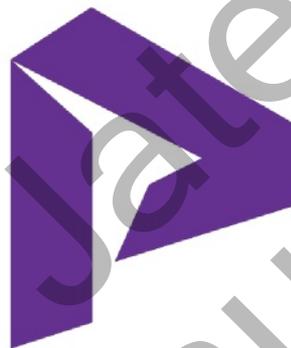


Deep Learning
MODUL AJAR

AKU BISA BERPAKAIAN DAN BERSEPATU SENDIRI



**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 : KEBUTUHANKU
SUB TOPIK : PAKAIAN

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-	14
Fase	Fondasi	Bulan	November 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Kolaboratif, STEAM	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Kebutuhanku / Pakaian (Aku Bisa Berpakaian dan Bersepatu Sendiri)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak kelompok B (5-6 tahun) memiliki kemampuan fisik motorik yang berkembang pesat, rasa ingin tahu tinggi tentang lingkungan sekitar, dan mulai memahami konsep identitas diri. Mereka senang bereksplorasi dengan berbagai benda, mampu mengikuti instruksi sederhana, dan mulai menunjukkan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari. Anak-anak pada usia ini juga mulai memahami perbedaan dan keunikan diri serta lingkungan sosialnya.			
Materi Pelajaran	Materi pakaian mencakup pengetahuan tentang jenis-jenis pakaian, fungsi pakaian sesuai situasi dan cuaca, keterampilan berpakaian mandiri, serta pemahaman tentang keberagaman budaya melalui pakaian tradisional. Materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, mengembangkan keterampilan hidup praktis, dan membangun kesadaran akan identitas diri dan budaya. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia 5-6 tahun.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwa-an 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 memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya - CP Jati Diri: Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (menghargai ciptaan Tuhan melalui pakaian), Nilai Pancasila (menghormati keberagaman budaya pakaian), Fisik motorik (keterampilan memakai dan melepas pakaian), Kognitif (mengklasifikasi jenis dan fungsi pakaian), Bahasa (menceritakan pengalaman berpakaian), Sosial emosional (kepercayaan diri dalam berpakaian dan menghargai perbedaan).
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi pakaian sesuai dengan kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya, serta mendemonstrasikan keterampilan berpakaian yang lebih kompleks dengan percaya diri.

Topik Pembelajaran	Aku Bisa Berpakaian dan Berspato Sendiri
Praktik Pedagogis	Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain peran, eksplorasi langsung, bercerita interaktif, dan bernyanyi. Pendekatan ini mendukung prinsip berkesadaran dengan melibatkan anak secara aktif, bermakna melalui pengalaman nyata berpakaian, dan menggembarakan dengan aktivitas yang menyenangkan dan sesuai minat anak.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan orang tua dalam berbagi pengalaman pakaian tradisional keluarga, kerja sama dengan teman sebaya dalam aktivitas bermain peran, dan kolaborasi guru dalam mendukung pembelajaran yang holistik.
Lingkungan Pembelajaran	- Pembelajaran mengintegrasikan ruang kelas yang fleksibel untuk aktivitas bermain peran, area praktek berpakaian, dan ruang virtual untuk berbagi pengalaman. Budaya belajar yang mendukung kreativitas, kemandirian, dan saling menghargai keunikan masing-masing anak.
Pemanfaatan Digital	- Penggunaan video pembelajaran interaktif dan buku cerita digital untuk memperkenalkan jenis-jenis pakaian dan cara berpakaian yang baik. - Pemanfaatan media audio untuk lagu-lagu tematik tentang pakaian yang mendukung pembelajaran melalui music and movement. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/pakaian/



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 menggembarakan:

