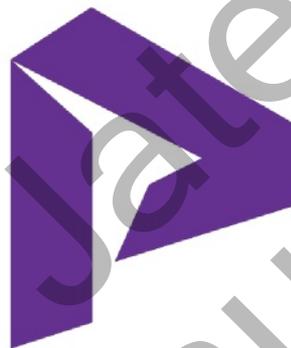


*Deep Learning*  
**MODUL AJAR**

**MENGAPA API TIDAK BOLEH DISENTUH?**



**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 : MITIGASI BENCANA**  
**SUB TOPIK : API**

**TK PAUD JATENG SEMARANG**  
Jl. Pemuda, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah  
HP. 0896-6777-0666, Email : [paudjateng@yahoo.com](mailto: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-	16
Fase	Fondasi	Bulan	November 2025
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	STEAM, Inkuiri, Kolaboratif	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Mitigasi Bencana / Api (Mengapa Api Tidak Boleh Disentuh?)		

### A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena alam, kemampuan motorik halus dan kasar yang berkembang pesat, serta mulai mampu memahami konsep sebab akibat sederhana. Mereka memerlukan pembelajaran konkret dengan benda nyata, senang bereksplorasi, dan mulai mampu mengikuti aturan keselamatan sederhana. Anak-anak pada usia ini juga mulai mengembangkan kesadaran terhadap bahaya dan keselamatan diri.			
Materi Pelajaran	Materi tentang api dan keselamatan kebakaran merupakan pengetahuan penting yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari anak. Materi ini mengintegrasikan pengetahuan sains sederhana tentang sifat api, pengetahuan keselamatan praktis, dan pengembangan karakter peduli lingkungan. Pembelajaran dirancang secara bertahap dari pengenalan hingga aplikasi praktis dengan mengutamakan keselamatan dan pengawasan ketat dari orang dewasa.			
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"> <li>- CP Dasar Literasi dan STEAM: Anak mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam</li> <li>- 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</li> </ul>
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (mensyukuri ciptaan Tuhan dan menjaga keselamatan), Nilai Pancasila (peduli lingkungan dan keselamatan bersama), Fisik motorik (koordinasi gerakan dalam simulasi penyelamatan), Kognitif (memahami sebab akibat kebakaran dan sifat benda), Bahasa (mengomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang keselamatan), Sosial emosional (kerja sama dalam kegiatan kelompok dan empati terhadap korban bencana).
Tujuan Pembelajaran	- Anak mampu menjelaskan 3 bahaya api dan mendemonstrasikan 2 tindakan penyelamatan diri saat terjadi kebakaran

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menjelaskan proses terjadinya kebakaran, mengidentifikasi sumber-sumber api potensial di lingkungan sekitar,</li> <li>- Anak dapat mendemonstrasikan langkah-langkah penyelamatan diri serta penggunaan alat pemadam api sederhana dengan aman.</li> </ul>
Topik Pembelajaran	Mengapa Api Tidak Boleh Disentuh?
Praktik Pedagogis	Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan metode bercerita, bernyanyi, eksperimen sederhana, dan simulasi keselamatan. Pendekatan ini mendukung prinsip berkesadaran melalui pengamatan langsung, bermakna melalui keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan menggembirakan melalui permainan edukatif yang menarik.
Kemitraan Pembelajaran	Melibatkan guru kelas, kepala sekolah, petugas keamanan sekolah, dan orangtua dalam mendukung pemahaman keselamatan. Kerjasama dengan pemadam kebakaran setempat untuk demonstrasi langsung.
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan area terbuka sekolah dengan pengaturan fleksibel untuk eksperimen, simulasi, dan presentasi.</li> <li>- Lingkungan dibuat aman namun tetap memungkinkan eksplorasi dengan pengawasan ketat.</li> </ul>
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video edukatif tentang manfaat dan bahaya api, media interaktif untuk pengenalan alat-alat yang menggunakan api, aplikasi sederhana untuk klasifikasi benda, dan dokumentasi digital untuk portofolio anak</li> <li>- Dukungan media ajar digital tersedia melalui <a href="https://drive.paud.id/download/api/">https://drive.paud.id/download/api/</a></li> </ul>



