

DOKUMEN KSP

KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN

**KELOMPOK BERMAIN ASWAJA
TAHUN AJARAN 2025/2026**



Disusun Oleh:
Tim Pengembang Kurikulum
KB ASWAJA

**KELOMPOK BERMAIN ASWAJA
JL. KOMPLEK MASJID AL HIDAYAH
DESA UMBULSASRI KECAMATAN UMBULSARI
2025**



YAYASAN ASWAJA UTSMANI

KB ASWAJA

Jl. Komplek Masjid Al Hidayah

Email : aswajautsmani@gmail.com hp. 085105552010

SURAT KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA NOMOR 23/KB.ASWJ/V/2025

TENTANG PENETAPAN KURIKULUM KB ASWAJA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kepala KB ASWAJA

Menimbang : a. Dalam rangka memperlancar proses pelaksanaan Kurikulum Satuan Pendidikan sebagai bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka dalam rangka pemulihan pembelajaran di KB ASWAJA, perlu dibentuk Tim Pengembang Kurikulum.
b. Untuk menjamin terpeliharanya tata tertib serta kelancaran tugas Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan perlu diatur dalam Surat Keputusan Kepala Sekolah.

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
2. Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA tahun pelajaran 2025/2026 Nomor 471.KB/78.6/2025 yang telah disahkan pada tanggal 19 Mei 2025.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM KB ASWAJA TAHUN PELAJARAN 2025/2026.

Pertama : Menetapkan Susunan dan Tugas Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 sebagaimana pada Lampiran I Surat Keputusan ini.

- Kedua : Menugaskan Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 untuk menyusun Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA sesuai Sistematika Susunan Dokumen sebagaimana pada Lampiran II Surat Keputusan ini.
- Ketiga : Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 melaporkan hasil kajian Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) kepada kepala sekolah.
- Keempat : Semua biaya yang timbul akibat pelaksanaan keputusan ini, dibebankan pada anggaran yang sesuai dan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan direvisi sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jember
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd.

Tembusan:

1. UPT Pengawas
2. Arsip

HALAMAN PENGESAHAN

Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA telah melalui verifikasi/validasi dan dinyatakan sah untuk diberlakukan pada tahun ajaran 2025/2026 berdasarkan Surat Keputusan Kepala Sekolah Nomor 23/KB.ASWJ/VI/2025

Ketua Yayasan

Jember, Juni 2025

Mengetahui,
Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd.

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Jember

Pengawas PAUD

NIP.

NIP.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan YME yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJATahun Pelajaran 2025/2026 dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya.

Era transformasi pendidikan anak usia dini telah tiba! KB ASWAJA dengan bangga mempersembahkan KSP 2025/2026 yang revolusioner, mengusung **Pendekatan Pembelajaran Mendalam** sebagai jawaban atas tantangan masa depan. Kurikulum ini merupakan manifestasi konkret dari implementasi Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila dengan kearifan lokal Jawa Tengah.

Dokumen ini bukan sekadar panduan operasional, melainkan blueprint komprehensif yang menggambarkan visi besar menciptakan generasi emas Indonesia. Melalui pendekatan pembelajaran yang **berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan**, setiap anak akan dibekali dengan kompetensi abad 21 yang diperlukan untuk menjadi pemimpin masa depan.

KSP ini menghadirkan inovasi pembelajaran yang mensinergikan delapan dimensi profil lulusan melalui pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual. Pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter yang kuat, kreativitas yang tinggi, dan kepedulian terhadap sesama dan lingkungan.

Mari bersama-sama mewujudkan mimpi besar: melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter mulia, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila dan budaya bangsa.

Semarang, 19 Mei 2025
Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SK PENETAPAN KSP.....	ii
LEMBAR REKOMENDASI PENGAWAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Landasan Yuridis	2
C. Landasan Filosofis	5
BAB II ANALISIS KARAKTERISTIK SEKOLAH.....	7
A. Profil Satuan Pendidikan	7
B. Konteks Sosial dan Ekonomi.....	8
C. Konteks Budaya	9
D. Analisis Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	9
E. Analisis Peserta Didik.....	10
F. Analisis Sarana dan Prasarana.....	11
G. Analisis Kemitraan dan Kerjasama	12
BAB III VISI MISI TUJUAN.....	13
A. Visi	13
B. Misi	13
C. Tujuan.....	14
D. Tujuan Pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan.....	15
BAB IV PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN	18

