

MODUL AJAR PAUD/TK
KURIKULUM MERDEKA - PEMBELAJARAN MENDALAM

TOPIK: KEBUTUHANKU
SUBTOPIK: MAKAN DAN MINUM
"Kuisi Piringku dengan Makanan Sehat"

Komponen	Keterangan
Kelompok / Usia	Kelompok A / 4-5 Tahun
Fase	Fondasi
Semester	1 (Gasal)
Bulan / Minggu	Oktober 2026 / Minggu Ke-13
Tahun Ajaran	2026/2027
Model Pembelajaran	PjBL dan Inkuiri
Alokasi Waktu	5 pertemuan x 3 JP (@30 menit)
Nama Satuan Pendidikan	
Nama Penyusun	

Disusun untuk kegiatan pembelajaran PAUD Fase Fondasi

1. IDENTITAS MODUL AJAR

Komponen	Keterangan
Nama Penyusun	
Nama Satuan Pendidikan	
Fase	Fondasi
Jenjang / Kelompok	PAUD/TK - Kelompok A
Usia Anak	4-5 tahun
Semester	1 (Gasal)
Tahun Ajaran	2026/2027
Bulan	Oktober 2026
Minggu Ke-	13
Topik	Kebutuhanku
Subtopik	Makan dan Minum (Kuisi Piringku dengan Makanan Sehat)
Model Pembelajaran	Project Based Learning (PjBL) dan Inkuiri
Alokasi Waktu	5 pertemuan x 3 JP (@30 menit) = 450 menit
Jumlah Anak	 anak
Catatan Alokasi Waktu Pembagian waktu setiap pertemuan: kegiatan awal 15 menit, kegiatan inti 60 menit, dan kegiatan penutup 15 menit. Waktu bersifat fleksibel sesuai kondisi, kebutuhan, dan rentang perhatian anak.	

A. IDENTIFIKASI

A.1 Identifikasi Peserta Didik

Peserta didik merupakan anak usia 4-5 tahun yang memiliki pengalaman beragam tentang makan dan minum. Sebagian anak telah mengenal makanan pokok, lauk, sayur, buah, dan air minum dari kebiasaan keluarga, sedangkan sebagian lainnya lebih mengenal makanan berdasarkan rasa, warna, bentuk, merek, atau kemasan. Kemampuan anak dalam mengenali rasa lapar dan haus, memilih makanan beragam, menggunakan alat makan, serta menyampaikan kesukaan atau ketidaksukaan masih berbeda-beda.

Anak umumnya memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap warna, aroma, tekstur, rasa, asal, dan cara penyajian makanan. Sebagian anak mungkin memiliki alergi, pantangan, kebutuhan diet khusus, kesulitan mengunyah, sensitivitas sensorik, atau belum berani mencoba makanan tertentu. Rentang perhatian sekitar 10-15 menit pada satu aktivitas, sehingga pembelajaran disusun melalui inkuiri dengan benda konkret, permainan klasifikasi, gerak dan lagu, simulasi, percakapan, proyek kolaboratif, dan refleksi.

- Kemampuan awal: menyebutkan beberapa makanan dan minuman yang sering dikonsumsi, menunjukkan rasa lapar atau haus, mengikuti instruksi satu sampai dua langkah, serta makan dan minum dengan bantuan sesuai kebutuhan.
- Minat anak: bermain masak-masakan, membawa bekal, mengamati warna dan bentuk pangan, mencium aroma yang aman, menyusun puzzle piring, bermain toko atau restoran, menempel gambar, dan membuat karya dari bahan bekas bersih.
- Kebutuhan belajar: contoh konkret dan gambar yang jelas, kosakata sederhana, pengalaman multisensori yang aman, pilihan cara menjawab, pengulangan, kesempatan bergerak, waktu yang cukup, serta bantuan bertahap.
- Kebutuhan pendampingan: penguatan kebiasaan mencuci tangan, duduk tenang saat makan, menggunakan alat makan dengan aman, minum air cukup, tidak memaksa mencoba makanan, tidak mengejek bekal teman, tidak berbagi alat makan tanpa izin, dan mengenali kondisi alergi atau pantangan.
- Akomodasi: anak dapat menunjukkan pemahaman melalui ucapan, menunjuk gambar, memasang kartu, menyusun model piring, menggambar, bermain peran, atau bekerja bersama teman/guru. Anak tidak dipaksa mencicipi makanan dan seluruh bahan nyata disesuaikan dengan informasi alergi, budaya, agama, dan kebijakan satuan pendidikan.

A.2 Identifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran meliputi kebutuhan tubuh akan makanan dan minuman, tanda lapar dan haus, ragam makanan pokok, lauk atau sumber protein, sayur, buah, dan air putih, manfaat makan beragam, kebiasaan makan bersih dan aman, serta sikap bersyukur dan tidak menyia-nyiaakan makanan. Pengetahuan diterapkan melalui kegiatan mengamati, bertanya, membandingkan, mengelompokkan, menyusun piring seimbang, merencanakan proyek, membuat karya, mempresentasikan, dan merefleksikan kebiasaan sehari-hari.

Ruang Lingkup	Materi
Pengetahuan esensial	Makanan dan minuman sebagai kebutuhan tubuh; tanda lapar dan haus; ragam makanan pokok, lauk atau sumber protein, sayur, buah, dan air putih; fungsi sederhana makanan bagi energi, pertumbuhan, dan kesehatan; serta kebiasaan makan bersih dan aman.
Pengetahuan aplikatif	Mengenali lapar/haus; memilih pangan beragam; menyusun piring seimbang; minum air putih; mencuci tangan; menggunakan alat makan dengan aman; duduk tenang; mengambil secukupnya; tidak menyia-nyiaakan; dan menghargai bekal atau kebiasaan keluarga.
Keterampilan berpikir	Mengamati, bertanya, membandingkan, mengelompokkan, menghitung, membuat dugaan, merencanakan karya, memilih bahan, menyusun, meninjau kelengkapan, memperbaiki, dan menyimpulkan secara sederhana.
Nilai dan karakter	Rasa syukur kepada Tuhan, hidup bersih dan sehat, tanggung jawab, kemandirian, kesabaran, kerja sama, tidak berlebihan, tidak mubazir, dan menghargai perbedaan.
Keterkaitan kehidupan sehari-hari	Anak menerapkan kebiasaan makan dan minum sehat di rumah maupun sekolah: makan beragam sesuai ketersediaan keluarga, minum air putih, menjaga kebersihan, mendengarkan sinyal tubuh, dan tidak mengejek pilihan orang lain.