1. Salam dan doa pembuka untuk memulai hari dengan kesadaran spiritual
2. Apersepsi tentang pakaian yang dikenakan hari ini
3. Menyanyikan lagu "Pakaianku" untuk menciptakan suasana gembira
4. Diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan
5. Menyiapkan aturan bermain dan kesepakatan kelas
6. Bercerita tentang "Memakai Baju dan Sepatu Sendiri"
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan berbagai aspek:
 - a) "Apa yang kamu rasakan ketika memakai baju favoritmu?" (Kesehatan dan kemandirian)
 - b) "Mengapa kita perlu berterima kasih kepada Tuhan untuk pakaian yang kita miliki?" (Keimanan dan ketakwaan)
 - c) "Bagaimana perasaanmu ketika melihat teman memakai pakaian yang berbeda?" (Kewargaan dan komunikasi)
 - d) "Apa yang terjadi jika kita tidak memakai pakaian sesuai cuaca?" (Penalaran kritis)
 - e) "Bagaimana cara membuat pakaian menjadi lebih indah?" (Kreativitas)
 - f) "Siapa yang biasanya membantu kamu memilih pakaian?" (Kolaborasi)
 - g) "Apa yang kamu lakukan jika bisa memakai baju sendiri?" (Kemandirian)

h) "Bagaimana cara merawat pakaian agar tetap bersih?" (Kesehatan)

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: Science, Air Selalu Mendatar (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan, 3 botol (2 botol dengan ukuran yang sama, dan 1 tutup botol dengan ukuran yang lebih kecil), Selang, Air, Lem, Gunting,</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan botol yang akan di gunakan- Lubangi salah satu botol dengan ke dua sisi (bagian kanan dan kiri), dan 2 botol lainnya hanya satu sisi saja (seperti pada gambar).- Masukkan selang ke dalam lubang, sehingga saling terhubung, lalu rekatkan dengan lem pada bagian sisi-sisi lubang agar tidak bocor, tunggu hingga kering.- Beri tumpuan pada bagian bawah botol yang memiliki ukuran kecil (dapat menggunakan kardus, kayu atau lainnya), sehingga memiliki tinggi yang sama dengan kedua botol.- Kemudian masukkan air.- Ajak- anak-anak untuk memperhatikan apa yang terjadi ketika air, ketika di tuangkan ke dalam botol.- Tutup botol pada bagian Tengah, dan biarkan ke dua botol pada bagian kanan dan kiri terbuka, lalu isi salah satu botol yang tidak tertutup, maka air perlahan akan mengisi pada bagian botol yang berada di tengah dan sampingnya, serta botol yang langsung di isi dengan air akan semakin penuh hingga tumpah.- Tetapi ketika tutup botol di buka, maka ketiga botol tersebut akan memiliki ukuran air yang sama.- Mintalah anak-anak untuk mencoba melakukan percobaan lainnya, misal dengan menutup salah satu tutup botol pada bagian samping dan mengisi ke dua tutup botol yang berada di tengah dan sampingnya, dan meminta membuka tutup botol yang tertutup, apa yang terjadi dengan airnya.- Bisa juga ketiga-tiganya di buka dan di isi dengan air pada salah satu botol apa yang terjadi, atau biarkan anak-anak bereksperimen dengan menuangkan air ke dalam tutup botol yang mereka buat.- Keterangan : Untuk membuat eksperimen ini, dapat membuat tutup botol seperti pada gambar pertama (yang lebih mudah dan simpel) atau yang kedua yang di isi dengan air biru. Atau dapat disesuaikan.
---	---

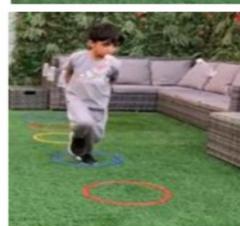
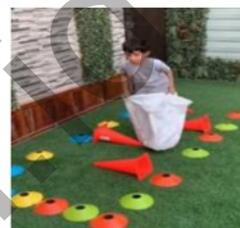


Kegiatan 2: Fashion Show Budaya (Kewargaan, Komunikasi). Alat dan Bahan: Pakaian adat dari berbagai daerah (bisa menggunakan replika atau gambar) Cara Bermain: Anak-anak memilih pakaian adat dan melakukan fashion show, sambil menjelaskan asal dan keunikan pakaian tersebut

Kegiatan 3: Permainan Memori Pakaian (Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Kartu bergambar berbagai jenis pakaian (berpasangan). Cara bermain: Letakkan kartu tertutup, anak-anak bergantian membuka dua kartu untuk menemukan pasangannya. Manfaat: Melatih memori dan pengenalan jenis pakaian.

