Kurikulum Merdeka | MERDEKA BELAJAR | Merdeka Mengajar

Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Deep Learning

MODUL AJAR

KAPALKU BERJALAN DI ATAS AIR

PAUD Jateng
www.paud.id

KB PAUD JATENG TERPADU SEMARANG
KELOMPOK A (2-3 TAHUN)
TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER II (GENAP)

MODUL AJAR PAUD FASE FONDASI

PENULIS	:	SEPTI RAHAYUNINGSIH, S.Pd
TOPIK	:	TRANSPORTASI
SUB TOPIK	:	TRANSPORTASI LAUT

KB PAUD JATENG SEMARANG
Jl. Pemuda, Kota Semarang, Prov. Jawa Tengah
HP. 0896-6777-0666, Email : paudjateng@yahoo.com
Website : https://www.paud.id

LEMBAR LISENSI MODUL AJAR VERSI GRATIS

Modul ajar ini diperuntukkan untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Fase Fondasi. Disusun menggunakan revisi Capaian Pembelajaran terbaru berdasar SK BSKAP No. 046/H/KR/2025 tertanggal 16 Juli 2025.

Dokumen ini telah terdaftar hak cipta dengan nomor registrasi Hak Kekayaan Intelektual dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum & HAM RI nomor :

REG. NO EC002025066714 TANGGAL 15 JUNI 2025 PENCATATAN 000906975

DILARANG KERAS MENYALIN ATAU MENYEBARKAN FILE INI TANPA IZIN DARI PAUD JATENG

Karena tindakan tersebut melanggar UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

1. Semua dokumen yang tersedia di website PAUD Jateng dengan alamat https://www.paud.id adalah GRATIS dan dapat digunakan oleh siapa saja. Tidak untuk diperjual belikan kembali.

Silakan unduh langsung dokumen PROTA PROSEM RPPM dan MODUL AJAR Kurikulum Merdeka dari **PAUD Jateng**.akses melalui **https://www.paud.id**

2. Menyebarkan dokumen versi gratis ini dengan tujuan komersial seperti menjual modul ajar (dengan kemiripan plagiasi diatas 50%) dengan dalih webinar workshop dapat dituntut secara hukum. Sebagai contoh jika ada sebuah yayasan atau perseorangan yang menarik uang dari penyelenggaraan webinar/workshop dan memberikan dokumen modul ajar yang mirip dengan milik PAUD Jateng dengan tingkat kemiripan di atas 50% bisa dituntut secara pidana.
3. MENYEBARKAN dokumen modul ajar versi Gratis ini pada kegiatan webinar/workshop atau dimuat dalam website lain DIPERBOLEHKAN selama tidak mengubah isi dokumen modul ajar gratis ini.
4. Media ajar tambahan disediakan gratis baik berupa video, lagu, buku cerita, atau lembar kerja anak yang bisa diakses melalui QR Code pada setiap modul ajar.
5. Modul ajar yang bisa di edit format Microsoft Word full selama 1 tahun ajaran bisa didapatkan melalui **https://guru.paud.id**

Silakan follow kami melalui
Kontak dan Saluran Grup WA Telegram melalui https://www.paud.id/sosmed/

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Penulis	Septi Rahayuningsih, S.Pd	Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	KB PAUD Jateng	Minggu Ke-	13
Fase	Fondasi	Bulan	April 2026
Jenjang/Kelas	A (2-3 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	Experiential	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Transportasi / Transportasi Laur (Kapalku Berjalan di Atas Air)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 2-3 tahun memiliki daya tarik kuat terhadap air dan benda yang mengapung seperti kapal. Mereka senang bermain air, mengamati benda mengapung-tenggelam, dan menirukan suara kapal. Kemampuan motorik memungkinkan aktivitas bermain air, menggerakkan mainan kapal, dan eksperimen sederhana. Pembelajaran optimal melalui bermain air langsung dan eksplorasi mainan transportasi laut.
Materi Pelajaran	Pembelajaran tentang transportasi laut mencakup pengenalan jenis kendaraan laut (terutama kapal), karakteristik dan fungsi transportasi laut, konsep mengapung dan tenggelam. Penyampaian melalui eksplorasi sensoris dengan air, observasi langsung mainan transportasi laut, eksperimen sederhana, dan permainan edukatif yang mengintegrasikan aspek sains, matematika, bahasa, seni, dan nilai moral.
Dimensi Profil Lulusan	☑ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ DPL2 Kewargaan ☑ DPL3 Penalaran Kritis ☑ DPL4 Kreativitas ☑ DPL5 Kolaborasi ☑ DPL6 Kemandirian ☑ DPL7 Kesehatan ☑ DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	- CP Dasar Literasi dan STEAM: Murid mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. - CP Dasar Literasi dan STEAM: Murid menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (mensyukuri nikmat transportasi sebagai ciptaan Tuhan), Nilai Pancasila (berbagi mainan kapal dengan teman), Fisik motorik (kegiatan membuat perahu kertas, eksperimen mengapung), Kognitif (menghitung kapal, mengelompokkan berdasarkan jenis), Bahasa (menyebutkan nama kendaraan laut), Sosial emosional (bermain peran sebagai pelaut, bekerja sama)
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengenal minimal 1 jenis kendaraan laut dan mengekspresikan pemahamannya melalui bahasa sederhana dan permainan simbolik.
Topik Pembelajaran	Kapalku Berjalan di Atas Air

