

MODUL AJAR PAUD/TK

KURIKULUM MERDEKA - PEMBELAJARAN MENDALAM

TOPIK: IDENTITAS

SUBTOPIK: DIRIKU

"Aku Istimewa: Ayo Kita Berkenalan"

Komponen	Keterangan
Kelompok / Usia	Kelompok A / 4-5 Tahun
Fase	Fondasi
Semester	1 (Gasal)
Bulan / Minggu	Juli 2026 / Minggu Ke-1
Tahun Ajaran	2026/2027
Model Pembelajaran	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	Juli 2026
Minggu Ke-	1
Topik	Identitas
Subtopik	Diriku (Aku Istimewa: Ayo Kita Berkenalan)
Model Pembelajaran	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 berada pada masa awal beradaptasi dengan lingkungan kelas, guru, aturan, dan teman baru. Kemampuan awal anak beragam: sebagian telah mampu menyebutkan nama panggilan dan kesukaannya, sedangkan sebagian lain masih memerlukan bantuan, contoh, atau dukungan emosional ketika berbicara di depan kelompok.

Anak umumnya tertarik pada kegiatan yang melibatkan gerak, lagu, cermin, gambar diri, benda konkret, permainan sosial, dan karya seni. Rentang perhatian berkisar 10-15 menit pada satu aktivitas, sehingga kegiatan dirancang singkat, variatif, memberi pilihan, dan dilaksanakan melalui bermain. Guru menyediakan suasana aman, inklusif, tidak membandingkan fisik atau kemampuan anak, serta menghargai perbedaan bahasa, kebiasaan keluarga, agama, budaya, kebutuhan, dan karakter setiap anak.

- Kemampuan awal yang diamati: merespons saat namanya dipanggil, menyebutkan nama, menyampaikan kebutuhan sederhana, dan berinteraksi dengan teman.
- Kebutuhan belajar: media konkret dan visual, pengulangan instruksi, contoh langsung, kesempatan memilih, dan pendampingan bertahap.
- Kebutuhan sosial-emosional: sambutan hangat, rutinitas yang dapat diprediksi, penguatan positif, area tenang, dan teman pendamping.
- Akomodasi: anak boleh memperkenalkan diri melalui ucapan, menunjuk gambar, gerak, atau bantuan guru sesuai kesiapan.

A.2 Identifikasi Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada topik Identitas / Diriku meliputi pengetahuan esensial tentang nama, usia, ciri fisik, anggota tubuh yang tampak, minat, kesukaan, kemampuan, perasaan, serta peran anak sebagai bagian dari keluarga dan kelas. Pengetahuan aplikatif dikembangkan melalui kegiatan memperkenalkan diri, mendengarkan teman, memilih media sesuai minat, mengelompokkan data kesukaan, mengekspresikan emosi secara wajar, membuat karya diri, dan mengikuti kesepakatan sederhana. Nilai dan karakter yang dikuatkan ialah rasa syukur, percaya diri, mandiri, sopan, peduli, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan.

Ruang Lingkup	Materi
Pengetahuan esensial	Nama lengkap dan panggilan; usia; ciri fisik yang tampak; kesukaan; kemampuan; ragam emosi; persamaan dan perbedaan antarteman; kosakata pengenalan.
Pengetahuan aplikatif	Memperkenalkan diri; merespons salam; mengajukan/menjawab pertanyaan sederhana; mengamati diri di cermin; mengelompokkan pilihan; membuat kartu nama dan potret diri; menggunakan strategi menenangkan diri.
Nilai dan karakter	Bersyukur atas diri; percaya diri; santun; mandiri; kolaboratif; peduli; bertanggung jawab; menghargai keunikan setiap anak.
Keterkaitan kehidupan sehari-hari	Anak menggunakan identitasnya saat berkenalan, menandai barang pribadi, meminta bantuan, memilih aktivitas, menjalin pertemanan, dan menyesuaikan diri dengan rutinitas kelas.

A.3 Dimensi Profil Lulusan

Kode	Dimensi Profil Lulusan	Dipilih	Pengembangan dalam Modul
DPL 1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa	Ya	Mensyukuri diri dan menghargai sesama sebagai ciptaan Tuhan.
DPL 2	Kewargaan	Ya	Mengenali peran sebagai anggota keluarga, kelas, dan lingkungan sekolah.
DPL 3	Penalaran Kritis	Ya	Mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan menjawab pertanyaan sederhana tentang identitas.

Kode	Dimensi Profil Lulusan	Dipilih	Pengembangan dalam Modul
DPL 4	Kreativitas	Ya	Membuat kartu nama, potret diri, serta karya kolaboratif kelas.
DPL 5	Kolaborasi	Ya	Bermain berpasangan, mendengarkan teman, dan menyelesaikan karya bersama.
DPL 6	Kemandirian	Ya	Memilih aktivitas, merawat alat, dan memperkenalkan diri sesuai kesiapan.
DPL 7	Kesehatan	Ya	Mengenali tubuh, perasaan nyaman/tidak nyaman, dan kebiasaan menjaga diri.
DPL 8	Komunikasi	Ya	Menyampaikan nama, kesukaan, perasaan, serta merespons percakapan sederhana.
Uraian Dimensi Dimensi utama yang diprioritaskan adalah komunikasi, kemandirian, kolaborasi, kreativitas, serta keimanan dan ketakwaan. Dimensi lainnya dikembangkan secara terintegrasi melalui kegiatan bermain dan pembiasaan.			