2 Kegiatan 1: Lompat Zig-zag, Berjalan Dengan Hula hop & Menghindar Dari rintangan (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan: Cone mangkuk/corong / benda lainnya, Traffic cone/ bambu atau kursi, Hula hop, Botol yang di gantungkan. Cara Membuat dan Memainkannya:

- Siapkan cone mangkuk atau benda lainnya atau dapat di ganti dengan kapur lalu buat garis untuk penanda.
- Kemudian tata traffin cone atau bambu atau kursi dengan di beri jarak selang seling, lalu ajak anak-anak untuk memakai goni atau kantong kemudian anak-anak harus lompat dengan zig-zag menggunakan goni untuk melewati tantangan pertama mereka.
- Untuk tantangan kedua anak-anak harus berjalan dengan hula hop, dengan cara berdiri di atas hula hop kemudian tangan satunya memindahkan hula hop, dan berpindah pada hula hop yang sudah di pindahkan kemudian lakukan hal yang sama sehingga berhasil melewati tantangan ke dua lanjut pada tantangan ketiga.
- Pada tantangan ketiga anak-anak harus melewati botol yang di gantung dengan di goyang-goyangkan, ketentuannya anak-anak harus dapat menghindari botol agar tidak mengenai mereka saat melewatinya.
- Jika tantangan ketiga dapat di selesaikan.
- Guru dapat memberikan permainan misalkan tebak huruf, angka atau kegiatan lainnya sesuai tema.



Kegiatan 2: Desainer Cilik (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan: Kertas gambar, pensil warna, majalah fashion bekas Cara Bermain: Anak-anak mendesain pakaian impian mereka, lalu menjelaskan fungsi dan alasan pemilihan desain tersebut.

Kegiatan 3: Puzzle Pakaian Tradisional (Kewargaan, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Puzzle bergambar pakaian tradisional dari berbagai daerah. Cara bermain: Anak-anak menyusun

puzzle dan berdiskusi tentang pakaian tradisional yang ditampilkan. Manfaat: Mengenalkan keberagaman budaya melalui pakaian tradisional.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari Kegiatan

3 Kegiatan 1: Cocokan Dan Tempel (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan :, Krayon/spidol, Kerta HVS, Kertas Origami, Lem, Gunting, Cara Membuat dan Memainkanya:

- Pertama, siapkan kertas HVS kemudian buat gambar lingkaran, batang dan daun (gambar bunga) menggunakan krayon.
- Selanjutnya siapkan kertas origami lalu potong-potong menjadi bentuk persegi panjang dan gambar bentuk titik-titik sesuai angka yang ada pada gambar lingkaran bunga.
- Selanjutnya mintalah anak-anak untuk menempel kertas origami yang memiliki titik-titik sesuai angka yang ada pada gambar.



Kegiatan 2 : Puzzle Pakaian (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan: Puzzle bergambar berbagai jenis pakaian dan fungsinya Cara Bermain: Anak-anak menyusun puzzle dan menjelaskan fungsi pakaian yang tergambar.

Kegiatan 3: Membuat Gantungan Baju Hias (Kreativitas, Kesehatan). Alat dan bahan: Gantungan baju kayu, cat, kuas, hiasan (pita, kancing). Cara bermain: Anak-anak menghias gantungan baju sesuai kreativitas mereka. Manfaat: Mengembangkan kreativitas dan mengenalkan pentingnya menjaga kerapian pakaian.

4 Kegiatan 1: Bowling Angka (Penalaran Kritis, Kolaborasi). Alat dan Bahan :, Botol, Kertas origami, Spidol, Pasir, Lem, Nampan atau baki, Bola, Cara Membuat dan Memainkanya

- Siapkan tutup botol bekas, kemudian isi botol dengan pasir untuk pemberat.
- Rekatkan kertas origami pada tutup botol, lalu tulis angka pada kertas origami yang di rekatkan pada tutup botol.
- Ajak anak-anak untuk berbaris, dan bergantian menggelindingkan bola agar mengenai tutup botol.
- Mintalah anak-anak untuk menuliskan angka yang berhasil di jatuhkan pada pasir yang terletak pada nampan atau baki menggunakan jari telunjuk



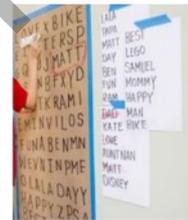
Kegiatan 2: Bermain Peran Toko Pakaian (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Berbagai jenis pakaian, aksesoris, uang mainan Cara Bermain: Anak-anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli di toko pakaian, memilih pakaian sesuai kebutuhan.