PAUD Jateng
www.paud.id

Praktik Pedagogis	pembelajaran Eksploratif melalui eksperimen langsung dengan air dan benda mengapung. Sesuai prinsip berkesadaran karena melibatkan fokus perhatian pada fenomena mengapung-tenggelam, bermakna karena menghubungkan dengan pengalaman nyata transportasi, dan menggembirakan karena memberikan pengalaman bermain air yang menyenangkan.
Kemitraan Pembelajaran	Orang tua dalam cerita pengalaman naik kapal, nelayan atau pelaut sebagai narasumber, dan komunitas maritim lokal.
Lingkungan Pembelajaran	Ruang kelas dengan area bermain air, sudut eksplorasi transportasi, dan lingkungan luar untuk aktivitas air sederhana.
Pemanfaatan Digital	- Platform digital untuk menampilkan video edukasi tentang transportasi laut, aplikasi interaktif untuk mengenal suara kendaraan laut, dan dokumentasi digital hasil karya anak. - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/transportasi-laut/

C. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

C.1. AWAL (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka
2. Renungan/nasehat/motivasi pagi
3. Menyanyikan lagu "1234 Pergi Sekolah"
4. Asesmen awal dan diskusi ide kegiatan bersama anak
5. Kegiatan pemantik video/buku cerita "Kikan dan Kawan-Kawan"
6. Menyiapkan properti kelas dan aturan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan:
   a) "Apa yang kamu lihat di cerita ini yang menunjukkan keindahan ciptaan Tuhan?" (Keimanan dan Ketakwaan)
   b) "Apa yang tokoh lakukan sendiri tanpa bantuan orang lain?" (Kemandirian)
   c) "Mengapa penting bagi tokoh untuk berkata jujur dalam cerita ini?" (Komunikasi)
   d) "Bagaimana cara tokoh menunjukkan rasa hormat kepada orang lain?" (Kolaborasi)
   e) "Siapa yang membantu tokoh dalam cerita?" (Kolaborasi)
   f) "Apa yang dilakukan tokoh ketika menghadapi kesulitan?" (Penalaran Kritis)
   g) "Bagaimana tokoh menunjukkan kebaikan hatinya?" (Kreativitas)
   h) "Bagaimana tokoh-tokoh dalam cerita saling menghargai perbedaan?" (Kesehatan)