## 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. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu sesuai materi: 1234 Pergi Sekolah
4. Asesmen awal: mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak
5. Kegiatan pemantik berupa buku cerita/video: Manfaat dan Bahaya Api
6. Menyiapkan properti kelas/aturan bermain/kesepakatan kelas
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan karakter dan profil lulusan:
  - a) "Siapa yang menciptakan api untuk membantu kita memasak?" (Keimanan dan Ketakwaan)
  - b) "Bagaimana cara kita menjaga teman-teman tetap aman dari api?" (Kewargaan)
  - c) "Mengapa api bisa berbahaya dan bermanfaat?" (Penalaran Kritis)
  - d) "Apa ide kreatif untuk membuat poster keselamatan?" (Kreativitas)
  - e) "Bagaimana kita bisa bekerja sama saat ada bahaya?" (Kolaborasi)

- f) "Apa yang bisa kamu lakukan sendiri untuk tetap aman?" (Kemandirian)
- g) "Mengapa penting menjaga tubuh kita dari bahaya api?" (Kesehatan)
- h) "Bagaimana cara memberitahu orang lain tentang bahaya api?" (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	<p>Kegiatan 1 : Menggelindingkan Bola (Kemandirian, Kesehatan). Alat dan Bahan: Bola. Cara Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instruksikan anak-anak untuk berbaris.</li> <li>- Secara bergantian anak-anak akan menggelindingkan bola dari depan agar sampai ke belakang.</li> <li>- Dan jika anak-anak yang sudah mendapat giliran harus berpindah posisi ke belakang.</li> </ul>  <p>Kegiatan 2 : Eksperimen Lilin dan Gelas (Penalaran Kritis, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Lilin, gelas, korek api (digunakan oleh orang dewasa), stopwatch. Cara bermain: Nyalakan lilin dan tutup dengan gelas. Anak-anak mengamati dan mencatat berapa lama api bertahan, berdiskusi tentang mengapa api padam (konsep oksigen).</p> <p>Kegiatan 3 : Kolase Bahan Mudah Terbakar vs Tahan Api (Kreativitas, Kolaborasi). Alat dan bahan: Berbagai bahan (kertas, aluminium foil, batu), lem, karton. Cara bermain: Anak-anak mengelompokkan dan menempelkan bahan berdasarkan sifat mudah terbakar atau tahan api, berdiskusi tentang alasannya.</p>
2	<p>Kegiatan 1 : Kegiatan STEAM Membuat APE Pencocokkan Huruf Awal Sesuai Gambar (Komunikasi, Kreativitas). Alat dan Bahan: Kardus bekas, Kertas karton, Print table gambar Binatang, kendaraan, profesi, buah, atau lainnya, Tutup botol, Gelas atau benda yang berbentuk lingkaran, Gunting, Pensil, Lem. Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siapkan kardus bekas, kemudian gambar atau jiplak menggunakan gelas untuk membentuk lingkaran di atas kardus.</li> <li>- Jika sudah selesai gunting gambar lingkaran yang sudah di jiplak tadi.</li> <li>- Kemudian beri alas di bawah kardus dengan menggunakan kertas karton.</li> <li>- Selanjutnya rekatkan printable gambar Binatang, kendaraan, profesi, bu ah, atau lainnya yang akan di kenalkan pada anak-anak dengan menggunakan lem.</li> <li>- Jika dirasa lem sudah benar-benar merekat selanjutnya, beri alas kardus pada bagian bawah dan rekatkan menggunakan lem, bisa juga di double menggunakan selotip bagian pinggir-pinggirnya agar merekat satu sama lain dengan sempurna.</li> </ul> 






- Setelah itu rekatkan tutup botol dengan kardus yang berbentuk lingkaran yang tadi sudah di gunting, menggunakan lem, dan tuliskan huruf pada bagian tutup botol.
- Ajak anak untuk memasang huruf awal yang terdapat pada setiap gambar.