A. Kerangka Pembelajaran Mendalam	18
B. Struktur Kurikulum	20
C. Pembelajaran Intrakurikuler	20
D. Pembelajaran Projek.....	22
E. Pembelajaran Ekstrakurikuler	23
F. Pengaturan Waktu Pembelajaran.....	24
BAB V PERENCANAAN PEMBELAJARAN.....	26
A. Kerangka Perencanaan	26
B. Capaian Pembelajaran	26
C. Rencana Pembelajaran	37
D. Pelaksanaan Pembelajaran.....	40
E. Asesmen Pembelajaran.....	44
BAB VI PENDAMPINGAN, EVALUASI, DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL..	46
A. Pendampingan	46
B. Evaluasi	48
C. Pengembangan Profesional	49
BAB VII PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	53
A. Contoh Modul Ajar.....	54
B. SK Tim Pengembang Kurikulum.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam era transformasi digital dan globalisasi yang pesat, pendidikan tidak lagi hanya fokus pada transfer pengetahuan, melainkan pada pengembangan kompetensi holistik yang mempersiapkan anak untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat yang adaptif, kreatif, dan berkarakter.

Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA tahun pelajaran 2025/2026 ini disusun sebagai respons terhadap kebutuhan pengembangan pendidikan yang memuliakan setiap anak melalui pendekatan **Pembelajaran Mendalam (PM)**. Pembelajaran Mendalam didefinisikan sebagai pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran **berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan** melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu.

Implementasi Pembelajaran Mendalam di KB ASWAJA dilandasi oleh pemahaman bahwa anak usia PAUD tahun memiliki karakteristik unik dalam perkembangannya. Mereka adalah pembelajar alami yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, belajar melalui bermain, dan membutuhkan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan penemuan. Pendekatan PM sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang holistik integratif, dimana pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mengoptimalkan seluruh potensi anak meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Konteks yang ada pada KB ASWAJA dengan kearifan budayanya menjadi kekuatan tersendiri dalam implementasi PM. Nilai-nilai luhur seperti gotong royong, unggah-ungguh, dan tepo seliro dapat diintegrasikan dalam

pengembangan dimensi profil lulusan, khususnya dalam membangun karakter anak yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, jiwa kewargaan, kemampuan berkolaborasi, serta keterampilan komunikasi yang baik.

Transformasi ini juga merespons hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kontekstual, relevan dengan kehidupan anak, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat teacher-centered perlu diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada anak (*child-centered*) dengan guru sebagai fasilitator yang mendampingi proses penemuan dan konstruksi pengetahuan anak.

B. Landasan Yuridis

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah bagi Siswa Baru;
6. Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2018 Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah;

8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2018 tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan.;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
12. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah;
13. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2023 tentang Standar Pembiayaan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
14. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
15. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023 tentang Standar Sarana dan Prasarana pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah;

16. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2023 tentang Standar Pengelolaan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah;
17. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran;
18. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No.009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka;
19. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 048/H/KU/2023 tentang Petunjuk Teknis Standar Sarana dan Prasarana pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
20. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No. 031/H/KR/2024 tentang Kompetensi dan Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila;
21. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No. 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka;
22. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

C. Landasan Filosofis

Pembelajaran Mendalam di PAUD dibangun atas filosofi yang memuliakan hakikat anak sebagai individu yang unik dan memiliki potensi luar biasa. Pendekatan ini tidak memandang anak sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek aktif yang memiliki kapasitas untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan, teman sebaya, dan orang dewasa di sekitarnya.

Filosofi ini sejalan dengan pemikiran John Dewey tentang learning by doing, dimana anak belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Juga berkaitan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan, serta teori zona perkembangan proksimal Vygotsky yang menunjukkan pentingnya scaffolding dalam mendukung anak mencapai potensi maksimalnya.

Berkesadaran (Mindful) dalam konteks PAUD berarti pembelajaran yang melibatkan kesadaran penuh anak terhadap proses belajarnya. Anak diajak untuk memahami apa yang sedang dipelajari, mengapa hal tersebut penting, dan bagaimana cara mempelajarinya. Guru memfasilitasi anak untuk menjadi pembelajar yang reflektif sejak usia dini, sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Bermakna (Meaningful) mengandung arti bahwa pembelajaran harus relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, kontekstual dengan lingkungan terdekatnya, dan dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi. Pembelajaran tidak bersifat abstrak, melainkan konkret dan dapat dialami langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas bermain yang edukatif.