B. DESAIN PEMBELAJARAN

B.1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran yang Dipilih dan Dioperasionalkan
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Murid mengenali Tuhan sebagai pencipta dirinya dan sesama, menghargai diri, menghargai perbedaan, serta mempraktikkan perilaku baik, santun, dan penuh rasa syukur dalam interaksi sehari-hari.
Jati Diri	Murid mengenali identitas diri yang terbentuk oleh karakteristik fisik, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya; mengenali dan mengekspresikan emosi; membangun hubungan sosial yang sehat; mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga dan satuan pendidikan; serta menggunakan fungsi gerak untuk berkegiatan dan membangun kemandirian.
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni	Murid mengenali dan memahami informasi dari gambar, simbol, cerita, serta pengalaman; mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan atau melalui berbagai media; membangun percakapan; menggunakan konsep pramatematika sederhana; mengeksplorasi bahan; serta mengekspresikan diri melalui karya seni.
Catatan Penyelarasan Rumusan CP di atas dipilih sesuai relevansi topik. Satuan pendidikan perlu menyelarasikannya kembali dengan KSP, ATP, karakteristik anak, serta dokumen CP resmi yang berlaku.	

B.2 Lintas Disiplin Ilmu

Pembelajaran mengintegrasikan bidang nilai agama dan moral, pendidikan karakter, bahasa dan komunikasi, sosial-emosional, seni dan kreativitas, matematika awal, sains sederhana, perkembangan motorik kasar dan halus, kesehatan dan keselamatan, serta teknologi sederhana melalui kegiatan mengamati diri, bertanya, bermain peran, bergerak, mengelompokkan pilihan, berkarya, dan berefleksi.

Bidang	Integrasi Kegiatan
Nilai agama dan moral	Bersyukur atas diri, menghormati teman, dan membiasakan salam serta perilaku baik.
Bahasa dan komunikasi	Menyebutkan identitas, membangun percakapan, mendengarkan, dan menceritakan karya.
Sosial-emosional	Mengenali emosi, menunggu giliran, meminta izin, dan membangun pertemanan.
Matematika awal	Mengelompokkan kesukaan, membandingkan jumlah pilihan, mengenali urutan dan pola sederhana.
Sains sederhana	Mengamati persamaan/perbedaan ciri fisik secara aman dan tidak menghakimi.
Seni dan motorik	Menggambar, menempel, meronce/merangkai, bergerak, dan meniru pose.
Kesehatan dan keselamatan	Mengenali kebutuhan tubuh, batas pribadi, kebiasaan bersih, serta perasaan nyaman/tidak nyaman.

B.3 Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan pengenalan, anak mampu menyebutkan nama panggilan atau nama lengkap sesuai kesiapan dengan percaya diri.
2. Melalui pengamatan cermin dan percakapan, anak mampu mengenali sedikitnya dua ciri dirinya secara positif.
3. Melalui kegiatan memilih dan mengelompokkan, anak mampu menyampaikan satu kesukaan, minat, atau kemampuan yang dimiliki.
4. Melalui bermain peran, anak mampu memperkenalkan diri menggunakan dua sampai tiga informasi sederhana dengan bantuan seperlunya.

5. Melalui interaksi berpasangan dan kelompok, anak mampu mendengarkan teman, menunggu giliran, serta merespons dengan bahasa yang santun.
6. Melalui eksplorasi kartu emosi, anak mampu mengenali dan mengekspresikan perasaan serta mencoba satu strategi menenangkan diri.
7. Melalui kegiatan seni, anak mampu membuat karya yang merepresentasikan dirinya dan menceritakan bagian yang disukainya.
8. Melalui pembiasaan kelas, anak mampu mengikuti kesepakatan sederhana, merapikan alat, dan menghargai persamaan serta perbedaan antarteman.

B.4 Topik Pembelajaran

Hari	Subtopik / Judul Kegiatan Utama
1	Namaku dan Salam Perkenalan
2	Wajah dan Ciri Fisikku
3	Kesukaan dan Kemampuanku
4	Perasaanku dan Teman Baruku
5	Aku Istimewa dan Bagian dari Kelasku

B.5 Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis utama adalah pembelajaran berbasis inkuiri yang dipadukan dengan bermain, eksplorasi, bercerita, bermain peran, kegiatan kolaboratif, demonstrasi, gerak dan lagu, serta seni. Guru menghadirkan stimulus, mengundang pertanyaan, memberi kesempatan anak mengeksplorasi, membantu anak mengomunikasikan temuan, dan menutup dengan refleksi sederhana.

Tahap Inkuiri	Peran Guru	Pengalaman Anak
Orientasi / stimulasi	Menghadirkan cermin, kartu nama, benda kesukaan, gambar emosi, cerita, atau situasi bermain.	Mengamati, menyimak, menyentuh media, dan menghubungkan dengan pengalaman diri.
Merumuskan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan terbuka dan menampung pertanyaan anak.	Bertanya tentang nama, ciri diri, kesukaan, emosi, dan perbedaan.
Eksplorasi / pengumpulan informasi	Menyediakan pilihan alat, bahan, ruang, dan dukungan bertahap.	Mencoba, membandingkan, mengelompokkan, berinteraksi, dan membuat karya.
Mengomunikasikan	Memberi waktu dan cara beragam untuk berbagi.	Menunjukkan karya, memperkenalkan diri, menjelaskan pilihan, atau menggunakan gerak/gambar.
Refleksi	Mengajak anak mengingat pengalaman dan perasaannya.	Menyebutkan hal yang dipelajari, disukai, sulit, dan ingin dicoba lagi.

B.6 Kemitraan Pembelajaran

Lingkungan Sekolah	Keluarga	Masyarakat / Lingkungan Luar
Kepala satuan mendukung lingkungan ramah anak; guru kelas dan guru pendamping melakukan observasi; teman sebaya menjadi pasangan bermain.	Orang tua/wali membantu anak mengetahui nama lengkap, panggilan, makna sederhana nama bila diketahui, kesukaan, serta kebiasaan positif di rumah. Informasi disampaikan tanpa menuntut anak tampil sempurna.	Lingkungan sekitar menjadi sumber pengenalan identitas sosial secara sederhana, misalnya petugas sekolah dan orang dewasa yang dikenal anak.