PAUD Jateng
www.paud.id

C.2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)	
Hari	**Uraian Kegiatan**
1	Kegiatan 1: Membuat Perahu Telur Dengan Kertas (Kreativitas). Alat dan Bahan : Kertas HVS, Kertas karton warna, Kraton atau spidol, Lem, Kertas origami, Gunting, Cara Membuat: - Siapkan kertas HVS, kemudian gambar bentuk oval menyerupai telur seperti contoh gambar, dan warnai dengan menggunakan krayon atau spidol, kemudian gunting. - Buat bentuk dayung diatas kertas origami lalu gunting, setelah itu tempelkan diatas gambar telur seperti gambar. - Selanjutnya siapkan kertas karton gunting membentuk bentuk lingkaran, lalu beri gambar gelombang, kemudian lipat menjadi bentuk setengah lingkaran, dan gunting dengan posisi menyerong sebagaian saja. - Terakhir, buka lipatan dam masukkan gambar telur pada kertas berbentuk lingkaran yang sudah di gunting, lalu bisa digunakan untuk bermain dengan digoyang-goyangkan Kegiatan 2: Mengenal Kendaraan Laut (Komunikasi). Alat dan Bahan: Kartu bergambar berbagai jenis kendaraan laut, mainan kendaraan laut (kapal, perahu karet, kapal selam mainan) Cara Bermain: Tunjukkan kartu bergambar kendaraan laut satu per satu kepada anak. Sebutkan nama kendaraannya dan minta anak menirukan. Kemudian tunjukkan mainan kendaraan laut yang sesuai dengan gambar. Biarkan anak menyentuh dan mengamati mainan tersebut. Ulangi proses ini untuk 2-3 jenis kendaraan laut. Kegiatan 3: Menghitung Kapal (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan: 3-5 mainan kapal kecil, wadah berisi air Cara Bermain: Letakkan mainan kapal di dalam wadah berisi air. Ajak anak menghitung kapal bersama-sama sambil menunjuk setiap kapal. Mulai dari 1 hingga 3. Ulangi beberapa kali, kemudian minta anak mencoba menghitung sendiri.
2	Kegiatan 1 : Eksperimen untuk anak-anak: balapan roket air (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan : Print table roket atau ikan atau lainnya, Ember, Air, Sabun cuci piring, Mangkuk, Cotton buds. Cara Membuat dan Memainkannya - Siapkan print trable roket atau gambar lainnya dapat di sesuaikan. - Beri warna pada gambar menggunakan krayon atau pensil warna lalu gunting. - Olesi gambar dengan sabun menggunakan cotton buds, kemudian letakkan di atas ember yang berisi air, maka roket akan meluncur dengan cepat.

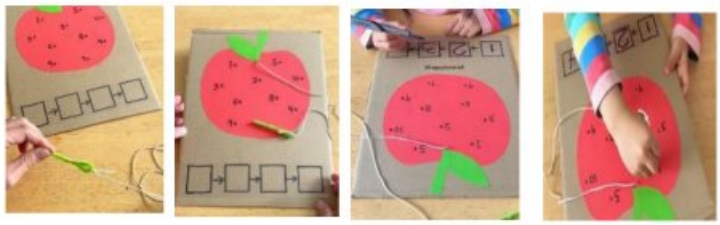
PAUD Jateng
www.paud.id

Kegiatan 2 : Kapal Mengapung (Komunikasi). Alat dan Bahan: Wadah besar berisi air, berbagai benda kecil (batu, daun, ranting, mainan plastik) Cara Bermain: Ajak anak memasukkan berbagai benda ke dalam air satu per satu. Tanyakan pada anak apakah benda tersebut mengapung atau tenggelam. Jelaskan dengan bahasa sederhana bahwa kapal bisa mengapung di air seperti daun, sementara batu tenggelam.

Kegiatan 3 : Memancing Huruf (Kemandirian). Alat dan bahan: Huruf-huruf plastik atau kartu huruf yang dilaminating, tongkat dengan tali dan magnet, wadah air. Cara bermain: Letakkan huruf-huruf di dalam wadah berisi air. Minta anak "memancing" huruf dan menyebutkan bunyi huruf yang didapat. Untuk tingkat lebih sulit, minta anak membentuk kata sederhana dari huruf yang dipancing.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Kegiatan
3	Kegiatan 1 : Menghitung dan Menjahit (Kreativitas). Alat dan Bahan : Kertas karton, Kardus bekas, Gunting, Spidol, Lem, Pelubang kertas, Kawat bulu, Benang. Cara Membuat dan Memainkannya: - Siapkan kardus bekas, kemudian gunting membentuk lingkaran dapat di sesuaikan. - Kemudian buat pola gambar sesuai tema, gunting lalu tempelkan pada kardus. - Tuliskan angka dia tas gambar yang sudah di tempel pada kardus (angka di sesuaikan dengan usia atau yang akan di kenalkan kepada anak-anak). - Lubangi tepat di samping angka menggunakan pelubang kertas. - Buat kotak-kotak pada bagian sisa kardus dan lapisi dengan selotip. - Terakhir siapkan kawat bulu lalu agak di lipat dan masukkan benang lalu ikat. - Tunjukkan kepada anak-anak, agar anak-anak dapat menuliskan angka yang mereka lihat pada kotak-kotak yang tersedia, dan mintalah anak untuk memasukkan benang sesuai dengan urutan angka yang mereka tulis.