Menggembirakan (Joyful) menekankan bahwa suasana belajar harus positif, menyenangkan, dan menginspirasi. Kegembiraan bukan hanya soal hiburan, tetapi tentang penciptaan lingkungan emosional yang aman dan

mendukung, dimana anak merasa nyaman untuk bereksplorasi, bertanya, membuat kesalahan, dan belajar dari pengalaman tersebut.

PM di KB ASWAJA mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, serta nilai-nilai budaya Jawa Tengah yang kaya akan kearifan lokal. Hal ini tercermin dalam delapan dimensi profil lulusan yang dikembangkan melalui pembelajaran yang autentik dan kontekstual.

Pembelajaran tidak hanya mengembangkan kompetensi individual anak, tetapi juga membangun kesadaran anak sebagai bagian dari masyarakat yang beragam, dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan yang universal.

Dengan landasan filosofis yang kuat ini, KSP KB ASWAJA diharapkan dapat menjadi panduan yang komprehensif dalam mengimplementasikan Pembelajaran Mendalam yang memuliakan setiap anak dan mempersiapkan mereka menjadi generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan penuh percaya diri, kreativitas, dan kebijaksanaan.

BAB II

ANALISIS KARAKTERISTIK SEKOLAH

A. Profil Satuan Pendidikan

KB ASWAJA merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan berkualitas dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam. Berdiri pada tahun 2014 di kawasan strategis Jalan Pemuda Semarang, sekolah ini lahir dari kebutuhan masyarakat akan pendidikan anak usia dini yang berkualitas di tengah dinamika perkotaan yang semakin kompleks. Sejak awal berdirinya, KB ASWAJAberkomitmen memberikan layanan pendidikan yang holistik dengan memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak.

Transformasi tahun 2025, sekolah mengadopsi pendekatan Pembelajaran Mendalam sebagai fondasi utama dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Perubahan ini bukan sekadar pergantian metode, melainkan transformasi paradigma yang menempatkan anak sebagai pembelajar aktif yang memiliki potensi luar biasa untuk berkembang dalam suasana yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut adalah identitas lengkap institusi:

Komponen	Keterangan
Nama Sekolah	KB ASWAJA
NPSN	69777712
Status	SWASTA
Bentuk Pendidikan	KB
Status Kepemilikan	Yayasan
SK Pendirian Sekolah	503/3670/436.316/2007
Tanggal SK Pendirian	
SK Izin Operasional	500.16.7.2/JLT/621/35.09.325/2025
Tanggal SK Izin Operasional	11 Maret 2025

Lokasi dan Kontak	Detail
Alamat	Jl. Komplek Masjid Al Hidayah RT 002 RW 024 Dusun Sumberejo Desa Umbulsari Kecamatan Umbulsari
Kabupaten / Kota	Jember
Provinsi	Jawa Timur
Kode Pos	68166
Telepon	085105552010
Email	
Website	

B. Konteks Sosial dan Ekonomi

Lingkungan sosial di sekitar KB ASWAJA mencerminkan keberagaman masyarakat perkotaan yang dinamis. Orang tua peserta didik berasal dari latar belakang profesi yang beragam, mulai dari pegawai negeri sipil, karyawan swasta, wiraswasta, hingga pedagang kecil dan peternak ikan hias. Keberagaman ini menjadi kekayaan tersendiri dalam implementasi Pembelajaran Mendalam, karena setiap profesi membawa perspektif dan pengalaman yang dapat memperkaya proses pembelajaran anak.

Sebagian besar keluarga peserta didik berada pada tingkat ekonomi menengah ke bawah, namun memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pendidikan berkualitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun keterbatasan ekonomi menjadi tantangan, semangat untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak tetap menjadi prioritas utama. Hal ini sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna tidak selalu bergantung pada materi yang mahal, melainkan pada kreativitas dan inovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang autentik.

Keberadaan industri kecil seperti konveksi dan kuliner di sekitar sekolah membuka peluang untuk pembelajaran kontekstual yang bermakna. Anak-anak dapat belajar tentang proses produksi, nilai kerja keras, dan pentingnya

kreativitas dalam kehidupan sehari-hari melalui kunjungan dan interaksi langsung dengan para pelaku usaha lokal.