A.3 Dimensi Profil Lulusan

Kode	Dimensi Profil Lulusan	Dipilih	Pengembangan dalam Modul
DPL 1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Ya	Bersyukur atas makanan dan minuman, berdoa, serta membiasakan tidak menyia-nyiakan rezeki.
DPL 2	Kewargaan	Ya	Mematuhi aturan makan bersama, menghargai kebiasaan keluarga, berbagi ruang, dan menjaga kebersihan lingkungan.
DPL 3	Penalaran Kritis	Ya	Mengamati ciri pangan, mengelompokkan, mengenali kebutuhan tubuh, menilai kelengkapan piring, dan memperbaiki karya.
DPL 4	Kreativitas	Ya	Menyusun menu gambar, membuat kolase, merancang label, dan menciptakan model piring sehat.
DPL 5	Kolaborasi	Ya	Berbagi peran saat mengamati, mengelompokkan, membuat proyek, menata galeri, dan mempresentasikan hasil.
DPL 6	Kemandirian	Ya	Mengenali lapar/haus, mencuci tangan, menggunakan alat makan, memilih porsi secukupnya, dan merapikan perlengkapan.
DPL 7	Kesehatan	Ya	Memahami pentingnya makanan beragam, air putih, kebersihan, keamanan pangan, dan kebiasaan makan yang tertib.
DPL 8	Komunikasi	Ya	Mengajukan pertanyaan, menyebutkan ciri, menyampaikan kesukaan/kebutuhan, menjelaskan pilihan, dan mempresentasikan proyek.
Uraian Dimensi Dimensi utama yang diprioritaskan adalah keimanan dan ketakwaan, kesehatan, penalaran kritis, komunikasi, kolaborasi, kemandirian, dan kreativitas. Kewargaan dikembangkan melalui sikap menghargai perbedaan, aturan makan bersama, serta kepedulian terhadap kebersihan lingkungan.			

B. DESAIN PEMBELAJARAN

B.1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran yang Dipilih dan Dioperasionalkan
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Murid membiasakan rasa syukur atas makanan dan minuman, berdoa sesuai keyakinan, menunjukkan sikap tidak menyia-nyiaikan, serta menghargai orang yang menyiapkan makanan.
Jati Diri	Murid mengenali kebutuhan dan sinyal tubuh, membangun kebiasaan hidup bersih dan sehat, mengekspresikan kesukaan atau kebutuhan secara santun, mengikuti aturan keselamatan, bekerja sama, serta menunjukkan kemandirian saat makan dan minum.
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni	Murid memahami informasi dari cerita, gambar, benda, dan pengalaman; mengamati serta mengelompokkan pangan berdasarkan ciri atau kelompok; menghitung dan membandingkan sederhana; menggunakan alat dan bahan untuk merancang model piring; serta mengomunikasikan hasil melalui bahasa, gerak, gambar, atau karya.
Catatan Penyelarasan Rumusan CP dipilih dan dioperasionalkan sesuai topik. Satuan pendidikan perlu menyelaraskannya dengan KSP, ATP, karakteristik anak, serta dokumen CP resmi yang digunakan.	

B.2 Lintas Disiplin Ilmu

Pembelajaran mengintegrasikan nilai agama dan moral, pendidikan karakter, bahasa dan komunikasi, sosial-emosional, matematika awal, sains sederhana, seni, motorik, kesehatan, keselamatan, serta kepedulian lingkungan melalui kegiatan mengamati pangan, mengelompokkan, menghitung, membandingkan, menyusun piring seimbang, bermain peran, membuat proyek piring sehat, dan menyampaikan hasil.

Bidang	Integrasi Kegiatan
Nilai agama dan karakter	Bersyukur kepada Tuhan, berdoa, mengambil secukupnya, tidak mubazir, bertanggung jawab, sabar, dan menghargai perbedaan.
Bahasa dan komunikasi	Mengenal kosakata lapar, haus, makanan pokok, lauk, protein, sayur, buah, air putih, bersih, cukup; bertanya; menjelaskan; dan mempresentasikan.
Sosial-emosional	Mengenali sinyal tubuh, menyampaikan suka/tidak suka dengan santun, menunggu giliran, bekerja sama, dan tidak memaksa atau mengejek teman.
Matematika awal	Mengelompokkan, menghitung jumlah sederhana, membandingkan banyak-sedikit, memasangkan, membuat pola warna, dan membagi ruang piring.
Sains sederhana	Mengamati warna, bentuk, aroma, tekstur, perubahan sederhana, kebutuhan tubuh, serta hubungan makan/minum dengan energi dan kesehatan.
Proyek dan rekayasa	Menentukan kriteria piring sehat, merencanakan menu, memilih bahan, membuat model, mengecek kelengkapan, memperbaiki, dan mempresentasikan.
Seni dan motorik	Menempel, mencetak, menggambar, menggunting dengan pendampingan, menyusun model, menggunakan alat makan tiruan, dan menata galeri.
Kesehatan dan keselamatan	Mencuci tangan, memastikan bahan aman, duduk saat makan, menggunakan alat dengan benar, minum air, mengenali alergi/pantangan, dan tidak mencicipi tanpa izin.

B.3 Tujuan Pembelajaran

1. Melalui percakapan dan pengamatan, anak mampu menyebutkan sedikitnya empat contoh makanan atau minuman yang dibutuhkan tubuh.
2. Melalui kegiatan inkuiri, anak mampu mengenali tanda sederhana lapar dan haus serta menyebutkan satu manfaat makan atau minum bagi tubuh.
3. Melalui permainan klasifikasi, anak mampu mengelompokkan gambar pangan ke dalam kelompok makanan pokok, lauk/sumber protein, sayur, buah, dan air putih dengan bantuan seperlunya.
4. Melalui pengamatan multisensori yang aman, anak mampu membandingkan sedikitnya dua pangan berdasarkan warna, bentuk, aroma, tekstur, atau ukuran.
5. Melalui puzzle dan simulasi, anak mampu menyusun piring makan yang berisi makanan pokok, lauk, sayur, buah, serta memilih air putih sebagai minuman utama.
6. Melalui demonstrasi dan bermain peran, anak mampu mempraktikkan kebiasaan makan dan minum yang bersih, aman, tertib, serta menghargai kebutuhan dan pilihan teman.
7. Melalui PjBL sederhana, anak mampu merencanakan, membuat, dan memperbaiki karya “Piring Sehat Kelompok” menggunakan gambar atau bahan tiruan yang aman.
8. Melalui presentasi dan refleksi, anak mampu bekerja sama, menjelaskan isi karya, mengungkapkan rasa syukur, serta memilih satu kebiasaan makan atau minum sehat untuk dilakukan.

B.4 Topik Pembelajaran

Hari	Subtopik / Judul Kegiatan Utama
1	Tubuhku Butuh Makan dan Minum
2	Warna-Warni Makanan Sehat
3	Ku Susun Piring Makanku
4	PjBL: Membuat Piring Sehat Kelompok
5	Galeri Piring Sehat dan Janji Kebiasaan Baik

B.5 Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis menggabungkan Project Based Learning (PjBL) dan inkuiri. Inkuiri dilakukan melalui pengamatan warna, bentuk, aroma, tekstur, jumlah, kelompok, dan fungsi pangan menggunakan gambar, model, atau bahan nyata yang aman. PjBL menghadirkan pertanyaan mendasar “Bagaimana membuat piring makan yang beragam dan sehat?” Anak merencanakan pilihan, membagi tugas, membuat karya, meninjau kelengkapan, memperbaiki, mempresentasikan, dan merefleksikan hasil. Guru berperan sebagai fasilitator, pengamat perkembangan, dan penjaga kesehatan serta keselamatan pangan.