B.7 Lingkungan Pembelajaran

Ruang Fisik	Ruang Virtual / Digital	Budaya Belajar
Area lingkaran, sudut cermin aman, sudut seni, sudut baca, meja eksplorasi, area gerak, tempat memajang karya, dan area tenang.	Lagu perkenalan singkat, gambar digital opsional, dokumentasi foto/video, dan portofolio digital dengan izin satuan pendidikan.	Aman, nyaman, inklusif, menggembirakan, bebas memermalukan, tidak membandingkan bentuk tubuh, menghargai pilihan, serta memberi ruang kepada anak yang belum siap berbicara.

B.8 Pemanfaatan Digital

Tahap	Pemanfaatan Digital
Perencanaan	Menyiapkan lagu pengenalan, gambar emosi, referensi media, format asesmen, serta komunikasi singkat kepada orang tua/wali.
Pelaksanaan	Memutar lagu atau video sangat singkat sebagai stimulus, menampilkan foto kelas bila relevan, dan mendokumentasikan proses tanpa mengganggu interaksi langsung.
Asesmen	Menyimpan foto karya, catatan anekdot, rekaman unjuk kerja singkat, dan portofolio digital sesuai kebijakan perlindungan data anak.
Prinsip Pemanfaatan Digital Pemanfaatan digital bersifat opsional dan terbatas. Pengalaman langsung, permainan sosial, gerak, percakapan, dan eksplorasi benda konkret tetap menjadi inti pembelajaran.	

C. PENGALAMAN BELAJAR

Pengalaman belajar disusun dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Setiap hari menggunakan alur inkuiri sederhana: mengamati, bertanya, mencoba, berbagi, dan merefleksi.

C.1 Kegiatan Awal (15 Menit)

1. Guru menyambut anak dan orang tua/wali dengan ramah serta membantu transisi masuk kelas.
2. Anak menyimpan barang pribadi pada tempat yang diberi simbol atau nama.
3. Guru mengajak anak mengucapkan salam, berdoa sesuai agama dan kepercayaannya, serta melakukan pengecekan emosi menggunakan pilihan gambar wajah.
4. Anak mengikuti gerak dan lagu perkenalan atau permainan fokus singkat.
5. Guru melakukan apersepsi dengan benda, foto, cermin, karya, atau cerita yang berkaitan dengan diri anak.
6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, menyampaikan pilihan kegiatan, dan mengingatkan kesepakatan aman bermain.

Pertanyaan pemantik yang dapat digunakan:

- Siapa namamu dan kamu senang dipanggil apa?
- Apa yang kamu lihat ketika bercermin?
- Apa yang paling kamu sukai?
- Bagaimana perasaanmu hari ini?
- Apa yang sama dan berbeda antara kamu dan temanmu?
- Apa yang membuat setiap anak istimewa?

C.2 Kegiatan Inti (60 Menit)

Pengalaman	Deskripsi
Memahami	Anak mengamati media, menyimak cerita, mengenali informasi, menghubungkan pengalaman, serta mengajukan atau menjawab pertanyaan.
Mengaplikasi	Anak bermain, bergerak, mencoba, mengelompokkan, bermain peran, membuat karya, bekerja sama, dan memecahkan masalah sederhana.
Merefleksi	Anak berbagi temuan, menceritakan karya, menyampaikan perasaan, menyebutkan kesulitan, dan memilih hal yang ingin dicoba kembali.

HARI KE-1: NAMAKU DAN SALAM PERKENALAN

Fokus Hari Ini

Anak mengenal nama/panggilan, berani merespons, dan mulai membangun rasa aman serta hubungan positif di kelas.

Kegiatan 1. Bola Nama: Salam dan Aku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Berkesadaran, menggembirakan, berbasis bermain, dan komunikasi.
Tujuan kegiatan	Anak merespons salam, menyebutkan nama/panggilan, dan mendengarkan nama teman.
Alat dan bahan	Bola kain atau boneka lembut, kartu gambar salam, musik singkat.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru dan anak duduk melingkar. Guru memperkenalkan bola/boneka sebagai "teman berkenalan".
2	Guru memberi contoh: "Halo, namaku Bu/Pak Aku senang bertemu kalian."
3	Anak yang memegang bola menyebutkan nama/panggilan; anak boleh dibantu guru, menunjuk kartu nama, atau menjawab dengan gerak.
4	Teman lain merespons bersama: "Halo," sambil melambaikan tangan.
5	Guru mengajak anak memperhatikan: nama teman ada yang sama bunyinya dan ada yang berbeda.
6	Permainan diulang secukupnya dan ditutup dengan tepuk apresiasi tanpa memberi peringkat.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Merespons saat nama dipanggil; menyebutkan/menunjukkan nama; melakukan kontak sosial sesuai kenyamanan; menunggu giliran; merespons teman.	

Kegiatan 2. Detektif Kartu Nama

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, bermakna, eksploratif, dan literasi awal.
Tujuan kegiatan	Anak mengenali kartu nama atau simbol pribadinya dan mengamati bentuk huruf/symbol secara sederhana.
Alat dan bahan	Kartu nama anak berukuran besar, simbol/gambar unik, baki, penjepit, dan papan kelas.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menyebarkan kartu nama di meja atau lantai dan bertanya, "Bagaimana kita menemukan kartu milik kita?"
2	Anak mengamati simbol, panjang-pendek nama, atau huruf awal tanpa tuntutan membaca.
3	Anak mencari kartu miliknya. Guru memberi petunjuk bertahap bila diperlukan.
4	Anak membandingkan kartu dengan teman: warna, simbol, banyaknya bentuk huruf, atau huruf awal.

No.	Langkah Kegiatan
5	Anak menempatkan kartu pada papan hadir atau loker pribadi.
6	Guru mengajak anak berbagi strategi: "Apa yang membantumu menemukan kartumu?"
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mencocokkan simbol/nama; mengamati detail visual; mencoba strategi; meminta bantuan; mengomunikasikan temuan.	