Kegiatan 3: Drama Sehari dalam Pakaianku (Kemandirian, Komunikasi). Alat dan bahan: Berbagai jenis pakaian untuk situasi berbeda (piyama, seragam sekolah, baju bermain). Cara bermain: Anak-anak memerankan kegiatan sehari-hari, mengganti pakaian sesuai situasi. Manfaat: Melatih pemahaman tentang kesesuaian pakaian dengan aktivitas dan waktu.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

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

5	<p>Kegiatan 1: Pencarian Kata (Penalaran Kritis, Komunikasi). Alat dan Bahan : Kertas karton, Spidol, Selotip, Cara membuat dan memainkannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentukan tema atau topik yang sesuai dengan tema misalnya: hewan, buah-buahan, warna, benda-benda di sekitar rumah, atau kata-kata yang sering diucapkan anak-anak. - Buat kisi-kisi dapat berupa gambar yang terkait dengan tema yang telah dipilih. Kisi-kisi ini akan menjadi acuan untuk membuat teka-teki pencarian kata, tujuannya agar anak-anak dapat lebih mudah menemukan atau mencari kata-kata tersebut. - Letakkan kata-kata secara horizontal, vertikal, atau diagonal di atas karton dengan menuliskan huruf-hurufnya. - Pastikan kata-kata tidak saling bertabrakan atau bersilangan secara tidak sengaja. - Isi ruang kosong dalam teka-teki pencarian kata dengan huruf-huruf acak. Pastikan huruf-huruf tersebut tidak mengganggu atau mengaburkan kata-kata yang ada. - Sediakan petunjuk atau berupa gambart untuk masing-masing kata dalam teka-teki pencarian kata - Petunjuk ini akan membantu anak-anak dalam mencari dan mengidentifikasi kata-kata yang tersembunyi. - Pastikan teka-teki pencarian kata telah terisi dengan benar dan tidak ada kesalahan pengetikan atau pengaturan huruf. - Jika memungkinkan, sebaiknya cobalah menyelesaikan teka-teki pencarian kata sendiri untuk memastikan keakuratan dan kejelasan teka-teki. <p>Kegiatan 2: Lipat dan Rapikan (Kemandirian, Kesehatan). Alat dan Bahan: Berbagai jenis pakaian sederhana Cara Bermain: Anak-anak belajar melipat berbagai jenis pakaian dengan rapi dan menyusunnya dalam lemari mainan.</p> <p>Kegiatan 3: Menjahit Palsu (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Potongan kain kecil, jarum jahit yang aman untuk anak-anak, dan benang tebal warna-warni. Cara Bermain: Anak-anak mencoba "menjahit" potongan kain sesuai dengan desain sederhana yang telah digambar guru atau orang tua. Manfaat: Melatih koordinasi tangan-mata, keterampilan motorik halus, dan ketelitian.</p>
---	---



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. Anak berbaris melingkar dan bergiliran memperagakan cara memakai topi sambil berteriak "Aku hebat!"
2. Bermain "Menjadi Patung" - anak bergerak bebas lalu berhenti seperti patung ketika musik berhenti
3. Setiap anak maju ke depan dan berpose seperti model sambil teman-teman bertepuk tangan
4. Anak duduk melingkar dan saling memberikan "pujian pakaian" kepada teman di sebelahnya
5. Menyanyi lagu "Baju Bersih" sambil melakukan gerakan mencuci, menjemur, dan melipat
6. Anak berlomba menyusun puzzle pakaian sederhana dalam waktu 2 menit
7. Bergiliran menceritakan "Pakaian impianku" dalam 1 kalimat sambil berdiri di kursi
8. Permainan "Simon Says" dengan instruksi menyentuh bagian pakaian tertentu
9. Anak berbaris dan berjalan sambil menyanyikan "Sampai jumpa pakaianku sayang"
10. Bersama-sama berteriak "Terima kasih Tuhan untuk pakaianku!" sambil melambaikan tangan