Model / Tahap	Peran Guru	Pengalaman Anak
Inkuiri: mengamati dan bertanya	Menyediakan gambar, model, atau bahan pangan aman serta pertanyaan terbuka tentang ciri, rasa lapar/haus, kelompok, dan manfaat sederhana.	Mengamati, menyentuh bahan yang diizinkan, membandingkan, mengelompokkan, bertanya, membuat dugaan, dan menyampaikan temuan.
PjBL: pertanyaan mendasar	Menghadirkan pertanyaan “Bagaimana membuat piring makan yang beragam, sehat, dan menarik?” serta menyepakati kriteria karya.	Mengungkapkan gagasan awal, mengenali kebutuhan proyek, dan menyebutkan isi piring yang perlu tersedia.
PjBL: merencanakan proyek	Memfasilitasi pemilihan menu gambar, bahan, alat, pembagian tugas, dan urutan kerja.	Memilih, menggambar rencana, berbagi peran, menyiapkan bahan, dan memprediksi hasil.
PjBL: membuat, memantau, dan memperbaiki	Mendampingi penggunaan alat, mengajukan pertanyaan penuntun, mencatat proses, dan membantu kelompok meninjau kriteria.	Menyusun model, bekerja sama, mengecek kelengkapan, membandingkan dengan rencana, lalu memperbaiki karya.
Presentasi dan refleksi	Menyiapkan galeri, memberi waktu presentasi, pertanyaan, apresiasi, dan refleksi kebiasaan.	Menjelaskan isi piring, menjawab pertanyaan, mengapresiasi karya teman, menyampaikan perasaan, dan memilih kebiasaan sehat.

B.6 Kemitraan Pembelajaran

Lingkungan Sekolah	Keluarga	Masyarakat / Lingkungan Luar
Kepala satuan mendukung kebijakan makanan aman; guru menyiapkan media dan memeriksa informasi alergi; petugas sekolah membantu kebersihan area, air minum, dan pengelolaan sampah.	Orang tua/wali memberi informasi alergi, pantangan, kebiasaan, dan kebutuhan makan anak; dapat mengirim foto atau cerita menu keluarga serta menguatkan kebiasaan minum air dan tidak menyia-nyiakan makanan.	Tenaga kesehatan, petugas gizi, pedagang pangan lokal, kebun sekolah, atau pasar dapat menjadi sumber belajar sesuai kebijakan satuan. Kegiatan luar harus menjaga keamanan, kebersihan, izin, dan keberagaman budaya pangan.

B.7 Lingkungan Pembelajaran

Ruang Fisik	Ruang Virtual / Digital	Budaya Belajar
Area lingkaran, stasiun inkuiri, meja klasifikasi, sudut bermain dapur/restoran, area proyek, tempat cuci tangan, area minum, dan galeri karya.	Foto pangan beresolusi jelas, video sangat singkat tentang asal pangan atau kebersihan tangan, buku cerita digital, dokumentasi proses, dan portofolio digital sesuai izin.	Aman, bersih, inklusif, tidak memaksa mencicipi, tidak memberi label “anak baik/buruk” berdasarkan makanan, menghargai budaya dan kemampuan keluarga, berani menyampaikan alergi atau ketidaksukaan, dan saling membantu.

B.8 Pemanfaatan Digital

Tahap	Pemanfaatan Digital
Perencanaan	Menyiapkan gambar kelompok pangan, video singkat, kartu urutan cuci tangan, contoh piring, lembar rencana proyek, dan format asesmen.
Pelaksanaan	Menampilkan gambar atau video sebagai stimulus singkat; mendokumentasikan pengamatan, klasifikasi, proses proyek, perbaikan, dan presentasi sesuai kebijakan satuan.
Asesmen	Menyusun portofolio digital berupa foto susunan piring, rekaman ucapan anak, hasil karya, ceklis, catatan anekdot, dan presentasi.
Prinsip Pemanfaatan Digital Media digital digunakan sebagai stimulus dan dokumentasi, bukan menggantikan percakapan, pengalaman benda konkret, gerak, bermain peran, proyek, serta interaksi sosial. Materi digital tidak digunakan untuk iklan produk atau membandingkan merek makanan.	

C. PENGALAMAN BELAJAR

Pengalaman belajar disusun melalui kegiatan awal, inti, dan penutup dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Alur mingguan bergerak dari mengenali kebutuhan tubuh, menyelidiki ragam dan ciri pangan, menyusun piring seimbang, mengerjakan proyek “Piring Sehat Kelompok”, hingga memamerkan karya dan memilih kebiasaan sehat.

C.1 Kegiatan Awal (15 Menit)

1. Guru menyambut anak, mengamati kondisi emosi, serta menanyakan secara sederhana apakah anak sudah sarapan, merasa lapar, haus, atau nyaman tanpa membandingkan bekal keluarga.
2. Guru dan anak mengucapkan salam serta berdoa sesuai agama dan kepercayaannya, kemudian bersyukur atas makanan, minuman, kesehatan, dan orang-orang yang menyiapkannya.
3. Guru mengajak permainan fokus melalui gerak “lapar-kenyang-haus-segar”, tepuk nama makanan, atau tebak gambar.
4. Guru membuka kegiatan dengan keranjang pangan tiruan, kartu gambar, buku cerita, piring model, atau bekal contoh yang telah dipastikan aman.
5. Anak mengamati, menyampaikan pengalaman, membuat dugaan, membandingkan, dan menjawab pertanyaan pemantik.
6. Guru menghubungkan jawaban anak dengan kebutuhan tubuh, makan beragam, minum air putih, kebersihan, rasa syukur, dan sikap tidak mengejek pilihan keluarga.

7. Guru menjelaskan pilihan kegiatan, pembagian kelompok, cara menggunakan alat, aturan mencuci tangan, tidak mencicipi tanpa izin, tidak memaksa teman, serta tidak menggunakan bahan yang berisiko alergi atau tersedak.

Pertanyaan pemantik yang dapat digunakan:

- Apa yang tubuhmu rasakan ketika lapar atau haus?
- Makanan dan minuman apa yang biasanya ada di rumah atau di bekalmu?
- Apa perbedaan warna, bentuk, aroma, atau tekstur makanan yang kita amati?
- Apa saja yang dapat kita letakkan di piring agar makanan kita beragam?
- Bagaimana cara makan dan minum agar bersih, aman, dan nyaman?
- Bagaimana kelompok kita dapat membuat model piring sehat yang lengkap?

C.2 Kegiatan Inti (60 Menit)

Pengalaman	Deskripsi
Memahami	Anak mengenali tanda lapar dan haus, menyimak informasi, mengamati ciri pangan, mengenal kelompok makanan, air putih, kebersihan, dan manfaat sederhana.
Mengaplikasi	Anak mengelompokkan, memasangkan, menyusun piring, mempraktikkan kebiasaan bersih, merencanakan dan membuat proyek, mengecek, memperbaiki, serta bekerja sama.
Merefleksi	Anak menceritakan temuan, isi karya, hal yang disukai atau sulit, perasaan, serta satu kebiasaan makan atau minum sehat yang ingin dilakukan.

HARI KE-1: TUBUHKU BUTUH MAKAN DAN MINUM

Fokus Hari Ini

Anak mengenali bahwa tubuh memerlukan makanan dan minuman, menghubungkan rasa lapar/haus dengan kebutuhan tubuh, serta menyebutkan ragam pangan yang dikenal.