C. Konteks Budaya

KB ASWAJA berada di Jember yang kaya akan warisan budaya dan kearifan lokal. Kedekatannya dengan Lawang Sewu sebagai objek bersejarah memberikan peluang pembelajaran yang unik tentang sejarah dan pelestarian budaya. Namun yang lebih penting adalah nilai-nilai luhur masyarakat Jawa yang masih hidup dalam keseharian, seperti gotong royong, unggah-ungguh, dan tepo seliro.

Nilai gotong royong sangat relevan dengan pengembangan dimensi kolaborasi dalam profil lulusan. Anak-anak belajar bahwa keberhasilan tidak hanya dicapai secara individual, melainkan melalui kerja sama dan saling membantu. Konsep unggah-ungguh mengajarkan pentingnya komunikasi yang santun dan efektif, sesuai dengan konteks dan lawan bicara. Sementara tepo seliro menumbuhkan empati dan kepedulian terhadap sesama, yang menjadi fondasi penting dalam pengembangan karakter anak.

Tantangan yang dihadapi adalah pergeseran nilai akibat pengaruh gaya hidup metropolitan yang mulai mengikis nilai-nilai tradisional. Anak-anak cenderung meniru perilaku yang tidak jelas latar belakangnya melalui media digital. Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam Pembelajaran Mendalam menjadi sangat strategis untuk mempertahankan identitas budaya sambil mengembangkan kompetensi abad ke-21.

D. Analisis Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kekuatan utama KB ASWAJA terletak pada sumber daya manusianya yang berkualitas. Sekolah memiliki 20 tenaga pendidik dan kependidikan yang terdiri dari seorang kepala sekolah berlatar belakang psikologi, 15 guru kelas yang sebagian besar berpendidikan S1, 3 guru ahli psikologi, dan seorang tenaga

administrasi. Komposisi ini menunjukkan komitmen sekolah terhadap profesionalisme dan pemahaman mendalam tentang perkembangan anak.

Para guru di KB ASWAJA memiliki karakteristik yang mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi dalam belajar dan berinovasi, memiliki kepedulian yang tulus terhadap perkembangan anak, serta kemampuan berkolaborasi yang baik dengan orang tua dan masyarakat. Namun, seperti halnya transformasi besar lainnya, implementasi PM memerlukan peningkatan kapasitas yang berkelanjutan.

Kebutuhan pengembangan kapasitas terutama terfokus pada pendalaman pemahaman tentang kerangka kerja Pembelajaran Mendalam, teknik asesmen holistik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat dan aman. Program mentoring internal dan kolaborasi dengan lembaga pelatihan eksternal menjadi strategi utama dalam memastikan seluruh guru siap mengimplementasikan PM dengan optimal.

No	Nama / NIP	Kualifikasi	Jabatan
1	NURUL HIKMAH, S. Pd.	S1	Kepala Sekolah
2	AHMAD	S1	Operator
3	DELIA PUTRI NARULITASARI, A.Md	D3	Guru Kelas A
4	Siti Alifatus Syahbana,	SMA	Pendamping Ekstrakurikuler
5			Psikolog
6			
...

E. Analisis Peserta Didik

KB ASWAJA melayani anak usia dini yang memiliki karakteristik perkembangan yang sangat sesuai dengan prinsip-prinsip Pembelajaran Mendalam. Rasa ingin tahu mereka yang tinggi mendukung pembelajaran yang berkesadaran, kemampuan mereka mengikuti pengalaman baru dengan yang sudah dikenal memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, dan energi

serta antusiasme alamiah mereka menciptakan suasana pembelajaran yang menggembirakan.

Keberagaman individual menjadi kekayaan tersendiri dalam implementasi PM. Setiap anak memiliki gaya belajar, kecepatan perkembangan, dan minat yang berbeda-beda. Ada anak yang lebih responsif terhadap pembelajaran visual, ada yang lebih suka belajar melalui gerakan dan sentuhan, dan ada pula yang lebih mudah memahami melalui pendengaran. Keberagaman ini menuntut pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi, dimana guru perlu merancang pengalaman belajar yang dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan potensi anak.

Latar belakang keluarga yang beragam juga memberikan warna tersendiri dalam dinamika kelas. Anak-anak dari keluarga campuran budaya membawa perspektif yang memperkaya diskusi dan interaksi sosial. Sementara anak-anak dengan kebutuhan khusus mengajarkan nilai-nilai inklusivitas dan empati kepada teman-temannya.