Kegiatan 3. Kartu Nama Istimewaku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Kreatif, memberi pilihan, motorik halus, dan ekspresi diri.
Tujuan kegiatan	Anak membuat kartu nama menggunakan bahan pilihan dan menceritakan satu bagian karya.
Alat dan bahan	Karton nama, krayon, stiker bentuk, potongan kertas, lem aman, pita, spidol guru.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan beberapa contoh sederhana tanpa meminta anak menyalin persis.
2	Anak memilih warna, bentuk, dan bahan yang disukai.
3	Guru menuliskan nama sesuai ejaan yang diberikan keluarga; anak dapat menebalkan, menghias, atau menempel simbol.
4	Anak bekerja sesuai ritmenya, sementara guru mengamati genggamannya, koordinasi, pilihan, dan kemandirian.
5	Anak menunjukkan kartu kepada teman berpasangan dan menyebutkan bagian yang disukai.
6	Kartu digunakan sebagai tanda tempat atau dipajang pada papan identitas kelas.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Memilih bahan; mengkoordinasikan tangan-mata; menyelesaikan karya; mengenali nama/symbol; menceritakan pilihan.	

HARI KE-2: WAJAH DAN CIRI FISIKKU

Fokus Hari Ini

Anak mengamati dirinya secara positif, memahami bahwa setiap tubuh unik, dan menggunakan fungsi gerak dengan aman.

Kegiatan 1. Aku di Depan Cermin

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, observasi, berkesadaran, dan penghargaan diri.
Tujuan kegiatan	Anak mengamati dan mengenali sedikitnya dua ciri diri secara positif.
Alat dan bahan	Cermin akrilik/aman, bingkai pengamatan, kartu kosakata sederhana (rambut, mata, wajah), dan kain penutup.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru membuka cermin yang tertutup kain dan bertanya, "Siapa yang muncul di sini?"
2	Anak mengamati wajah dan bagian tubuh yang tampak tanpa mengomentari baik-buruk atau cantik-jelek.
3	Guru mengajukan pertanyaan netral: "Rambutmu seperti apa? Apa warna bajumu? Bagaimana bentuk senyummu?"
4	Anak menunjukkan atau menyebutkan sedikitnya dua hal tentang dirinya.
5	Anak membandingkan secara aman dengan teman: ada persamaan dan perbedaan yang sama-sama berharga.
6	Guru menegaskan bahwa tubuh setiap anak perlu dirawat, dihormati, dan tidak boleh diejek.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengamati diri; menggunakan kosakata deskriptif; menunjukkan kesadaran tubuh; menghargai perbedaan; menyampaikan perasaan nyaman/tidak nyaman.	

Kegiatan 2. Potret Diriku dengan Kolase

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Kreatif, eksploratif, motorik halus, dan memberi pilihan.
Tujuan kegiatan	Anak membuat representasi diri menggunakan bahan seni dan menceritakan bagian karya.
Alat dan bahan	Kertas wajah, krayon, benang, kertas warna, daun kering bersih, lem aman, gunting anak dengan pendampingan.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Anak mengamati kembali dirinya melalui cermin atau mengingat hasil pengamatan.
2	Guru memperkenalkan beragam bahan dan mengajak anak memikirkan bahan yang cocok untuk rambut, mata, pakaian, atau latar.
3	Anak memilih, menyusun, menggambar, dan menempel bahan sesuai gagasannya.
4	Guru mendampingi penggunaan gunting dan lem serta menanyakan alasan pilihan tanpa mengarahkan hasil seragam.

No.	Langkah Kegiatan
5	Anak memberi judul sederhana: "Ini Aku"; guru menuliskan ucapan anak pada bagian belakang karya.
6	Anak menunjukkan karya dan menyebutkan satu ciri yang digambarkan.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Membuat pilihan; menggunakan alat seni; merepresentasikan ciri diri; menyelesaikan karya; mengomunikasikan gagasan.	

Kegiatan 3. Gerak Tubuhku Bisa

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Menggembirakan, motorik kasar, kesehatan, dan mengikuti instruksi.
Tujuan kegiatan	Anak menggunakan fungsi gerak untuk meniru pose, menjaga ruang pribadi, dan mengikuti aturan sederhana.
Alat dan bahan	Musik, kartu pose tubuh, tanda batas lantai, dan pita gerak.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru mengingatkan aturan aman: bergerak di ruang sendiri, berhenti saat musik berhenti, dan tidak mendorong teman.
2	Anak bergerak bebas mengikuti musik sambil mengenali bagian tubuh yang digunakan.
3	Guru mengangkat kartu pose; anak mengamati dan mencoba menirukan.
4	Anak bergiliran memilih atau membuat pose sederhana untuk diikuti teman.
5	Guru bertanya, "Bagian tubuh apa yang bekerja? Apa yang perlu kita lakukan agar aman?"
6	Anak melakukan pendinginan dan menyebutkan kondisi tubuhnya: lelah, nyaman, haus, atau bersemangat.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Koordinasi gerak; mengikuti aturan keselamatan; memahami ruang pribadi; memimpin/meniru; menyampaikan kebutuhan tubuh.	

HARI KE-3: KESUKAAN DAN KEMAMPUANKU

Fokus Hari Ini

Anak mengenali minat dan kemampuan, menggunakan informasi sederhana dalam grafik, serta belajar bahwa setiap pilihan dan proses belajar berharga.