Kegiatan 1. Cerita dan Percakapan: Perut Raka Berbunyi

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, bercerita singkat, kesadaran tubuh, dan komunikasi.
Tujuan kegiatan	Anak mengenali tanda lapar dan haus serta menceritakan kembali sedikitnya dua bagian pengalaman tokoh.
Alat dan bahan	Gambar seri “Perut Raka Berbunyi”, boneka, kartu lapar/haus/kenyang/segar, dan alas duduk.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan gambar Raka memegang perut dan mengajak anak menebak apa yang dirasakan.
2	Guru bercerita singkat tentang Raka yang belum sarapan, merasa lemas, lalu makan secukupnya dan minum air.
3	Anak memilih kartu yang menggambarkan lapar, haus, kenyang, atau segar pada bagian cerita yang sesuai.
4	Guru bertanya bagaimana tubuh memberi tanda dan apa yang dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa.
5	Anak menyusun tiga sampai empat gambar urutan dan menceritakan kembali melalui ucapan, gerak, atau boneka.
6	Guru menegaskan bahwa lapar dan haus adalah sinyal tubuh; anak boleh menyampaikan kebutuhan dengan santun.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Menyimak; mengenali sinyal tubuh; membuat dugaan; menyusun urutan; mengungkapkan kebutuhan; bercerita.	

Kegiatan 2. Inkuiri: Keranjang Makan dan Minum

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, klasifikasi awal, kosakata, dan eksplorasi benda konkret.
Tujuan kegiatan	Anak menyebutkan sedikitnya empat makanan/minuman dan mengelompokkan secara awal berdasarkan makan atau minum.
Alat dan bahan	Keranjang berisi kemasan bersih, makanan tiruan, kartu gambar pangan, dua alas “makan” dan “minum”, serta kaca pembesar mainan.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menjelaskan bahwa semua bahan hanya untuk diamati kecuali dinyatakan aman dan diizinkan.
2	Anak memilih satu benda atau kartu, mengamati nama, warna, bentuk, dan cara penggunaannya.
3	Anak menaruh benda pada alas “makan” atau “minum” dan menjelaskan alasan sederhana.

No.	Langkah Kegiatan
4	Guru mengajak membandingkan benda cair/padat, wadah, serta kapan biasanya dikonsumsi.
5	Kelompok menghitung jumlah sederhana pada setiap alas dan membandingkan banyak-sedikit.
6	Anak menyebutkan satu makanan dan satu minuman yang biasa ditemui di rumah atau sekolah.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengamati; menyebutkan nama; mengelompokkan; membandingkan; menghitung; menjelaskan pengalaman.	

Kegiatan 3. Gerak Tubuh: Lapar, Haus, dan Bertenaga

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Gerak, kesadaran tubuh, sebab-akibat sederhana, dan regulasi diri.
Tujuan kegiatan	Anak menirukan respons tubuh sebelum dan sesudah makan/minum serta menyebutkan satu manfaat sederhana.
Alat dan bahan	Kartu gerak "lemas-kuat", "haus-segar", musik, botol minum kosong/tiruan, dan pita batas area.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan kartu "lemas" dan "haus", lalu anak menirukan gerak dengan aman.
2	Anak berpura-pura memilih makanan beragam dan minum air, kemudian mengubah gerak menjadi lebih segar.
3	Guru mengajak anak membandingkan napas, postur, dan perasaan pada kedua gerak tanpa menilai kondisi tubuh anak.
4	Anak memasang kartu tindakan dengan hasil sederhana, misalnya minum air - terasa segar.
5	Kelompok membuat rangkaian gerak lapar-makan-secukupnya-bertenaga dan haus-minum-air-segar.
6	Anak menyebutkan satu alasan tubuh membutuhkan makan atau minum.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Kesadaran tubuh; koordinasi gerak; memahami sebab-akibat; mengikuti urutan; berkomunikasi; regulasi diri.	

HARI KE-2: WARNA-WARNI MAKANAN SEHAT

Fokus Hari Ini

Anak menyelidiki warna, bentuk, aroma, tekstur, dan ukuran pangan secara aman serta memahami bahwa makanan beragam dapat berasal dari banyak jenis.

Kegiatan 1. Inkuiri Pancaindra yang Aman

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri multisensori, keselamatan pangan, bahasa deskriptif, dan rasa ingin tahu.
Tujuan kegiatan	Anak membandingkan sedikitnya dua pangan berdasarkan satu atau lebih ciri yang diamati.

Komponen	Uraian
Alat dan bahan	Bahan pangan aman sesuai kebijakan (misalnya pisang, wortel, tomat, mentimun), baki, sarung tangan guru, kartu ciri, kaca pembesar mainan, dan tisu.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru memastikan informasi alergi/pantangan dan menjelaskan bahwa kegiatan berfokus pada mengamati, bukan wajib mencicipi.
2	Anak mengamati dua sampai empat bahan dari jarak dekat: warna, bentuk, ukuran, permukaan, dan aroma ringan bila aman.
3	Anak memilih kartu ciri seperti halus-kasar, panjang-bulat, besar-kecil, atau harum-tidak kuat.
4	Guru mengajak anak membandingkan dua bahan dan mendengarkan jawaban yang berbeda.
5	Anak membuat dugaan bagian mana yang lunak/keras atau banyak/sedikit air tanpa harus memotong sendiri.
6	Kelompok menyampaikan satu temuan dan membersihkan area serta tangan sesuai prosedur.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengamati; membandingkan; menggunakan kosakata ciri; membuat dugaan; menjaga kebersihan; menghargai perbedaan sensorik.	

Kegiatan 2. Kelompokkan Pangan Berwarna

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, klasifikasi warna, matematika awal, dan kerja sama.
Tujuan kegiatan	Anak mengelompokkan gambar sayur/buah berdasarkan warna dan menghitung jumlah sederhana.
Alat dan bahan	Kartu gambar sayur dan buah beragam, alas warna merah/kuning-hijau/ungu-oranye, lingkaran tali, dan kartu angka.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan beberapa kartu dan mengajak anak menyebutkan nama atau ciri yang dikenali.
2	Anak menaruh kartu pada alas warna yang sesuai dan bekerja bergiliran.
3	Guru memberi ruang bagi pangan yang memiliki lebih dari satu warna atau warna berbeda ketika matang.
4	Kelompok menghitung jumlah kartu pada setiap warna dan membandingkan paling banyak/paling sedikit.
5	Anak membuat pola dua warna menggunakan kartu pilihan.
6	Anak memilih satu sayur atau buah dan menyebutkan warna serta cirinya.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengelompokkan warna; menghitung; membandingkan; membuat pola; menjelaskan alasan; bekerja sama.	

Kegiatan 3. Cap dan Kolase Sayur-Buah

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Seni, motorik halus, representasi, dan apresiasi pangan.
Tujuan kegiatan	Anak membuat karya cap atau kolase sayur-buah dan menceritakan sedikitnya satu pilihan warna/bentuk.
Alat dan bahan	Potongan spons berbentuk pangan atau bahan cap aman, cat non-toksik, kertas, lem, gambar potongan, celemek, dan lap.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan contoh teknik cap/kolase tanpa menentukan hasil yang harus sama.
2	Anak memilih warna, bentuk, atau gambar sayur-buah yang ingin digunakan.
3	Anak mencetak, menempel, atau menggambar pada kertas dengan bantuan sesuai kebutuhan.
4	Guru mengajak anak menghitung jumlah bentuk atau membandingkan ukuran pada karya.
5	Anak memberi judul melalui ucapan dan guru menuliskan kata anak tanpa mengubah makna.
6	Karya diletakkan pada area kering dan anak membantu membersihkan alat.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Motorik halus; kreativitas; memilih; menghitung; menceritakan karya; tanggung jawab kebersihan.	