F. Analisis Sarana dan Prasarana

Infrastruktur KB ASWAJA dirancang untuk mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam meski dengan keterbatasan yang ada. Enam ruang kelas didesain fleksibel dengan berbagai sudut pembelajaran yang memungkinkan anak bereksplorasi sesuai minat dan kebutuhan mereka. Ruang bermain indoor memberikan alternatif kegiatan ketika cuaca tidak mendukung aktivitas outdoor, sementara halaman yang luas dengan playground dan taman edukatif menjadi laboratorium alam untuk pembelajaran sains dan lingkungan.

Keberadaan perpustakaan mini dengan koleksi buku cerita yang beragam mendukung pengembangan literasi dan imajinasi anak. Learning centers di setiap kelas memungkinkan pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana mereka dapat memilih aktivitas sesuai minat dan tahap perkembangannya. Kebun sekolah yang dikelola bersama anak-anak menjadi media pembelajaran tentang tanggung jawab, kesabaran, dan siklus kehidupan.

Meski demikian, sekolah menyadari perlunya pengembangan fasilitas lebih lanjut untuk mendukung implementasi PM yang optimal. Rencana pengembangan meliputi pembuatan ruang STEAM mini untuk eksperimen sains sederhana, sensory room untuk stimulasi sensorik, dan area dokumentasi yang lebih baik untuk menyimpan dan menampilkan hasil karya anak sebagai bagian dari asesmen portofolio.

G. Analisis Kemitraan dan Kerjasama

Kekuatan KB ASWAJA tidak hanya terletak pada kapasitas internal, tetapi juga pada jaringan kemitraan yang dibangun dengan berbagai pihak. Kolaborasi dengan orang tua bukan hanya sebatas komunikasi rutin tentang perkembangan anak, melainkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui program family learning project dan volunteer program.

Kemitraan dengan komunitas lokal membuka peluang pembelajaran yang autentik dan bermakna. Kolaborasi dengan puskesmas setempat mendukung program kesehatan dan gizi anak, kerjasama dengan perpustakaan daerah memperkaya sumber belajar literasi, dan hubungan dengan sanggar seni lokal mengembangkan kreativitas dan apresiasi budaya anak.

Jaringan dengan stakeholder pendidikan seperti, universitas, dan dinas pendidikan memberikan dukungan profesional dalam implementasi PM. Sharing best practices, penelitian kolaboratif, dan pendampingan akademik menjadi bagian penting dalam proses pengembangan berkelanjutan.

BAB III

VISI MISI TUJUAN

A. Visi

Visi KB ASWAJA adalah :

"Terwujudnya Pribadi Unggul yang Sehat, Cerdas, Kreatif, dan Berakhlakul Karimah"

Visi KB ASWAJA mencerminkan komitmen untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal dan seimbang. "Pribadi Unggul" menggambarkan harapan bahwa setiap anak dapat berkembang menjadi individu yang menonjol dalam berbagai aspek kehidupan.

"Sehat" mencakup kesehatan fisik dan mental yang prima sebagai fondasi perkembangan yang optimal. "Cerdas" merujuk pada pengembangan kemampuan berpikir, bernalar, dan memecahkan masalah sesuai tahap perkembangan anak. "Kreatif" menekankan kemampuan berinovasi, berekspresi, dan menciptakan solusi yang unik. "Berakhlakul Karimah" mencerminkan pembentukan karakter mulia, nilai spiritual yang kuat, dan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Visi ini menjadi panduan utama bagi seluruh civitas KB ASWAJA dalam merancang dan melaksanakan seluruh program pendidikan.

B. Misi

Misi KB ASWAJA dirancang sebagai langkah strategis untuk mewujudkan visi melalui implementasi Pembelajaran Mendalam yang berkelanjutan :

- 1. Menyelenggarakan pembelajaran berkesadaran** yang mengembangkan kemampuan anak untuk memahami proses belajarnya melalui refleksi sederhana, pertanyaan terbuka, dan aktivitas yang mendorong kesadaran diri sesuai tahap perkembangan kognitif mereka.