Kegiatan 1. Kotak Kesukaanku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Inkuiri, memberi pilihan, komunikasi, dan pemaknaan diri.
Tujuan kegiatan	Anak memilih dan menyampaikan satu kesukaan atau minat.
Alat dan bahan	Benda/gambar pilihan: buku, bola, balok, alat musik, boneka, krayon, kendaraan mainan, tanaman, dan wadah.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru memperlihatkan kotak tertutup dan mengajak anak menebak isinya melalui suara atau petunjuk.
2	Benda dikeluarkan satu per satu. Anak mengamati dan menyebutkan pengalaman yang terkait.
3	Setiap anak memilih satu benda/gambar yang mewakili kesukaannya; boleh memilih pilihan lain di luar kotak melalui gambar sendiri.
4	Anak berpasangan dan berkata/menunjuk: "Aku suka"
5	Guru menanyakan alasan sederhana dan menerima jawaban verbal maupun nonverbal.
6	Anak menempatkan kartu pilihannya pada kelompok yang sesuai.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Membuat pilihan; menyatakan minat; menghubungkan benda dengan pengalaman; mendengarkan pasangan; menghargai pilihan berbeda.	

Kegiatan 2. Grafik Kesukaan Kelas

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Bermakna, kolaboratif, matematika awal, dan penalaran kritis.
Tujuan kegiatan	Anak mengelompokkan pilihan, membandingkan jumlah secara sederhana, dan membaca informasi visual.
Alat dan bahan	Papan grafik bergambar, kartu nama/symbol anak, kategori kesukaan, perekat.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru mengajak anak mengamati kelompok kartu pilihan yang telah dibuat.
2	Anak menempelkan simbol namanya pada kolom kategori yang dipilih.
3	Anak menghitung bersama jumlah simbol pada tiap kolom dengan bantuan satu-satu.
4	Guru bertanya: "Kolom mana yang lebih banyak? Apakah ada yang sama? Adakah pilihan yang hanya dipilih satu anak?"
5	Anak menyampaikan temuan melalui kata, menunjuk, atau membandingkan tinggi kolom.

No.	Langkah Kegiatan
6	Guru menegaskan bahwa pilihan terbanyak bukan pilihan terbaik; semua pilihan boleh berbeda.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengelompokkan; korespondensi satu-satu; membandingkan banyak-sedikit/sama; membaca grafik gambar; menghargai keragaman.	

Kegiatan 3. Aku Bisa Menunjukkan

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Percaya diri, inklusif, demonstrasi, dan apresiasi proses.
Tujuan kegiatan	Anak menunjukkan satu kemampuan atau hal yang sedang dipelajari dan memberi apresiasi kepada teman.
Alat dan bahan	Pilihan alat: balok, bola, puzzle, alat musik, buku gambar, pita, dan kartu "Aku Bisa / Aku Sedang Belajar".

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menjelaskan bahwa kemampuan tidak harus sama dan setiap anak masih boleh belajar.
2	Anak memilih kegiatan yang ingin ditunjukkan, misalnya menyusun balok, melompat, bernyanyi pendek, menggambar, atau merapikan puzzle.
3	Anak mencoba dalam kelompok kecil agar waktu tunggu tidak panjang.
4	Teman mengamati dan memberikan apresiasi sederhana: tepuk, senyum, atau ucapan "terima kasih".
5	Guru menanyakan, "Apa yang mudah? Apa yang masih ingin kamu latih?"
6	Anak menempel kartu pada papan "Aku Bisa" atau "Aku Sedang Belajar" tanpa stigma.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Memilih tantangan; mencoba; bertahan menyelesaikan; mengenali kemampuan; menerima dan memberi apresiasi; merefleksi.	

HARI KE-4: PERASAANKU DAN TEMAN BARUKU

Fokus Hari Ini

Anak mengenali emosi, menggunakan kata/gerak yang aman untuk menyampaikan kebutuhan, dan membangun interaksi sehat dengan teman.

Kegiatan 1. Detektif Perasaan

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Berkesadaran, sosial-emosional, inkuiri, dan aman.
Tujuan kegiatan	Anak mengenali ragam emosi, menghubungkannya dengan situasi, dan mengekspresikan perasaan secara wajar.
Alat dan bahan	Kartu emosi, cermin aman, boneka, gambar situasi sederhana, dan papan emosi.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan ekspresi boneka/kartu dan bertanya, "Menurutmu, bagaimana perasaannya? Apa petunjuknya?"
2	Anak mengamati mata, mulut, posisi tubuh, dan nada suara pada gambar/cerita.
3	Anak mencoba membuat ekspresi di depan cermin tanpa mengejek.
4	Guru membacakan situasi sederhana; anak memilih kartu emosi yang mungkin muncul.
5	Anak memilih gambar yang sesuai dengan perasaannya saat ini dan boleh menjelaskan penyebabnya.
6	Guru menegaskan bahwa semua perasaan boleh dirasakan, tetapi tindakan harus aman dan tidak menyakiti.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengenali ekspresi; menyebutkan/menunjuk emosi; menghubungkan emosi dengan situasi; mengekspresikan dengan aman; mendengarkan perasaan teman.	

Kegiatan 2. Boleh Aku Bermain?

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Bermain peran, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sosial.
Tujuan kegiatan	Anak mencoba cara menyapa, meminta bergabung, menjawab ajakan, dan menyelesaikan masalah sosial sederhana.
Alat dan bahan	Boneka tangan, area bermain balok/masak-masakan, kartu kalimat/gambar: halo, boleh ikut, bergiliran, terima kasih.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru memeragakan dua adegan: masuk permainan dengan merebut dan masuk dengan menyapa serta meminta izin.
2	Anak mengamati dan membandingkan perasaan tokoh pada kedua adegan.
3	Guru dan anak menyusun pilihan kalimat/gerak yang santun untuk meminta bergabung.
4	Anak bermain peran berpasangan atau bertiga dengan dukungan kartu gambar.

No.	Langkah Kegiatan
5	Guru memberi masalah sederhana, misalnya dua anak menginginkan benda yang sama; anak mencoba solusi bergiliran, mencari benda lain, atau bermain bersama.
6	Anak berbagi cara yang membuat permainan terasa nyaman dan aman.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Menyapa; meminta izin; merespons ajakan; menunggu giliran; menyampaikan kebutuhan; mencoba solusi sosial sederhana.	

