membuat latar belakang kandang. Misalnya warna hijau untuk rumput atau coklat untuk tanah.
- Gunakan pelubang buku untuk membuat lubang-lubang di sekeliling tepi piring kertas dengan jarak yang sama. Buatlah sekitar 12-16 lubang.
- Potong benang sepanjang 30-40 cm. Jumlahnya sesuai dengan jumlah lubang yang dibuat.
- Masukkan ujung benang ke salah satu lubang dan ikat. Lalu tarik benang ke lubang di seberangnya dan ikat lagi. Lakukan hal yang sama untuk semua lubang hingga membentuk jeruji kandang.
- Gunting sisa benang yang berlebih.
- Gambar atau tempelkan gambar binatang di bagian dalam piring kertas. Atau letakkan mainan binatang kecil di dalamnya.
- Jika ingin membuat atap kandang, potong setengah lingkaran dari piring kertas lain. Warnai dan tempelkan di bagian atas piring utama.
- Tambahkan detail lain seperti pohon, batu, atau makanan binatang menggunakan krayon atau potongan kertas berwarna.
- Buat beberapa kandang dengan binatang berbeda untuk membuat kebun binatang mini.



Kegiatan 2 : Bermain Tebak Suara Hewan (Komunikasi). Alat dan bahan: Rekaman suara hewan atau kemampuan menirukan suara hewan. Cara bermain: Di alam terbuka, mainkan atau tirukan suara hewan. Minta anak-anak menebak hewan apa yang bersuara tersebut. Diskusikan tentang hewan-hewan tersebut, habitatnya, dan pentingnya tidak mengganggu atau membuat hewan-hewan liar ketakutan.

Kegiatan 3 : Membuat Boneka Jari Hewan dari Bahan Alam (Kolaborasi). Alat dan bahan: Sarung tangan kain, biji-bijian, daun kering, lem. Cara bermain: Bantu anak-anak menempelkan biji-bijian dan daun kering pada sarung tangan untuk membuat boneka jari hewan. Gunakan boneka ini untuk bercerita tentang kehidupan hewan dan mengapa kita harus memperlakukan mereka dengan baik.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

- 3 Kegiatan 1 : Bekerjasama Menuang Air Dari Panci Ke Dalam Gelas (Kolaborasi). Alat dan bahan: Gelas plastik, Panci, Tambang, Air, Cara Membuat dan Bermain:
- Bagi anak ke dalam beberapa kelompok.
 - Kemudian siapkan panci atau ember atau lainnya, kemudian ikat beberapa tambang bisa 3-5 agar dapat di angkat 5 orang secara bersamaan.



- Kemudian anak-anak harus memegang tali secara bersamaan agar dapat menuangkan air ke dalam gelas yang sudah di sediakan.
- Kelompok yang berhasil menuangkan air ke dalam gelas itu yang menang.

Kegiatan 2 : Bermain "Tebak Binatang" dengan Bayangan (Kemandirian). Alat dan bahan: Senter, kertas putih besar, dan loose parts untuk membuat bentuk binatang. Cara bermain: Dalam ruangan gelap, pasang kertas putih di dinding. Gunakan senter untuk menciptakan bayangan dari bentuk binatang yang dibuat dengan loose parts. Anak-anak lain harus menebak binatang apa yang dibentuk. Diskusikan tentang ciri-ciri khas setiap binatang yang membantu dalam identifikasi.

Kegiatan 3 : Kandang Sapi Mini (Kesehatan). Alat dan bahan: Balok kayu berbagai ukuran, figur sapi mainan, kertas hijau sebagai rumput. Cara bermain: Ajak anak-anak untuk membangun kandang sapi mini menggunakan balok kayu. Mereka dapat membuat pagar, tempat makan, dan area tidur untuk sapi. Letakkan figur sapi di dalam kandang dan beri alas kertas hijau sebagai rumput. Diskusikan tentang kebutuhan sapi dan cara merawatnya.

4 Kegiatan 1 : Membalikan Posisi Yang Tepat Sesuai Angka (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan, Hula hop, Kartu angka, Bentuk geometri lingkaran atau yang lainnya, Cara Membuat dan Memainkannya:

- Siapkan beberapa hula hop dan letakkan kartu angka di dalamnya.
- Selanjutnya siapkan beberapa bentuk geometri lingkaran dengan posisi terbalik (tidak ada warna / seperti gambar)
- Kemudian mintalah kepada anak-anak untuk membalikkan posisi bentuk geometri dengan tepat sesuai angka, kegiatan ini dapat di lakukan dua anak, dan setiap angka dapat di buat double, yang terlebih dahulu menyelesaikan tantangan ini yang menang.
- Kegiatan ini dapat membantu anak mengenal konsep dasar matematika, melatih koordinasi antara mata dan tangan, melatih konsentrasi, melatih percaya diri dan mandiri dalam menyelesaikan masalah.