Kegiatan 2 : Eksperimen Warna Api (Penalaran Kritis, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Gambar api, garam dengan berbagai mineral (dilakukan oleh orang dewasa), air, pipet. Cara bermain: Demonstrasikan bagaimana mineral berbeda menghasilkan warna api berbeda. Anak-anak menggambar dan mewarnai api sesuai pengamatan.

Kegiatan 3 : Melukis dengan Lilin dan Cat Air (Kreativitas, Kemandirian). Alat dan bahan: Kertas, lilin putih, cat air, kuas. Cara bermain: Anak-anak menggambar dengan lilin (tidak terlihat), lalu mewarnai dengan cat air. Gambar lilin akan "muncul", mendemonstrasikan sifat air dan minyak.

### MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

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

- |   |   |
|---|---|
| 3 | <p>Kegiatan 1 : Belajar Mengenal Jam (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan Bahan: Hula hop, balok Kayu, kardus bekas, penggaris, lem, gunting. Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertama, buatlah jam terlebih dahulu dengan membuat bentuk lingkaran diatas kardus bekas menggunakan piring.</li> <li>- Buat print table bentuk jam dinding tanpa gambar jarum jam, lalu gunting dan tempelkan diatas kardus. Buat 2 bentuk jarum dengan ukuran yang berbeda (Panjang dan pendek).</li> <li>- Selanjutnya, buat dadu yang masing-masing sisi dadu berisi pukul atau waktu (missal 12:00, 2:00, 5:00).</li> <li>- Tata, hula hop diatas balok kayu, untuk rintangan anak-anak agar dapat melewati hingga sampai di depan meja yang berisi jam.</li> <li>- Kemudian , mintalah anak-anak untuk melempar dadu dan lihat berapa angka yang ke luar di atas dadu, jika yang keluar angka 4:00 berarti anak harus memasang jarum panjang pada angka 12 dan jarum pendek di angka 4, lakukan hal yang sama untuk anak-anak lainnya</li> </ul> |
|---|---|



Kegiatan 2 : Eksperimen Pembakaran Kertas" (Penalaran Kritis, Kesehatan). Alat dan bahan: Berbagai jenis kertas, pinset, wadah logam, air (dilakukan oleh orang dewasa dengan pengawasan ketat). Cara bermain: Demonstrasikan bagaimana kertas berbeda terbakar dengan kecepatan berbeda. Anak-anak mencatat observasi dan berhipotesis mengapa.

Kegiatan 3 : Eksperimen Suhu dan Warna (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan bahan: Kertas thermochromic (berubah warna dengan suhu), es, air hangat. Cara bermain: Anak-anak mengamati perubahan warna kertas saat terkena suhu berbeda, membuat hubungan antara panas dan perubahan.

4 Kegiatan 1 : Daur ulang Kerajinan Jamur 3D Menggunakan Kertas Dan Botol Plastik (Kewargaan, Kreativitas). Alat dan Bahan: Kertas kerajinan (warna merah, hitam dan putih), Jangka (benda berbentuk lingkaran), Pensil , Penggaris, Lem, Botol plastik (ukuran sedang), Gunting, Kawat bulu (opsional dapat di ganti dengan benang). Cara Membuat :

- Buat gambar lingkaran di atas kertas kerajinan warna merah dengan jangka atau benda yang berbentuk lingkaran, gambar lingkaran kecil di tengah lingkaran besar itu dan gunakan gambar skala garis dari tengah lingkaran, potong garis lurus pada gambar lingkaran di atas kertas warna merah.
- Potong lingkaran kecil yang terdapat pada tengah-tengah lingkaran besar di atas kertas warna merah.
- Letakkan kepala botol plastik tepat di lingkaran kecil yang sudah di potong, kemudian rekatkan ujung-ujung lingkaran besar yang sudah di gunting, membentuk seperti kerucut.
- Gunting kertas warna putih membentuk bulatan-bulatan kecil ,lalu tempel menggunakan lem di atas kertas warna merah.
- Gunting kertas warna hitam membentuk mata, lalu tempel di bagian botol.
- Gunting kertas warna merah membentuk mulut, dan tempelkan pada botol plastik.
- Terakhir pasang kawat bulu pada mulut botol atas bisa di ganti dengan benang untuk pegangan