Kegiatan 3. Jaring Pertemanan

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Kolaboratif, inklusif, komunikasi, dan membangun rasa memiliki.
Tujuan kegiatan	Anak menyebutkan hal positif tentang teman dan memahami bahwa semua anak terhubung sebagai satu kelas.
Alat dan bahan	Gulungan benang tebal/pita, kartu nama, musik tenang.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Anak duduk melingkar. Guru memegang ujung benang dan menyebutkan nama seorang anak serta hal positif yang diamati, misalnya "Rani mau berbagi krayon".
2	Gulungan diberikan kepada anak tersebut sambil ujung benang tetap dipegang.
3	Anak menyebutkan nama teman lain atau memilih kartu nama, lalu memberikan gulungan.
4	Proses dilanjutkan hingga terbentuk jaring sederhana. Anak mengamati hubungan antartitik.
5	Guru bertanya, "Apa yang terjadi jika kita menarik terlalu keras? Bagaimana agar jaring tetap aman?"
6	Benang digulung kembali bersama-sama sambil menyebutkan satu cara menjadi teman yang baik.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengenali nama teman; memberi apresiasi; mengikuti aturan kelompok; menjaga keselamatan; memahami keterhubungan; bekerja sama.	

HARI KE-5: AKU ISTIMEWA DAN BAGIAN DARI KELASKU

Fokus Hari Ini

Anak mengintegrasikan pengalaman minggu pertama melalui galeri, pengenalan diri, karya kolaboratif, dan refleksi rasa memiliki.

Kegiatan 1. Galeri Aku Istimewa

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Reflektif, apresiatif, literasi visual, dan menghargai perbedaan.
Tujuan kegiatan	Anak mengamati karya diri dan teman, mengenali persamaan/perbedaan, serta memberi komentar positif.
Alat dan bahan	Kartu nama dan potret diri anak, klip/papan pajang, stiker apresiasi, tanda arah galeri.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menata karya setinggi pandangan anak dan menjelaskan aturan galeri: berjalan pelan, tidak menyentuh tanpa izin, dan memberi komentar baik.
2	Anak berjalan berpasangan mengamati kartu nama dan potret diri.
3	Anak memilih satu karya teman yang menarik dan menyebutkan hal yang diapresiasi, tanpa menentukan karya terbaik.
4	Guru mengajak anak mencari persamaan dan perbedaan secara netral.
5	Anak menempel stiker apresiasi pada papan umum, bukan sebagai kompetisi individu.
6	Anak kembali ke karyanya dan menceritakan perkembangan atau bagian yang paling dibanggakan.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Mengamati karya; menyampaikan komentar positif; mengenali persamaan/perbedaan; menjaga karya; merefleksikan hasil sendiri.	

Kegiatan 2. Panggung Perkenalan: Ini Aku

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Komunikasi, percaya diri, inklusif, dan unjuk kerja autentik.
Tujuan kegiatan	Anak memperkenalkan diri menggunakan sedikitnya dua informasi melalui cara yang dipilih.
Alat dan bahan	Mikrofon mainan, kartu bantu gambar (nama, usia, suka, perasaan, bisa), bingkai panggung, boneka pendamping.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menawarkan beberapa cara tampil: sendiri, bersama guru, berpasangan, melalui boneka, atau menunjukkan kartu/gambar.
2	Anak memilih kartu bantu yang ingin digunakan.
3	Guru memberi contoh singkat dan mengingatkan teman untuk mendengarkan.
4	Anak memperkenalkan diri: nama/panggilan dan satu atau lebih informasi lain.

No.	Langkah Kegiatan
5	Teman boleh mengajukan satu pertanyaan sederhana atau memberi salam apresiasi.
6	Guru mencatat tingkat bantuan, kejelasan komunikasi, respons sosial, dan perkembangan dibanding hari pertama.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Memilih cara komunikasi; menyampaikan identitas; mengurutkan informasi sederhana; merespons pertanyaan; mendengarkan; percaya diri sesuai kesiapan.	

Kegiatan 3. Pohon Identitas Kelas

Komponen	Uraian
Prinsip pembelajaran	Kolaboratif, kreatif, rasa memiliki, dan tanggung jawab.
Tujuan kegiatan	Anak berkontribusi pada karya kelas dan menyadari dirinya sebagai bagian dari kelompok.
Alat dan bahan	Kertas besar berbentuk pohon, daun kertas, cap jari/tangan opsional dengan cat aman, krayon, lem, kartu nama.

Langkah kegiatan / cara bermain

No.	Langkah Kegiatan
1	Guru menunjukkan gambar pohon kosong dan bertanya, "Apa yang dibutuhkan agar pohon ini menjadi pohon kelas kita?"
2	Setiap anak memilih daun, warna, atau simbol untuk mewakili dirinya.
3	Anak menghias daun dan menempelkan kartu nama/symbol dengan bantuan seperlunya.
4	Anak bekerja bergiliran, berbagi bahan, dan membantu menjaga area tetap rapi.
5	Guru mengajak anak mengamati: setiap daun berbeda, tetapi semuanya menjadi satu pohon.
6	Anak menyebutkan satu kesepakatan yang akan dilakukan agar kelas menjadi tempat yang aman dan menyenangkan.
Aspek perkembangan / indikator yang diamati Berkontribusi pada karya kelompok; berbagi alat; menunggu giliran; mengenali diri sebagai anggota kelas; merapikan; menyampaikan kesepakatan.	