Kegiatan 2 : Peternakan Hewan (Kewargaan). Alat dan bahan: Balok kayu, figur hewan ternak (sapi, ayam, domba dll), kertas warna-warni. Cara bermain: Buat area peternakan menggunakan balok kayu. Bagi menjadi beberapa bagian untuk kandang hewan yang berbeda. Gunakan kertas warna-warni sebagai area rumput atau lumpur. Ajak anak-anak menempatkan hewan-hewan di kandang yang sesuai dan diskusikan karakteristik masing-masing hewan.

Kegiatan 3 : Labirin Ayam (Kemandirian). Alat dan bahan: Balok kayu berbagai ukuran, figur ayam mainan, kertas kuning dibentuk bulat kecil sebagai biji jagung. Cara bermain: Bangun labirin menggunakan balok kayu. Letakkan figur ayam di satu ujung dan potongan kertas kuning

sebagai "jagung" di ujung lain. Minta anak-anak mengarahkan ayam melalui labirin untuk mencapai makanannya.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari Kegiatan

5 Kegiatan 1 : Kerajinan Pop Up Kelinci (Kreativitas). Alat dan Bahan: Kertas warna biru (dapat di sesuaikan), Spidol, Kertas HVS, Gunting, Lem, Kertas warna bermotif atau kertas origami atau lainnya.,

Cara Membuat:

- Siapkan kertas warna biru sebagai dasar kartu. Lipat kertas menjadi dua untuk membentuk kartu.
- Gunting kertas HVS menjadi bentuk telinga kelinci, buat telinga dengan Panjang yang sama.
- Tempelkan telinga kelinci di bagian atas kartu, di bagian lipatan kertas biru. Pastikan telinga terlihat saat kartu dibuka.
- Gunting bentuk oval yang besar untuk telur sebanyak 4 atau dapat di sesuaikan, lalu gunting.
- Gunting kertas HVS yang tersisa menjadi bentuk kelinci, dengan membuat bentuk lingkaran besar untuk kepala, dan 2 lingkaran kecil untuk tangan serta 2 bentuk oval untuk kaki.
- Tempelkan bagian kepala dan tubuh kelinci di bagian di atas bagian telinga kelinci yang sudah di pasang.
- Dengan menggunakan spidol, gambar wajah kelinci di bagian kepala, anak-anak bisa menggambar mata, hidung, mulut, dan kumis kelinci.
- Lipat menjadi dua bentuk oval agar simetri, selanjutnya rekatkan menggunakan lem sisinya-sisinya agar merekat satu sama lain.
- Lalu tempelkan tepat di atas kepala kelinci, baru kemudian tempelkan kedua bentuk lingkaran untuk tangan, dan dua bentuk oval untuk kaki.
- Buat bentuk garis-garis pada bagian tangan dan kaki kelinci. Biarkan lem mengering sepenuhnya.



Kegiatan 2 : Bermain Balap Keong (Kesehatan). Alat dan bahan: Keong hidup (pastikan untuk mengembalikannya ke habitat asli setelah bermain), kapur untuk menggambar garis start dan finish. Cara bermain: Gambar garis start dan finish, lalu letakkan keong di garis start. Lihat keong mana yang mencapai garis finish lebih dulu. Kegiatan ini mengajarkan kesabaran dan observasi alam.

Kegiatan 3 : Melukis dengan Tanah Liat (Kreativitas). Alat dan bahan: Tanah liat alami, air, kertas tebal. Cara bermain: Campurkan tanah liat dengan sedikit air hingga menjadi pasta. Gunakan campuran ini untuk melukis di atas kertas tebal. Kegiatan ini mengembangkan kreativitas dan memberikan pengalaman sensorik yang unik.