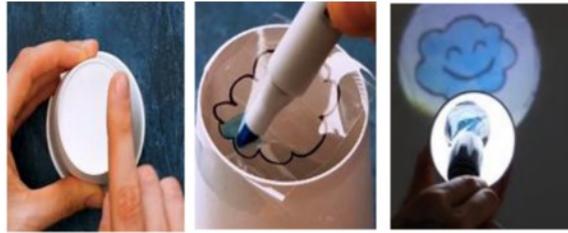


Kegiatan 2 : Poster Infografis: "Apa yang Terbakar?" (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan bahan: Kertas poster, gambar berbagai benda, spidol. Cara bermain: Anak-anak membuat infografis sederhana mengelompokkan benda berdasarkan kemampuan terbakar, menambahkan keterangan singkat.

Kegiatan 3 : Pengelompokan Sumber Api (Penalaran Kritis, Kemandirian). Alat dan bahan: Kartu bergambar berbagai sumber api (korek api, kompor, lilin, api unggun). Cara bermain: Anak-anak mengelompokkan kartu berdasarkan ukuran api, menghitung jumlah dalam setiap kelompok.

**MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)**

Hari	Kegiatan
5	<p>Kegiatan 1 : Senter Karakter (Kreativitas, Komunikasi). Alat dan Bahan , Gelas kertas, Selotip, Spidol, Senter, Gunting/cutter,</p> <p>Cara Membuat dan Memainkannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sediakan gelas kertas, kemudian lubangi bagian bawah gelas.</li> <li>- Rekatkan selotip pada gelas kertas yang sudah di lubangi.</li> <li>- Gambar di atas selotip berbagai macam bentuk sesuai kreativitas dan imajinasi anak-anak menggunakan spidol.</li> <li>- Nyalakan senter, dengan memasukkan senter ke dalam gelas dan menghadapkan pada selotip yang sudah di gambar.</li> </ul>



Kegiatan 2 : Bentuk Geometris Api (Penalaran Kritis, Kreativitas). Alat dan bahan: Kertas berwarna (merah, oranye, kuning), gunting, lem. Cara bermain: Anak-anak memotong bentuk geometris (segitiga, lingkaran) untuk membuat kolase api, menghitung jumlah setiap bentuk yang digunakan.

Kegiatan 3 : Berat Bahan Bakar (Penalaran Kritis, Kolaborasi). Alat dan bahan: Timbangan mainan, berbagai benda yang mewakili bahan bakar (batu untuk batu bara, stik untuk kayu). Cara bermain: Anak-anak menimbang dan membandingkan berat berbagai "bahan bakar", mengurutkan dari yang teringan hingga terberat.

### 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. Recalling kegiatan hari ini dengan menanyakan perasaan anak
2. Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dan anak bangga menunjukkan hasil karya
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Permainan "Pemadam Kebakaran Hero" - anak berpura-pura jadi pemadam kebakaran dengan gerakan menyemprotkan air
5. Bernyanyi lagu "Hati-hati dengan Api" sambil bertepuk tangan dengan irama riang
6. Yel-yel keselamatan bersama: "Api bahaya, kita harus hati-hati, yeay!"
7. Memberikan stiker bintang "Pahlawan Keselamatan" untuk setiap anak
8. Menginformasikan kegiatan seru untuk esok hari dengan antusias
9. Berdoa dengan gembira dan high-five sebelum pulang
10. Berbaris sambil menyanyikan lagu perpisahan dengan semangat

### D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran tentang keselamatan dari bahaya api dilakukan secara berkelanjutan untuk memantau perkembangan pemahaman dan keterampilan anak. Asesmen dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang memerlukan pendekatan konkret dan observasional.