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran: Guru melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan anak tentang pakaian sebagai baseline pembelajaran. Asesmen ini penting untuk merancang kegiatan yang sesuai dengan kemampuan individual anak. Langkah-langkah asesmen awal:

- Tanyakan kepada setiap anak "Pakaian apa yang kamu kenakan hari ini?" dan catat responsnya
- Minta anak menunjukkan cara memakai dan melepas sepatu, amati tingkat kemandiriannya
- Berikan 5 gambar pakaian berbeda, minta anak menyebutkan nama dan fungsinya
- Observasi kemampuan anak dalam mengancingkan baju atau menarik resleting
- Tanyakan "Pakaian apa yang dipakai saat hujan?" untuk mengukur pemahaman fungsi pakaian
- Minta anak menceritakan pakaian favorit mereka dalam 2-3 kalimat
- Amati reaksi anak saat melihat gambar pakaian tradisional dari berbagai daerah

Asesmen pada Proses Pembelajaran: Guru melakukan pengamatan berkelanjutan selama aktivitas berlangsung untuk memantau perkembangan anak dan memberikan dukungan yang tepat saat dibutuhkan. Langkah-langkah asesmen proses:

- Dokumentasikan dengan foto saat anak melakukan aktivitas berpakaian mandiri
- Catat kemampuan anak dalam mengelompokkan pakaian berdasarkan warna, ukuran, atau fungsi
- Rekam video singkat saat anak bermain peran di toko pakaian, fokus pada kemampuan komunikasi
- Gunakan checklist untuk mengamati keterampilan motorik halus saat melipat pakaian
- Catat komentar spontan anak tentang pakaian budaya yang berbeda
- Amati tingkat antusiasme dan partisipasi anak dalam setiap kegiatan
- Dokumentasikan proses kreatif anak saat mendesain atau menghias pakaian
- Catat kemampuan anak bekerja sama dengan teman dalam aktivitas kelompok

Asesmen pada Akhir Pembelajaran: Guru melakukan evaluasi komprehensif untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak dan orang tua. Langkah-langkah asesmen akhir:

- Minta setiap anak mendemonstrasikan 3 keterampilan berpakaian yang dikuasai di depan kelas
- Berikan tes praktik: "Pilih pakaian yang tepat untuk pergi ke pantai" dari 6 pilihan yang disediakan
- Minta anak menceritakan kembali satu kegiatan favorit selama seminggu dalam 5 kalimat
- Observasi kemampuan anak melipat 3 jenis pakaian berbeda dengan tingkat kerapian
- Tanyakan "Apa yang kamu pelajari tentang pakaian minggu ini?" dan catat jawabannya
- Minta anak menggambar diri mereka memakai pakaian impian dan menjelaskannya
- Lakukan penilaian sikap melalui observasi saat anak berinteraksi dengan pakaian budaya berbeda
- Dokumentasikan presentasi anak tentang hasil karya yang dibuat selama pembelajaran

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 fungsi minimal 5 jenis pakaian yang ditunjukkan			
2	Anak mampu memakai dan melepas sepatu serta mengancingkan baju secara mandiri			
3	Anak menunjukkan kemampuan mengelompokkan pakaian berdasarkan warna, ukuran, atau fungsi dengan tepat			
4	Anak dapat memilih pakaian yang sesuai untuk situasi tertentu (hujan, panas, dingin) dari beberapa pilihan			
5	Anak mendemonstrasikan keterampilan melipat minimal 3 jenis pakaian dengan tingkat kerapian yang baik			
6	Anak menunjukkan kreativitas dalam mendesain atau menghias pakaian sesuai imajinasinya			
7	Anak dapat bermain peran sebagai penjual/pembeli di toko pakaian dengan komunikasi yang jelas			
8	Anak menghargai dan menunjukkan sikap positif terhadap pakaian tradisional dari berbagai budaya			
9	Anak mampu menceritakan pengalaman atau pembelajaran tentang pakaian dalam 3-5 kalimat yang runtut			
10	Anak menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran			
11	Anak dapat bekerja sama dengan teman dalam aktivitas kelompok terkait pakaian			
12	Anak mendemonstrasikan kepercayaan diri saat mempresentasikan hasil karya atau keterampilan berpakaian			

**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>