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. Parade karya binatang dengan musik ceria berkeliling kelas
2. Permainan "Siapa Aku?" dengan gerakan dan suara binatang favorit
3. Lomba menirukan suara binatang paling lucu dan unik
4. Bernyanyi lagu "Sayang Binatang" sambil menari gembira
5. High-five marathon untuk merayakan kerja sama yang hebat
6. Berbagi momen paling seru hari ini dengan teman sebangku
7. Tepuk tangan meriah untuk semua pencapaian hari ini
8. Foto bersama dengan karya sambil berpose seperti binatang kesayangan
9. Doa penutup dengan gerakan tangan yang ekspresif
10. Memberikan stiker bintang kepada setiap anak sambil menyebutkan kebaikannya
11. Lagu "Sampai Jumpa Besok/ Sayonara" dengan lambaian tangan semangat

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran

Asesmen awal berfungsi untuk mengidentifikasi pengetahuan dan pengalaman anak tentang binatang serta kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Tahap ini penting untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan individual anak. Kegiatan:

- Tanya jawab sederhana: "Siapa yang punya binatang peliharaan di rumah?"
- Minta anak menunjukkan gerakan binatang kesayangan mereka
- Amati respons anak saat melihat gambar/video berbagai binatang
- Catat kemampuan anak menyebutkan nama-nama binatang yang mereka kenal
- Observasi cara anak berinteraksi dengan boneka/mainan binatang
- Dengarkan cerita spontan anak tentang pengalaman dengan binatang
- Perhatikan ekspresi wajah dan bahasa tubuh anak saat membahas binatang
- Dokumentasikan pertanyaan-pertanyaan unik yang diajukan anak

Asesmen pada Proses Pembelajaran

Asesmen proses dilakukan secara berkelanjutan untuk memantau perkembangan pemahaman dan keterampilan anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Fokus pada observasi partisipatif dan dokumentasi authentic learning. Kegiatan:

- Ambil foto/video anak saat berkarya untuk analisis kemampuan motorik halus
- Catat dialog anak selama bermain kelompok tentang cara merawat binatang
- Rekam kemampuan anak menggunakan alat (gunting, lem) dengan aman
- Amati cara anak memecahkan masalah saat membuat kandang binatang
- Tulis kutipan menarik anak tentang perasaan mereka terhadap binatang
- Observasi kemampuan anak bergiliran dan berbagi dalam kelompok
- Catat perkembangan kemampuan anak bercerita tentang karyanya
- Dokumentasikan kemampuan anak menirukan suara dan gerakan binatang

- Amati tingkat konsentrasi dan fokus anak selama kegiatan

Asesmen pada Akhir Pembelajaran

Asesmen akhir mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif melalui demonstrasi pemahaman dan aplikasi pengetahuan anak tentang cara menyayangi binatang. Kegiatan:

- Minta anak mempresentasikan karya sambil menjelaskan fungsinya untuk binatang
- Ajukan pertanyaan terbuka: "Bagaimana cara merawat kucing yang sakit?"
- Minta anak mendemonstrasikan cara memberi makan binatang dengan benar
- Observasi kemampuan anak bermain peran sebagai pemilik binatang peliharaan
- Catat kemampuan anak menyebutkan minimal 5 jenis binatang dan makanannya
- Dokumentasikan ekspresi empati anak saat membahas binatang terlantar
- Minta anak menunjukkan hasil kerja sama dalam proyek diorama kelompok
- Evaluasi kemampuan anak membuat komitmen merawat binatang di rumah
- Amati cara anak mengapresiasi karya teman dengan kata-kata positif
- Catat refleksi anak tentang pembelajaran paling berkesan hari ini
- Dokumentasikan kemampuan anak menyanyikan lagu tentang sayang binatang
- Observasi keterampilan anak merapikan alat bermain dengan mandiri

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 binatang peliharaan dan menunjukkan gerakan binatang kesayangan			
2	Anak menunjukkan ekspresi empati dan kata-kata lembut saat membahas cara merawat binatang			
3	Anak mampu menggunakan gunting dan lem dengan aman serta mandiri dalam membuat kerajinan			
4	Anak dapat membuat kandang/tempat makan binatang sederhana dari bahan daur ulang secara kreatif			
5	Anak menunjukkan kemampuan kerja sama yang baik dalam proyek diorama kelompok			
6	Anak mampu bercerita tentang karyanya dan menjelaskan fungsinya untuk binatang dengan lancar			
7	Anak dapat menirukan minimal 5 suara binatang berbeda dan menunjukkan gerakannya			
8	Anak mendemonstrasikan cara memberi makan dan merawat binatang dengan benar dan hati-hati			
9	Anak berpartisipasi aktif dalam bermain peran sebagai pemilik binatang peliharaan yang bertanggung jawab			
10	Anak mampu menyanyikan lagu tentang sayang binatang dengan semangat dan hafal liriknya			
11	Anak menunjukkan kemampuan mengapresiasi karya teman dengan memberikan pujian dan komentar positif			
12	Anak dapat membuat komitmen konkret untuk menyayangi dan merawat binatang di lingkungan sekitar			

**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>