HARI KE-3: KU SUSUN PIRING MAKANKU**Fokus Hari Ini**

Anak mengenal kelompok makanan pokok, lauk/sumber protein, sayur, buah, dan air putih, lalu menyusun piring makan beragam serta mempraktikkan kebiasaan makan yang bersih dan tertib.

Kegiatan 1. Puzzle Kelompok Pangan

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, klasifikasi, literasi visual, dan matematika awal.
Tujuan kegiatan	Anak mengelompokkan kartu pangan ke dalam lima kelompok dengan bantuan seperlunya.
Alat dan bahan	Puzzle/kartu makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, air putih; alas berlabel gambar; dan keranjang.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru memperkenalkan lima alas melalui contoh yang dekat dengan kehidupan anak dan menghindari klaim bahwa satu makanan selalu lebih baik dari budaya lain.
2	Anak mengambil satu kartu, mengamati, menyebutkan nama bila tahu, lalu memilih kelompok.
3	Guru mengajukan pertanyaan penuntun tentang bahan utama atau cara biasanya dimakan.
4	Anak memeriksa kartu bersama teman dan memindahkan bila menemukan alasan baru.
5	Kelompok menghitung sederhana jumlah kartu pada tiap kelompok.

No.	Langkah Kegiatan
6	Anak memilih satu kartu dari dua kelompok berbeda dan menyebutkan perbedaannya.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengenal kelompok pangan; mengelompokkan; memberi alasan; menghitung; menerima koreksi; komunikasi.	

Kegiatan 2. Simulasi Isi Piringku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Simulasi, pemecahan masalah sederhana, pilihan, dan keseimbangan.
Tujuan kegiatan	Anak menyusun satu piring model yang memuat makanan pokok, lauk, sayur, buah, serta memilih air putih.
Alat dan bahan	Piring kertas/model, kartu pangan, gelas/botol tiruan, perekat, dan kartu cek bergambar.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan piring kosong dan bertanya apa yang perlu ditambahkan agar isinya beragam.
2	Anak memilih kartu makanan pokok, lauk, sayur, dan buah sesuai contoh yang dikenal keluarga.
3	Anak menempatkan kartu pada piring dan meletakkan air putih di sampingnya.
4	Guru mengajak anak mengecek dengan kartu bergambar: sudah ada semua kelompok atau belum.
5	Anak memperbaiki susunan bila ada bagian yang belum tersedia dan menjelaskan satu pilihannya.
6	Guru menegaskan bahwa porsi dan kebutuhan setiap anak dapat berbeda; fokus kegiatan adalah ragam dan kebiasaan sehat.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Menyusun piring; memecahkan masalah; menggunakan ceklis; memilih; menjelaskan; memahami keberagaman kebutuhan.	

Kegiatan 3. Bermain Peran: Meja Makan Bersih dan Tertib

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Bermain peran, kemandirian, kebersihan, keselamatan, dan sosial-emosional.
Tujuan kegiatan	Anak mempraktikkan urutan sebelum, saat, dan sesudah makan secara tertib dan aman.
Alat dan bahan	Meja makan tiruan, sabun/air atau kartu urutan cuci tangan, alat makan tumpul, serbet, tempat sampah, dan kartu situasi.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Anak menyusun kartu urutan: cuci tangan, duduk, berdoa, makan perlahan, minum, merapikan.
2	Kelompok berbagi peran sebagai anak, pendamping, dan petugas meja dalam permainan.

No.	Langkah Kegiatan
3	Anak mempraktikkan menggunakan alat makan tiruan, duduk tenang, serta meminta tambahan atau bantuan dengan santun.
4	Guru menghadirkan kartu situasi, misalnya makanan teman berbeda, alat jatuh, atau ada pantangan, lalu anak memilih respons.
5	Anak merapikan meja, memilah sampah tiruan, dan mencuci tangan bila diperlukan.
6	Kelompok menyebutkan dua aturan yang membuat kegiatan makan bersih, aman, dan nyaman.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengikuti urutan; kemandirian; kebersihan; keselamatan; komunikasi santun; menghargai perbedaan.	

HARI KE-4: PJBL - MEMBUAT PIRING SEHAT KELOMPOK

Fokus Hari Ini

Anak melaksanakan PjBL dengan merencanakan, membuat, mengecek, dan memperbaiki model “Piring Sehat Kelompok” berdasarkan kriteria yang disepakati.

Kegiatan 1. Pertanyaan Proyek dan Rencana Menu

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	PjBL tahap pertanyaan mendasar dan perencanaan, komunikasi, serta kolaborasi.
Tujuan kegiatan	Anak menyepakati kriteria proyek, memilih menu gambar, dan berbagi peran sederhana.
Alat dan bahan	Piring contoh, lembar rencana bergambar, kartu kelompok pangan, pensil warna, stiker nama/peran, dan papan kriteria.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru mengajukan pertanyaan proyek: “Bagaimana membuat piring makan yang beragam, sehat, dan menarik?”
2	Anak mengingat lima komponen: makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, dan air putih.
3	Kelompok memilih gambar menu yang dekat dengan pengalaman keluarga dan menempelkannya pada lembar rencana.
4	Anak menyepakati bahan, warna, ukuran, serta pembagian peran seperti memilih, menggunting dengan pendampingan, menempel, atau mengecek.
5	Guru mengajak kelompok memprediksi apakah semua komponen akan muat dan bagaimana menatanya.
6	Kelompok menceritakan rencana singkat sebelum mulai membuat.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Memahami masalah proyek; merencanakan; memilih; berbagi peran; memprediksi; berkomunikasi.	

Kegiatan 2. Membuat Model Piring Sehat

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	PjBL tahap pelaksanaan, seni, motorik, rekayasa sederhana, dan kerja sama.
Tujuan kegiatan	Anak membuat model piring sehat sesuai rencana menggunakan bahan aman dan berkontribusi dalam kelompok.
Alat dan bahan	Piring kertas/kardus, potongan gambar, kertas warna, lem, gunting aman dengan pendampingan, bahan bekas bersih, label, dan alas kerja.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru mengingatkan aturan alat, kebersihan, pembagian ruang, dan penggunaan bahan secukupnya.
2	Anak memilih serta menyiapkan potongan makanan sesuai perannya.
3	Kelompok menyusun sementara sebelum menempel agar dapat mengubah posisi.
4	Anak menempel, menggambar detail, membuat label simbol, dan menambahkan gelas air putih di samping piring.
5	Guru mengamati komunikasi, motorik, pemecahan masalah, dan memberi pertanyaan tanpa mengambil alih karya.
6	Kelompok membersihkan sisa bahan serta menyimpan karya untuk tahap pengecekan.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengikuti rencana; menggunakan alat; menyusun; bekerja sama; memecahkan masalah; bertanggung jawab.	