PAUD Jateng
www.paud.id

	Kegiatan 2 : Membuat Teropong Bajak Laut (Komunikasi). Alat dan bahan: Dua rol tissue bekas, lem, cat, kuas, pita. Cara bermain: Bantu anak menempelkan dua rol tissue. Lalu ajak mereka mengecat dan menghias teropong. Gunakan teropong untuk bermain peran sebagai bajak laut atau penjaga pantai. Kegiatan 3 : Menyusun Puzzle Kapal (Kolaborasi). Alat dan bahan: Gambar kapal besar di karton, gunting. Cara bermain: Buat puzzle sederhana dengan memotong gambar kapal menjadi 5-8 bagian. Minta anak menyusun kembali gambarnya. Diskusikan bagian-bagian kapal saat menyusun puzzle.
4	Kegiatan 1 : Pencocokan Huruf Dan Warna (Kemandirian). Alat dan Bahan : Kertas HVS, Spidol, Cara Membuat Dan Memainkannya: - Siapkan kertas HVS, kemudian buat gambar ikan atau gambar lainnya. - Gambar sisik pada bagian badan ikan lengkap dengan huruf-huruf yang akan di kenalkan pada anak-anak. - Kemudian bagian bawah gambar dapat di tulis huruf membentuk kata, dan masing-masing huruf di beri warna yang berbeda. - Ajak anak-anak untuk memberikan warna pada setiap huruf yang sesuai dengan huruf yang berada di bawah gambar. Kegiatan 2 : Bermain "Tangkap Ikan Angka" (Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Potongan kertas berbentuk ikan dengan angka tertulis, jaring kecil, wadah air. Cara bermain: Letakkan "ikan angka" di wadah air. Minta anak menangkap ikan menggunakan jaring dan menyebutkan angka yang tertulis. Kegiatan 3 : Eksperimen Arus Laut (Komunikasi). Alat dan bahan: Nampan besar, air, pewarna makanan, es batu, garam. Cara bermain: Isi nampan dengan air. Di satu sisi, letakkan es batu (mewakili air dingin). Di sisi lain, tambahkan air hangat dengan pewarna (mewakili air hangat). Amati bagaimana warna menyebar, mengilustrasikan gerakan arus laut. Jelaskan konsep arus laut secara sederhana.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	Kegiatan 1 : Coding Sederhana Untuk Anak 2-3 Tahun (Kreativitas). Alat dan Bahan : Kertas HVS, Spidol, Krayon, Tutup botol, Kertas Origami, Gunting. Cara Membuat dan Memainkannya: - Siapkan kertas HVS, kemudian jiplak menggunakan tutup botol di atas kertas HVS (seperti pada gambar). - Selanjutnya tulis angka 1-3 pada setiap gambar lingkaran yang sudah di buat. - Buat bentuk 3 lingkaran pada bagian pojok atas kertas, lalu beri angka 1-3 dan beri warna menggunakan krayon untuk kode.

PAUD Jateng
www.paud.id

	- Buat bentuk lingkaran di atas kertas origami, dengan 3 warna yang berbeda sesuai dengan warna angka yang sudah di buat. - Ajak anak-anak untuk meletakkan bentuk lingkaran pada setiap gambar lingkaran yang sudah tertulis angkanya sesuai dengan warna kode yang telah di tentukan. Kegiatan 2 : Pencocokan Huruf Kapal (Komunikasi). Alat dan Bahan: Kartu huruf, gambar kapal. Cara Bermain: Anak-anak akan mencocokkan huruf pertama nama kapal dengan gambar kapal yang sesuai, seperti "K" untuk "Kapal." Kegiatan 3 : Membuat Diorama Bawah Laut (Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan bahan: Kotak sepatu, kertas biru, lem, gunting, gambar atau mainan hewan laut, kerang, pasir. Cara bermain: Bantu anak membuat diorama bawah laut dalam kotak sepatu. Gunakan kertas biru sebagai air, pasir untuk dasar laut, dan tambahkan gambar atau mainan hewan laut. Diskusikan berbagai jenis hewan laut dan habitatnya.

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya:

1. Recalling kegiatan hari ini dan menanyakan perasaan anak selama kegiatan
2. Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dan anak bangga menunjukkan hasil karya sendiri
3. Penyimpulan bersama dan penguatan sikap-sikap yang dipelajari
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Pembiasaan saat pulang: berdoa, menyiapkan tas dan pulang

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal: Dilakukan pada pertemuan pertama untuk mengidentifikasi pengetahuan awal anak tentang transportasi laut dan kemampuan dasar yang mendukung pembelajaran.

1. Observasi kemampuan anak mengenali dan menyebutkan nama kendaraan laut yang familiar
2. Mengamati ketertarikan anak terhadap aktivitas bermain air dan eksperimen sederhana
3. Menilai kemampuan motorik halus dalam memegang mainan transportasi laut
4. Mengecek pemahaman konsep dasar seperti besar-kecil, mengapung-tenggelam
5. Mengamati kemampuan komunikasi dalam mengekspresikan pengalaman dengan transportasi

Asesmen Proses: Dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui observasi langsung partisipasi dan respons anak dalam setiap aktivitas.