C.3 Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru memberi tanda transisi dan mengajak anak membereskan alat serta bahan bersama-sama.
2. Anak duduk membentuk lingkaran atau memilih posisi yang nyaman.
3. Guru mengajak anak mengingat kembali kegiatan, temuan, dan karya hari itu.
4. Beberapa anak diberi kesempatan menceritakan pengalaman atau menunjukkan karya tanpa paksaan.
5. Anak memilih gambar emosi atau mengungkapkan perasaannya setelah belajar.
6. Guru dan anak menyimpulkan pesan utama, misalnya setiap anak unik, berharga, dan perlu saling menghargai.
7. Guru memberikan apresiasi spesifik terhadap usaha, keberanian, kepedulian, dan kemandirian.
8. Guru menyampaikan gambaran kegiatan berikutnya dan pesan pembiasaan di rumah.
9. Guru dan anak berdoa sesuai agama dan kepercayaannya, mengucapkan salam, dan bersiap pulang secara tertib.

Pesan Penutup Mingguan

Kalimat penguatan yang dapat digunakan: "Aku istimewa, kamu juga istimewa. Kita boleh berbeda dan tetap berteman."

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

D.1 Asesmen Awal Pembelajaran

Asesmen awal dilakukan melalui observasi natural dan percakapan singkat pada hari pertama untuk mengetahui kesiapan emosional, kemampuan komunikasi, kemandirian awal, dan kesiapan sosial anak. Hasilnya digunakan untuk menentukan dukungan, pilihan media, pasangan bermain, dan cara anak memperkenalkan diri.

No.	Nama Anak	Merespons Nama	Menyebutkan Nama	Menyampaikan Kebutuhan/Perasaan	Berinteraksi dengan Teman	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
Keberanian menyebutkan identitas	Observasi, percakapan, unjuk kerja	Ucapan anak, rekaman singkat, catatan anekdot	Hari 1 dan 5
Kemampuan mengamati dan mengenali ciri diri	Percakapan, hasil karya	Potret diri, penjelasan anak, foto proses	Hari 2
Kemampuan menyatakan kesukaan dan mengelompokkan pilihan	Observasi, unjuk kerja, hasil kegiatan	Kartu pilihan, grafik kesukaan, ucapan anak	Hari 3
Kemampuan mengenali emosi dan berinteraksi	Observasi, bermain peran, catatan anekdot	Respons kartu emosi, cara meminta bergabung, cara menunggu giliran	Hari 4
Kreativitas, kemandirian, kolaborasi, dan tanggung jawab	Observasi, hasil karya, dokumentasi	Kartu nama, potret diri, karya kelas, perilaku merapikan alat	Setiap hari

Teknik asesmen proses yang digunakan: observasi partisipasi, catatan anekdot, ceklis IKTP, hasil karya, unjuk kerja, percakapan, dokumentasi foto/video, dan penilaian diri sederhana melalui pilihan gambar emosi.

D.3 Asesmen Akhir Pembelajaran

Bentuk Asesmen	Deskripsi Kinerja yang Diharapkan	Dokumentasi
Unjuk kerja pengenalan diri	Anak menyebutkan nama/panggilan serta satu informasi tentang dirinya melalui ucapan, gambar, gerak, atau bantuan media.	Catatan observasi atau rekaman singkat.
Portofolio karya	Anak menunjukkan kartu nama, potret diri, atau karya kolaboratif dan menceritakan bagian yang disukai.	Foto hasil karya dan deskripsi ucapan anak.
Observasi holistik	Guru menilai perkembangan komunikasi, kemandirian, pengelolaan emosi, interaksi sosial, kreativitas, dan penghargaan terhadap perbedaan.	Ceklis IKTP dan catatan anekdot.
Prinsip Asesmen Asesmen tidak digunakan untuk membandingkan anak. Penilaian berfokus pada kemajuan setiap anak, konteks perilaku, tingkat bantuan, konsistensi, dan ragam cara anak menunjukkan kompetensinya.		

E. RUBRIK KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Kategori perkembangan menggunakan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Rubrik digunakan secara fleksibel dengan mempertimbangkan usia, kebutuhan, cara komunikasi, dan tingkat dukungan yang diperlukan anak.

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1. Menyebutkan nama / panggilan	Belum merespons atau belum bersedia menyebutkan nama.	Merespons dan menyebutkan nama dengan contoh atau bantuan penuh.	Menyebutkan nama/panggilan secara mandiri.	Menyebutkan nama dengan jelas, percaya diri, dan menambahkan informasi diri.
2. Mengenali ciri diri	Belum menunjukkan ciri diri yang diamati.	Menunjukkan satu ciri diri dengan arahan.	Menyebutkan atau menunjukkan sedikitnya dua ciri diri secara positif.	Mendeskripsikan beberapa ciri diri dan menghubungkannya dengan karya/pengamatan.
3. Menyampaikan kesukaan / kemampuan	Belum memilih atau menyampaikan pilihan.	Memilih dengan bantuan atau menunjuk media.	Menyampaikan satu kesukaan/kemampuan secara mandiri.	Menjelaskan alasan sederhana dan menghargai pilihan berbeda.
4. Memperkenalkan diri	Belum bersedia terlibat.	Memperkenalkan diri dengan kalimat yang ditirukan atau bantuan intensif.	Memperkenalkan diri menggunakan dua informasi sederhana.	Memperkenalkan diri dengan tiga atau lebih informasi dan merespons pertanyaan teman.
5. Berinteraksi santun	Belum mau menunggu giliran atau merespons teman.	Berinteraksi dengan pengingat dan arahan.	Mendengarkan, menunggu giliran, serta merespons secara santun.	Aktif mengajak teman, membantu, dan menjaga percakapan sederhana.
6. Mengenali dan mengekspresikan emosi	Belum menunjukkan emosi atau kebutuhan yang dirasakan.	Menunjuk gambar emosi atau meniru ungkapan dengan bantuan.	Menyebutkan/menunjukkan perasaan dan mencoba satu strategi menenangkan diri.	Menjelaskan penyebab sederhana, memilih strategi yang sesuai, dan menunjukkan empati.
7. Membuat dan menceritakan karya diri	Belum menyelesaikan karya meski telah didampingi.	Menyelesaikan sebagian karya dengan bantuan.	Menyelesaikan karya secara mandiri dan menceritakan satu bagian.	Mengembangkan karya kreatif, memilih bahan dengan tujuan, dan menceritakan makna karya.
8. Mengikuti kesepakatan dan menghargai perbedaan	Belum mengikuti rutinitas atau masih menolak perbedaan.	Mengikuti dengan pengingat berulang.	Mengikuti kesepakatan sederhana, merapikan alat, dan menerima perbedaan.	Menjadi teladan, mengingatkan dengan santun, serta membantu menciptakan suasana inklusif.
Cara Menggunakan Rubrik Guru dapat menetapkan capaian akhir berdasarkan kumpulan bukti, bukan satu kejadian tunggal. Catat tingkat bantuan: bantuan penuh, bantuan sebagian, isyarat, atau mandiri.				