Kegiatan 3. Cek Kelengkapan dan Perbaikan

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	PjBL tahap evaluasi dan perbaikan, penalaran kritis, dan komunikasi.
Tujuan kegiatan	Anak menggunakan kartu cek untuk menilai kelengkapan karya dan melakukan sedikitnya satu perbaikan bila diperlukan.
Alat dan bahan	Kartu cek lima komponen, stiker, kaca pembesar mainan, panah perbaikan, dan bahan tambahan.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Kelompok mengamati kembali karya dari jarak dekat dan membandingkannya dengan lembar rencana.
2	Anak menggunakan kartu cek: makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, dan air putih.
3	Guru bertanya apakah susunan mudah dilihat, ada komponen yang hilang, atau ada bagian yang perlu diperkuat.
4	Anak memilih satu perbaikan, misalnya menambah komponen, memindahkan posisi, memperkuat lem, atau memperjelas label.
5	Kelompok melakukan perbaikan dan menyebutkan perubahan yang dibuat.
6	Anak menyiapkan satu kalimat presentasi tentang isi piring atau proses kelompok.

No.	Langkah Kegiatan
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Menggunakan kriteria; mengecek; menemukan kekurangan; memperbaiki; menerima masukan; menjelaskan perubahan.	

HARI KE-5: GALERI PIRING SEHAT DAN JANJI KEBIASAAN BAIK

Fokus Hari Ini
Anak menata galeri, mempresentasikan proyek, mengapresiasi karya teman, dan memilih satu kebiasaan makan atau minum sehat yang dapat dilakukan.

Kegiatan 1. Menata Galeri dan Label Karya

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	PjBL tahap publikasi, literasi, seni, dan tanggung jawab.
Tujuan kegiatan	Anak menata karya dan membuat label sederhana bersama kelompok.
Alat dan bahan	Karya piring sehat, meja/papan pajang, kartu nama kelompok, simbol kelompok pangan, selotip kertas, dan dekorasi aman.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan area galeri dan membahas cara menata agar karya aman dan mudah dilihat.
2	Kelompok memilih posisi karya dan menempel label nama atau simbol.
3	Anak menambahkan kartu lima komponen di dekat karya sebagai petunjuk pengunjung.
4	Kelompok memeriksa kembali kebersihan, kekuatan tempelan, dan ruang berjalan.
5	Anak berlatih bergantian menjadi penjaga galeri dan pengunjung yang bertanya santun.
6	Guru mendokumentasikan karya dan ucapan anak sesuai izin.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Menata; membaca simbol; bekerja sama; menjaga keselamatan ruang; bertanggung jawab; berkomunikasi.	

Kegiatan 2. Presentasi: Cerita dari Piring Kelompokku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Presentasi, komunikasi, percaya diri, refleksi proyek, dan apresiasi.
Tujuan kegiatan	Anak menceritakan isi karya dan sedikitnya satu bagian proses proyek dengan cara yang dipilih.
Alat dan bahan	Galeri karya, kartu bantuan "isi piring-proses-perasaan", mikrofon mainan, dan stiker apresiasi.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Setiap kelompok memilih pembicara atau menyampaikan bersama melalui ucapan, menunjuk, gerak, atau rekaman.
2	Anak menjelaskan makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, air putih, atau alasan menata seperti itu.

No.	Langkah Kegiatan
3	Anak menceritakan satu tantangan dan perbaikan yang dilakukan kelompok.
4	Teman mengajukan satu pertanyaan atau memberi apresiasi spesifik dengan bantuan guru.
5	Guru menegaskan bahwa menu dapat berbeda sesuai budaya, agama, ketersediaan, alergi, dan kebutuhan keluarga.
6	Kelompok menyampaikan perasaan setelah menyelesaikan proyek.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mempresentasikan; mengingat proses; menjawab pertanyaan; percaya diri; mengapresiasi; menghargai keberagaman.	

Kegiatan 3. Daun Janji Makan dan Minum Sehat

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Refleksi, komitmen kebiasaan, rasa syukur, dan hubungan sekolah-keluarga.
Tujuan kegiatan	Anak memilih dan menyimbolkan satu kebiasaan makan/minum sehat serta menceritakan pilihannya.
Alat dan bahan	Daun kertas, gambar kebiasaan sehat, lem, krayon, papan "Pohon Kebiasaan Baik", dan kartu keluarga.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru mengajak anak mengingat kegiatan minggu ini: lapar/haus, ragam pangan, piring seimbang, kebersihan, dan proyek.
2	Anak memilih satu kebiasaan, misalnya minum air putih, mencuci tangan, mencoba melihat makanan baru tanpa dipaksa, mengambil secukupnya, atau merapikan alat.
3	Anak menggambar atau menempel simbol pilihan pada daun kertas.
4	Anak menempel daun pada pohon kelas dan menyampaikan janji melalui ucapan, gerak, atau menunjuk gambar.
5	Guru mengajak anak bersyukur dan menyalin pilihan anak pada kartu yang dapat dibawa pulang.
6	Anak menyampaikan kegiatan yang paling disukai dan yang ingin dicoba kembali.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengingat pengalaman; memilih kebiasaan; menyimbolkan; bersyukur; berefleksi; menghubungkan sekolah dan rumah.	

C.3 Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru memberi tanda transisi dan mengajak anak mengembalikan kartu, piring model, alat seni, dan bahan bermain ke tempatnya.
2. Anak duduk melingkar atau memilih posisi nyaman untuk berbagi pengalaman.
3. Guru mengajak anak mengingat temuan tentang rasa lapar dan haus, kelompok pangan, kebersihan, isi piring, dan proses proyek hari itu.
4. Anak menunjukkan hasil klasifikasi, susunan piring, gerakan, atau karya proyek dan menceritakan satu bagian tanpa paksaan.
5. Anak menyampaikan perasaan menggunakan ucapan, gerak, gambar, atau kartu emosi.

6. Guru dan anak menyimpulkan bahwa tubuh membutuhkan makanan beragam dan air putih, serta kebiasaan makan yang bersih, aman, cukup, dan tidak berlebihan.
7. Guru memberikan apresiasi spesifik terhadap rasa ingin tahu, keberanian bertanya, kemampuan memilih, kerja sama, kemandirian, kebersihan, dan sikap menghargai teman.
8. Guru menyampaikan satu pembiasaan yang dapat dilakukan di rumah dan gambaran kegiatan berikutnya.
9. Guru dan anak berdoa, mengucapkan salam, mencuci tangan bila diperlukan, dan bersiap pulang secara tertib.

Pesan Penutup Mingguan

Kalimat penguatan: "Tubuhku membutuhkan makanan beragam dan air putih. Aku makan dengan bersih, aman, secukupnya, bersyukur, dan menghargai pilihan teman."

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

D.1 Asesmen Awal Pembelajaran

Asesmen awal dilakukan melalui observasi natural, percakapan, kartu gambar, dan unjuk kerja sederhana untuk mengetahui kosakata makanan/minuman, pengalaman makan, kemampuan mengenali lapar dan haus, kebiasaan kebersihan, kemampuan mengelompokkan, serta cara anak mengungkapkan kesukaan, ketidaksukaan, alergi, atau pantangan.