Asesmen Awal:

- Lakukan wawancara sederhana dengan setiap anak tentang pengalaman mereka dengan api di rumah
- Tunjukkan gambar berbagai sumber api dan minta anak menyebutkan apa yang mereka ketahui
- Amati reaksi dan respons anak saat menonton video/cerita tentang api dan kebakaran
- Dokumentasikan pengetahuan awal anak melalui lembar observasi dengan checklist

- Catat kemampuan motorik anak melalui kegiatan pemanasan sederhana
- Rekam kemampuan komunikasi anak saat menjawab pertanyaan pemantik
- Identifikasi anak yang memiliki pengalaman traumatis dengan api untuk pendampingan khusus
- Asesmen dilakukan pada 15 menit pertama pembelajaran hari pertama

#### Asesmen Proses:

- Amati dan dokumentasikan partisipasi anak dalam setiap eksperimen menggunakan foto berseri
- Catat kemampuan anak menjelaskan sebab akibat melalui catatan anekdot selama diskusi
- Rekam video singkat saat anak mendemonstrasikan simulasi penyelamatan diri
- Kumpulkan dan dokumentasikan semua hasil karya anak (poster, kolase, lukisan)
- Observasi kemampuan kerja sama anak dalam kegiatan kelompok menggunakan rubrik sederhana
- Pantau perkembangan kemampuan komunikasi anak saat presentasi mini setiap hari
- Catat kemajuan pemahaman anak melalui dialog informal selama kegiatan berlangsung
- Dokumentasikan kreativitas anak dalam membuat solusi keselamatan
- Amati kepatuhan anak terhadap aturan keselamatan selama eksperimen

#### Asesmen Akhir:

- Minta anak mendemonstrasikan 2 langkah penyelamatan diri dan rekam dalam video
- Evaluasi kemampuan anak menyebutkan 3 bahaya api melalui wawancara terstruktur
- Penilaian hasil poster keselamatan menggunakan rubrik dengan kriteria sederhana (informasi, kreativitas, kerapian)
- Amati kemampuan anak mengidentifikasi sumber api potensial melalui permainan kartu
- Lakukan simulasi kebakaran mini dan amati respons anak terhadap prosedur keselamatan
- Minta anak menceritakan kembali proses terjadinya kebakaran dengan urutan yang benar
- Evaluasi kemampuan anak menggunakan alat pemadam sederhana dalam simulasi aman
- Dokumentasikan kemampuan anak mempresentasikan poster dengan percaya diri
- Berikan asesmen diri sederhana: minta anak menunjukkan jempol (paham/belum paham)
- Lakukan refleksi bersama tentang pembelajaran dan catat respons anak
- Asesmen akhir dilakukan pada hari ke-6 dengan durasi 30 menit
- Kompilasi semua hasil asesmen dalam portofolio individual 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 minimal 3 sumber api yang ada di rumah (kompas, lilin, korek api) saat wawancara awal			
2	Anak mampu menjelaskan minimal 3 bahaya api (membakar kulit, menimbulkan asap, menyebar cepat) dengan bahasa sederhana			
3	Anak dapat mendemonstrasikan 2 langkah penyelamatan diri (merangkak rendah, tutup hidung dengan kain) dalam simulasi			
4	Anak mampu mengidentifikasi benda yang mudah terbakar vs tahan api melalui kegiatan kolase dan permainan kartu			
5	Anak dapat menjelaskan urutan proses terjadinya kebakaran (ada panas, ada bahan bakar, api menyebar) saat bercerita			
6	Anak mampu menggunakan alat pemadam api sederhana (selimut api, ember air) dengan aman dalam simulasi			
7	Anak dapat membuat poster keselamatan kebakaran yang informatif dengan minimal 3 elemen (gambar, tulisan, warna)			
8	Anak mampu mempresentasikan hasil karya poster di depan teman dengan percaya diri dan suara jelas			
9	Anak menunjukkan sikap hati-hati dan mengikuti aturan keselamatan selama eksperimen dengan pengawasan			
10	Anak dapat bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok dan berbagi alat dengan tertib			
11	Anak mampu merespons dengan tepat saat mendengar alarm kebakaran atau instruksi darurat dalam simulasi			
12	Anak dapat mengomunikasikan pesan keselamatan api kepada teman atau keluarga menggunakan kata-kata sendiri			

**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](http://www.paud.id)

Facebook : PAUD Jateng



0896-6777-0666

**PAUD Jateng**

### Versi Berbayar:

<https://www.paud.id/guru>