F. REFLEKSI GURU

1. Apakah tujuan pembelajaran mingguan tercapai? Bukti apa yang mendukung?
2. Kegiatan mana yang paling menarik dan paling bermakna bagi anak?
3. Kegiatan mana yang perlu disederhanakan, dipersingkat, atau diganti medianya?
4. Anak mana yang memerlukan pendampingan komunikasi, emosi, sosial, motorik, atau kemandirian?
5. Anak mana yang menunjukkan perkembangan sangat baik dan membutuhkan pengayaan?
6. Apakah lingkungan kelas sudah aman, inklusif, dan tidak membandingkan anak?
7. Apakah alat, bahan, dan alokasi waktu sesuai dengan rentang perhatian anak?
8. Apakah pertanyaan guru cukup terbuka dan memberi ruang anak untuk berpikir?
9. Bagaimana keterlibatan orang tua/wali dan apa komunikasi lanjutan yang diperlukan?
10. Perbaikan apa yang akan dilakukan pada minggu 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 dan kebutuhan individual anak.

Sasaran	Rencana Tindak Lanjut
Anak yang belum mencapai tujuan	Pendampingan individual atau kelompok kecil; instruksi satu langkah; penggunaan foto/symbol; latihan pengenalan melalui boneka; pilihan respons nonverbal; pasangan teman yang suportif; waktu tambahan; pengulangan dengan media berbeda; komunikasi dengan orang tua/wali.
Anak yang telah mencapai tujuan	Tantangan menambahkan informasi diri; menjadi pewawancara atau pemimpin permainan; membantu teman tanpa mendominasi; membuat variasi karya; menyusun pertanyaan untuk teman; membandingkan data kesukaan; menceritakan pengalaman lebih runtut.
Tindak lanjut kelas	Mempertahankan kartu nama/symbol pribadi, jadwal visual, sudut emosi, rutinitas salam, kegiatan berpasangan berganti, serta penggunaan bahasa positif sepanjang semester.

Rencana tindak lanjut khusus:

.....

.....

.....

H. PENGESAHAN

Tempat dan tanggal:, Juli 2026

Mengetahui, Kepala Satuan Pendidikan	Guru Kelas
---	------------

(.....) NIP/NUPTK:	(.....) NIP/NUPTK:
-----------------------------	-----------------------------

DAFTAR RUJUKAN

1. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2025. Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi: Edisi Revisi 2025. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
2. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2025. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah: Edisi Revisi 2025. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
3. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. 2025. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
4. Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan kebijakan perlindungan anak yang berlaku pada satuan pendidikan masing-masing.

Catatan Penggunaan

Modul ini merupakan contoh operasional yang perlu disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan, karakteristik anak, jumlah anak, ketersediaan alat dan bahan, agama/kepercayaan, bahasa, budaya setempat, serta hasil asesmen awal.

LAMPIRAN 1. CATATAN ANEKDOT

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

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

Guru Kelas:

Tanggal	Nama Anak	Kejadian yang Teramati	Analisis Capaian	Tindak Lanjut

Panduan Pencatatan

Tuliskan kejadian secara objektif: konteks, ucapan/tindakan anak, tingkat bantuan, serta respons teman/guru. Hindari label seperti "nakal", "malas", atau "pemalu".

LAMPIRAN 2. CEKLIS IKTP

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

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

Guru Kelas:

Nama Anak:

No.	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Belum Muncul	Sudah Muncul	Keterangan / Tingkat Bantuan
1	Menyebutkan nama atau panggilan.	[]	[]	
2	Mengenali sedikitnya dua ciri diri secara positif.	[]	[]	
3	Menyampaikan satu kesukaan, minat, atau kemampuan.	[]	[]	
4	Memperkenalkan diri menggunakan dua informasi sederhana.	[]	[]	
5	Mendengarkan, menunggu giliran, dan merespons teman secara santun.	[]	[]	
6	Mengenali perasaan dan mencoba strategi menenangkan diri.	[]	[]	
7	Membuat karya diri dan menceritakan satu bagian yang disukai.	[]	[]	
8	Mengikuti kesepakatan, merapikan alat, dan menghargai perbedaan.	[]	[]	
Petunjuk Lembar diperbanyak untuk setiap anak. Kolom keterangan dapat diisi dengan konteks dan tingkat bantuan: penuh, sebagian, isyarat, atau mandiri.				

LAMPIRAN 3. DOKUMENTASI HASIL KARYA

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

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

Guru Kelas:

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

Panduan Dokumentasi

Contoh karya: kartu nama, potret diri, grafik kesukaan, karya emosi, atau pohon identitas kelas. Catat ucapan anak secara langsung bila memungkinkan.

LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI FOTO BERSERI

Nama Satuan Pendidikan:

Kelompok / Usia: A / 4-5 Tahun

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

Guru Kelas:

Tanggal	Nama Anak	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 berfokus pada perkembangan satu keterampilan atau kegiatan yang sama dari waktu ke waktu, misalnya keberanian memperkenalkan diri, kemandirian membuat karya, atau kemampuan berinteraksi. Pastikan dokumentasi mengikuti izin dan kebijakan perlindungan data anak.				