No.	Nama Anak	Mengenali Lapar/Haus	Mengelompokkan Pangan	Menyusun Piring	Kebiasaan Bersih	PJBL/Komunikasi	Catatan Guru
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

D.2 Asesmen Proses Pembelajaran

Fokus yang Diamati	Teknik	Bukti / Evidensi	Waktu
Kemampuan mengenali kebutuhan tubuh, menyebutkan pangan, dan menghubungkan lapar/haus dengan tindakan	Observasi, percakapan, cerita ulang, gerak	Ucapan anak, urutan gambar, pilihan kartu, dokumentasi gerak	Hari 1
Kemampuan mengamati, membandingkan, mengelompokkan warna, dan membuat karya	Observasi inkuiri, percakapan, hasil klasifikasi/karya	Catatan ciri, hasil kelompok warna, kolase/cap, ucapan anak	Hari 2

Fokus yang Diamati	Teknik	Bukti / Evidensi	Waktu
Kemampuan mengenali kelompok pangan, menyusun piring, serta mempraktikkan kebersihan dan ketertiban	Unjuk kerja, ceklis, bermain peran	Hasil klasifikasi, susunan piring, urutan kebiasaan, respons kartu situasi	Hari 3
Kemampuan merencanakan, membuat, mengecek, dan memperbaiki proyek piring sehat	Observasi PjBL, catatan anekdot, hasil karya	Lembar rencana, pembagian peran, model piring, kartu cek, perbaikan	Hari 4
Kemampuan menata galeri, mempresentasikan, bekerja sama, dan merefleksikan kebiasaan	Presentasi, observasi holistik, portofolio	Label galeri, presentasi, tanggapan teman, daun janji kebiasaan	Hari 5

Teknik asesmen proses: observasi partisipasi, catatan anekdot, ceklis IKTP, percakapan, unjuk kerja, hasil klasifikasi, susunan piring, proses PjBL, hasil karya, dokumentasi foto/video, presentasi, dan penilaian diri sederhana.

D.3 Asesmen Akhir Pembelajaran

Bentuk Asesmen	Deskripsi Kinerja yang Diharapkan	Dokumentasi
Unjuk kerja pengamatan dan klasifikasi	Anak menyebutkan pangan, membandingkan ciri, dan mengelompokkan gambar sesuai satu atau lebih kriteria dengan bantuan seperlunya.	Ceklis, hasil klasifikasi, foto, dan catatan ucapan.
Kebiasaan makan/minum bersih dan aman	Anak mengenali lapar/haus, menyusun piring beragam, memilih air putih, serta mempraktikkan urutan kebersihan dan ketertiban.	Susunan piring, kartu urutan, dokumentasi bermain peran, dan catatan observasi.
Proses dan produk PjBL	Anak berkontribusi dalam rencana, pembagian tugas, pembuatan, pengecekan, perbaikan, dan penjelasan model piring sehat.	Lembar rencana, foto proses, hasil karya, kartu cek, dan ucapan anak.
Presentasi dan observasi holistik	Anak menceritakan temuan/hasil, bekerja sama, menyampaikan perasaan dan kebiasaan sehat. Guru menilai penalaran, komunikasi, kesehatan, kemandirian, kreativitas, dan kolaborasi.	Presentasi, rubrik, ceklis IKTP, portofolio, dan catatan anekdot.
Prinsip Asesmen Asesmen berfokus pada perkembangan setiap anak dan kumpulan bukti selama proses. Anak tidak dinilai dari jumlah makanan yang dihabiskan, keberanian mencicipi, bentuk tubuh, atau jenis bekal keluarga. Kemampuan mengamati, menyampaikan kebutuhan, memilih, menjaga kebersihan, bekerja sama, dan memecahkan masalah merupakan bukti perkembangan yang dihargai.		

E. RUBRIK KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Kategori perkembangan menggunakan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Penentuan capaian mempertimbangkan konsistensi, konteks, tingkat bantuan, dan ragam cara anak menunjukkan pemahamannya.

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1. Mengenali kebutuhan makan/minum dan sinyal tubuh	Belum menunjukkan pengenalan.	Menunjukkan lapar/haus atau memilih tindakan dengan bantuan.	Mengenali lapar dan haus serta menyebutkan satu tindakan yang sesuai.	Menjelaskan beberapa sinyal tubuh dan menghubungkannya dengan kebutuhan secara mandiri.
2. Menyebutkan dan membandingkan pangan	Belum menyebutkan atau mengamati ciri.	Menyebutkan satu pangan/ciri dengan bantuan.	Menyebutkan sedikitnya empat pangan dan membandingkan dua ciri.	Menggunakan kosakata beragam, menemukan persamaan/perbedaan, dan memberi contoh lain.
3. Mengelompokkan pangan	Belum mampu mengelompokkan sesuai contoh.	Mengelompokkan beberapa kartu dengan arahan.	Mengelompokkan ke kelompok makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, atau air dengan cukup tepat.	Menggunakan lebih dari satu kriteria, menjelaskan alasan, dan menerima kemungkinan jawaban kontekstual.
4. Menyusun piring beragam	Belum menyusun komponen.	Menyusun sebagian komponen dengan pilihan terbatas.	Menyusun makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, dan memilih air putih.	Menjelaskan kelengkapan, menyesuaikan pilihan, serta memberi contoh menu lain.
5. Menunjukkan kebiasaan bersih dan aman	Belum mengikuti urutan meski didampingi.	Mengikuti sebagian langkah dengan bantuan.	Mencuci tangan, duduk tertib, menggunakan alat dengan aman, dan merapikan.	Melakukan runtut, menjelaskan alasan, serta mengingatkan teman dengan santun.
6. Menghargai perbedaan dan menyampaikan kebutuhan	Belum menyampaikan atau sering mengejek/memaksa meski diingatkan.	Menyampaikan suka/tidak suka atau mengikuti aturan dengan bantuan.	Menyampaikan kebutuhan secara santun dan menghargai makanan/pantangan teman.	Menunjukkan empati, menawarkan pilihan aman, dan membantu menciptakan suasana nyaman.
7. Merencanakan, membuat, dan memperbaiki proyek	Belum terlibat dalam proses.	Terlibat pada satu bagian dengan banyak bantuan.	Berbagi peran, membuat sesuai rencana, mengecek, dan melakukan perbaikan sederhana.	Mengusulkan gagasan, menilai hasil, membantu teman, dan menjelaskan hubungan perbaikan dengan kriteria.
8. Bekerja sama dan mempresentasikan hasil	Belum bersedia terlibat atau menyampaikan.	Terlibat/bercerita dengan banyak dukungan.	Berbagi peran, menghargai teman, menjelaskan isi karya, dan menyampaikan satu kebiasaan sehat.	Aktif membantu, menjawab pertanyaan, mengembangkan penjelasan, dan menghubungkan kebiasaan dengan kehidupan sehari-hari.
Cara Menggunakan Rubrik Gunakan bukti dari beberapa kegiatan. Catat tingkat bantuan: bantuan penuh, bantuan sebagian, isyarat, atau mandiri. Pertimbangkan informasi alergi, pantangan, kebutuhan sensorik, perkembangan motorik-oral, dan kebiasaan keluarga tanpa membuat perbandingan yang merendahkan.				