1. Mengamati kemampuan anak mengidentifikasi dan mengelompokkan kendaraan laut
2. Menilai kreativitas anak dalam membuat karya seni bertema transportasi laut
3. Mengobservasi kemampuan kolaborasi dalam bermain peran dan kegiatan kelompok
4. Mengamati kemampuan menghitung objek nyata hingga angka 3
5. Menilai kemampuan komunikasi dalam menceritakan pengalaman bermain

Asesmen Akhir: Dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak secara menyeluruh.

PAUD Jateng
www.paud.id

1. Menilai kemampuan anak menyebutkan minimal 2 nama kendaraan laut dengan benar
2. Mengamati kemampuan anak menunjukkan pemahaman konsep mengapung sederhana
3. Mengevaluasi kemampuan mengelompokkan transportasi laut berdasarkan karakteristik
4. Menilai kemampuan anak mengekspresikan pengalaman bermain dengan transportasi laut
5. Mengamati sikap syukur terhadap keberagaman transportasi sebagai ciptaan Tuhan

Kepala, KB PAUD Jateng	Guru Kelas, Kelompok Anggrek
RINA KHUMAIRA, M.Pd. NIP. 19940519 201612 2 018	SEPTI RAHAYUNINGSIH, S.Pd NIP. 19960506 202012 2 028

PAUD Jateng
www.paud.id

ASESMEN KB PAUD JATENG TERPADU
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas : Septi Rahayuningsih, S.Pd

Tanggal	Nama Anak	Kejadian Teramati	Analisis Capaian

PAUD Jateng
www.paud.id

ASESMEN KB PAUD JATENG TERPADU
CEKLIS IKTP (INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas : Septi Rahayuningsih, S.Pd

No	Indikator	Nama Anak		Keterangan / Kejadian Teramati
		Sudah Muncul	Belum Muncul	
1	Anak dapat menyebutkan minimal 2 jenis kendaraan laut yang ditunjukkan (kapal, perahu)			
2	Anak mampu menunjukkan pemahaman sederhana bahwa kapal mengapung di air			
3	Anak dapat menghitung jumlah kapal mainan hingga angka 3			
4	Anak menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi transportasi laut melalui bermain air			
5	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam eksperimen mengapung-tenggelam			
6	Anak dapat bekerja sama dengan teman dalam bermain peran sebagai pelaut			

PAUD Jateng
www.paud.id

ASESMEN KB PAUD JATENG TERPADU
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas : Septi Rahayuningsih, S.Pd

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

PAUD Jateng
www.paud.id

ASESMEN KB PAUD JATENG TERPADU
FOTO BERSERI
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas : Septi Rahayuningsih, S.Pd

Tanggal	Nama Anak, dan Dokumentasi Foto (Minimal 3)	Deskripsi Foto dan Analisis CP

PAUD Jateng
www.paud.id

Catatan: Foto berseri fokus pada proses perkembangan pada satu keterampilan/kegiatan yang sama dari waktu ke waktu; Menunjukkan progres bertahap dalam penguasaan suatu keterampilan;

Semua Tentang PAUD

Hanya ada di

PAUD JATENG

PEMBELAJARAN MENDALAM

Administrasi PAUD Jateng

Dokumen administrasi PAUD (TK/KB/TPA/SPS) Kurikulum Merdeka yang bisa didapatkan secara **GRATIS** di PAUD Jateng untuk layanan usia 2 s.d 6 tahun :

Kurikulum PAUD :

- Regulasi Kurmer
- KOSP (Dokumen 1)
- CP PAUD
- Program Tahunan
- Program Semester
- RPPM
- Modul Ajar RPPH
- Modul P5
- Penilaian PAUD
- Aplikasi Rapor
- File Akreditasi
- SOP PAUD

Materi Pendukung :

- Media Ajar 600+ Buku Cerita PAUD
- Flashcard/Lembar Kerja Siswa PAUD
- Pedoman Penyelenggaraan TK/KB/TPA/SPS/Holistik
- Buku Panduan Guru Kurikulum Merdeka
- Panduan Kurikulum Merdeka
- Pendekatan **Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)**

Contact:

Website : www.paud.id
Facebook : PAUD Jateng

0896-6777-0666

PAUD Jateng

Versi Berbayar:

https://www.paud.id/guru