F. REFLEKSI GURU

1. Apakah tujuan pembelajaran mingguan tercapai? Bukti apa yang mendukung?
2. Kegiatan atau bahan pengamatan apa yang paling mudah dipahami anak?
3. Tahap inkuiri atau PjBL mana yang paling bermakna bagi anak?
4. Apakah anak mendapat kesempatan mengamati, bertanya, mengelompokkan, merencanakan, membuat, memperbaiki, dan menceritakan hasil?
5. Anak mana yang memerlukan dukungan bahasa, motorik, regulasi emosi, keterampilan makan, atau pemahaman kebersihan?
6. Anak mana yang memerlukan pengayaan, tantangan klasifikasi, atau peran sebagai penyaji/pemimpin kelompok?
7. Apakah gambar, model, bahan seni, alat makan, dan bahan pangan yang digunakan sudah aman, bersih, akurat, dan sesuai usia?
8. Apakah anak dengan alergi, pantangan, sensitivitas sensorik, kebutuhan makan khusus, atau belum berani mencoba mendapat akomodasi yang layak?
9. Bagaimana perubahan cara anak berbicara dan bertindak tentang makan, minum, kebersihan, serta penghargaan terhadap pilihan keluarga?
10. Apa perbaikan dan tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya?

Sintaks Refleksi

Sebagian besar anak telah mampu
 Anak menunjukkan minat tinggi pada kegiatan
 Kendala yang ditemukan adalah
 Tindak lanjut yang akan dilakukan yaitu

Catatan Refleksi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. TINDAK LANJUT

Tindak lanjut dirancang berdasarkan bukti asesmen, pengalaman makan anak, kemampuan klasifikasi, kebiasaan kebersihan, partisipasi proyek, komunikasi, dan kebutuhan individual anak.

Sasaran	Rencana Tindak Lanjut
Anak yang belum mencapai tujuan	Pendampingan individual/kelompok kecil; pilihan dua gambar; benda tiruan berukuran besar; satu kriteria klasifikasi; kartu urutan; model piring dengan garis pembatas; bermain peran bersama guru; bantuan motorik; kesempatan menjawab dengan menunjuk/gerak; serta komunikasi dengan orang tua/wali. Anak tidak dipaksa mencicipi makanan.
Anak yang telah mencapai tujuan	Menambah kriteria klasifikasi; membandingkan menu; menghitung atau membuat pola; menjadi pemimpin stasiun; merancang menu berbeda; menilai karya dengan kriteria tambahan; membuat kartu ajakan; dan menjelaskan kebiasaan sehat kepada teman.
Tindak lanjut kelas	Mempertahankan sudut bermain dapur/restoran, kartu kelompok pangan, tempat minum, pengingat cuci tangan, jurnal bekal tanpa penilaian, galeri piring sehat, pengelolaan sisa makanan, dan komunikasi keluarga tentang kebiasaan pilihan anak.

Rencana tindak lanjut khusus:

.....

H. PENGESAHAN

Tempat dan tanggal:, Oktober 2026

Mengetahui, Kepala Satuan Pendidikan	Guru Kelas
 (.....) NIP/NUPTK:	 (.....) NIP/NUPTK:

DAFTAR RUJUKAN

1. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang digunakan oleh satuan pendidikan.
2. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Panduan Pembelajaran dan Asesmen yang digunakan oleh satuan pendidikan.
3. Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), program penguatan karakter, kebijakan perlindungan anak, serta prosedur kesehatan, kebersihan, alergi, dan keamanan pangan yang berlaku pada satuan pendidikan.
4. Sumber belajar kontekstual dari lingkungan sekolah dan keluarga, buku cerita anak, kartu gambar, alat makan, bahan tiruan, serta bahan pangan yang telah ditelaah dan dipastikan aman oleh guru.

Catatan Penggunaan

Modul ini perlu disesuaikan dengan jumlah anak, ketersediaan pangan lokal, budaya dan agama keluarga, kondisi alergi/pantangan, kebutuhan sensorik dan motorik-oral, kebijakan bekal, perlindungan anak, serta prosedur kesehatan, kebersihan, dan keamanan pangan satuan pendidikan. Bahan nyata tidak diperlukan untuk seluruh tujuan dan anak tidak boleh dipaksa mencicipi.

LAMPIRAN 1. CATATAN ANEKDOT

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

Semester / Minggu: 1 (Gasal) / Minggu Ke-13

Guru Kelas:

Tanggal	Nama Anak	Kejadian yang Teramati	Analisis Capaian	Tindak Lanjut

Panduan Pencatatan Catat konteks, ucapan/tindakan anak, cara mengenali lapar/haus, bukti pengamatan dan klasifikasi, kebiasaan kebersihan, kontribusi dalam proyek, tingkat bantuan, respons sensorik, serta sikap menghargai perbedaan secara objektif.

LAMPIRAN 2. CEKLIS IKTP

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

Semester / Minggu: 1 (Gasal) / Minggu Ke-13

Guru Kelas:

Nama Anak:

No.	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Belum Muncul	Sudah Muncul	Keterangan / Tingkat Bantuan
1	Mengenali tanda lapar/haus dan menyebutkan tindakan yang sesuai.	[]	[]	
2	Menyebutkan sedikitnya empat makanan/minuman dan membandingkan cirinya.	[]	[]	
3	Mengelompokkan pangan ke dalam kelompok yang sesuai.	[]	[]	
4	Menyusun piring beragam dengan makanan pokok, lauk/protein, sayur, buah, dan air putih.	[]	[]	
5	Mempraktikkan kebiasaan makan/minum yang bersih, aman, dan tertib.	[]	[]	
6	Menyampaikan kebutuhan serta menghargai pilihan, alergi, atau pantangan teman.	[]	[]	
7	Berpartisipasi dalam merencanakan, membuat, mengecek, dan memperbaiki proyek.	[]	[]	
8	Bekerja sama, mempresentasikan hasil, dan menyampaikan satu kebiasaan sehat.	[]	[]	
Petunjuk Lembar diperbanyak untuk setiap anak. Kolom keterangan dapat memuat konteks dan tingkat bantuan: penuh, sebagian, isyarat, atau mandiri, serta akomodasi kesehatan atau sensorik yang relevan.				

LAMPIRAN 3. DOKUMENTASI HASIL KARYA

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

Semester / Minggu: 1 (Gasal) / Minggu Ke-13

Guru Kelas:

Tanggal	Nama Anak / Kelompok	Foto Hasil Karya	Deskripsi Karya dan Ucapan Anak	Analisis Capaian Perkembangan

Panduan Dokumentasi
Contoh karya:
 urutan cerita
 lapar/haus, hasil
 klasifikasi
 makan-minum,
 catatan ciri pangan,
 kelompok warna,
 kolase sayur-buah,
 puzzle kelompok
 pangan, susunan
 piring, lembar
 rencana, model
 piring sehat, kartu
 cek/perbaikan, label
 galeri, atau daun
 janji kebiasaan.

LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI FOTO BERSERI

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

Semester / Minggu: 1 (Gasal) / Minggu Ke-13

Guru Kelas:

Tanggal	Nama Anak / Kelompok	Dokumentasi Foto Proses (Minimal 3)	Deskripsi Perkembangan	Analisis Capaian
		Foto 1: Foto 2: Foto 3:		
		Foto 1: Foto 2: Foto 3:		
		Foto 1: Foto 2: Foto 3:		
		Foto 1: Foto 2: Foto 3:		

Catatan
Foto berseri dapat menunjukkan proses mengamati, membandingkan, mengelompokkan, menyusun piring, merencanakan, berbagi tugas, membuat, mengecek, memperbaiki, menata galeri, mempresentasikan, dan berefleksi. Pastikan dokumentasi mengikuti izin, perlindungan data anak, kebersihan, keselamatan, serta tidak menampilkan informasi kesehatan pribadi secara terbuka.