2. **Menciptakan pembelajaran bermakna** dengan mengaiKBan setiap pengalaman belajar dengan kehidupan nyata anak dan lingkungan terdekat, membangun kemitraan aktif dengan keluarga dan masyarakat untuk menciptakan kontinuitas pembelajaran yang autentik.
3. **Memastikan pembelajaran menggembirakan** melalui penciptaan suasana belajar yang positif, aman, dan menyenangkan, dimana kegembiraan menjadi kondisi emosional yang mendukung optimal learning dan perkembangan holistik anak.
4. **Mengembangkan delapan dimensi profil lulusan** secara terintegrasi melalui berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan anak mengalami dan mengaplikasikan berbagai kompetensi secara bersamaan dalam konteks yang bermakna.
5. **Membangun ekosistem pembelajaran** yang mendukung implementasi PM melalui pengembangan kapasitas guru, optimalisasi lingkungan pembelajaran, penguatan kemitraan dengan stakeholder, dan pemanfaatan teknologi yang tepat untuk anak usia dini.
6. **Melestarikan nilai-nilai budaya lokal** dalam pembelajaran sebagai upaya membangun identitas dan kebanggaan terhadap warisan Nusantara sambil mengembangkan kesadaran global dan apresiasi terhadap keberagaman.

C. Tujuan

KB ASWAJA menetapkan tujuan yang konkret dan terukur untuk mewujudkan visi yang telah ditetapkan:

1. Mengembangkan kesehatan fisik dan mental anak melalui pembiasaan pola hidup sehat, aktivitas motorik yang beragam, dan penciptaan lingkungan pembelajaran yang aman dan nyaman.
2. Mengoptimalkan kecerdasan anak sesuai tahap perkembangannya melalui stimulasi yang tepat pada seluruh aspek kognitif, bahasa, dan keterampilan berpikir dasar.

3. Menumbuhkan kreativitas dan inovasi dengan memberikan kesempatan luas bagi anak untuk berekspresi, bereksperimen, dan menghasilkan karya-karya original melalui berbagai media dan aktivitas seni.
4. Membentuk karakter dan akhlak mulia melalui keteladanan, pembiasaan nilai-nilai luhur, dan pengintegrasian nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mempersiapkan kesiapan sekolah yang mencakup kemampuan akademik dasar, sosial-emosional, dan kemandirian yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.
6. Membangun kemitraan yang kuat dengan orang tua dan masyarakat untuk menciptakan kontinuitas pendidikan antara rumah dan sekolah.

D. Tujuan Pencapaian 8 Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME

Mengembangkan kesadaran spiritual anak melalui pembiasaan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan rasa syukur atas ciptaan Tuhan, dan membentuk perilaku yang mencerminkan akhlak mulia sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing keluarga.

2. Kewargaan

Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangga sebagai anak Indonesia melalui pengenalan simbol negara, cerita pahlawan, dan nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang dapat dipahami anak. Mengembangkan sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan memahami aturan sederhana dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Penalaran Kritis

Memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan eksplorasi, pengamatan, dan eksperimen sederhana. Mendorong anak untuk bertanya, menganalisis pola, membuat prediksi, dan menyimpulkan berdasarkan pengalaman langsung mereka.

4. Kreativitas

Memberikan ruang dan kesempatan bagi anak untuk berekspresi secara bebas melalui seni, musik, drama, dan kerajinan. Mengembangkan kemampuan berpikir di luar kebiasaan, menciptakan solusi inovatif untuk masalah sederhana, dan menghasilkan karya-karya original sesuai imajinasi mereka.

5. Kolaborasi

Melatih kemampuan kerja sama melalui berbagai kegiatan kelompok yang memerlukan pembagian peran dan tanggung jawab. Mengembangkan sikap saling membantu, berbagi, mendengarkan pendapat teman, dan mencapai kesepakatan bersama dalam menyelesaikan tugas atau permainan.

6. Kemandirian

Mengembangkan kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri, membuat pilihan sederhana, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Membangun kepercayaan diri untuk mencoba hal baru dan menyelesaikan tantangan sesuai kemampuan mereka.

7. Kesehatan

Membiasakan pola hidup sehat melalui aktivitas fisik yang teratur, konsumsi makanan bergizi, menjaga kebersihan diri, dan istirahat yang cukup. Mengembangkan kesadaran tentang keselamatan diri dan kemampuan mengelola emosi dengan cara yang positif.

8. Komunikasi

Mengembangkan kemampuan mengekspresikan ide, perasaan, dan kebutuhan secara jelas dan efektif baik verbal maupun non-verbal. Melatih kemampuan

mendengarkan dengan baik, berbicara dengan sopan, dan berinteraksi positif dengan teman sebaya maupun orang dewasa dalam berbagai situasi.

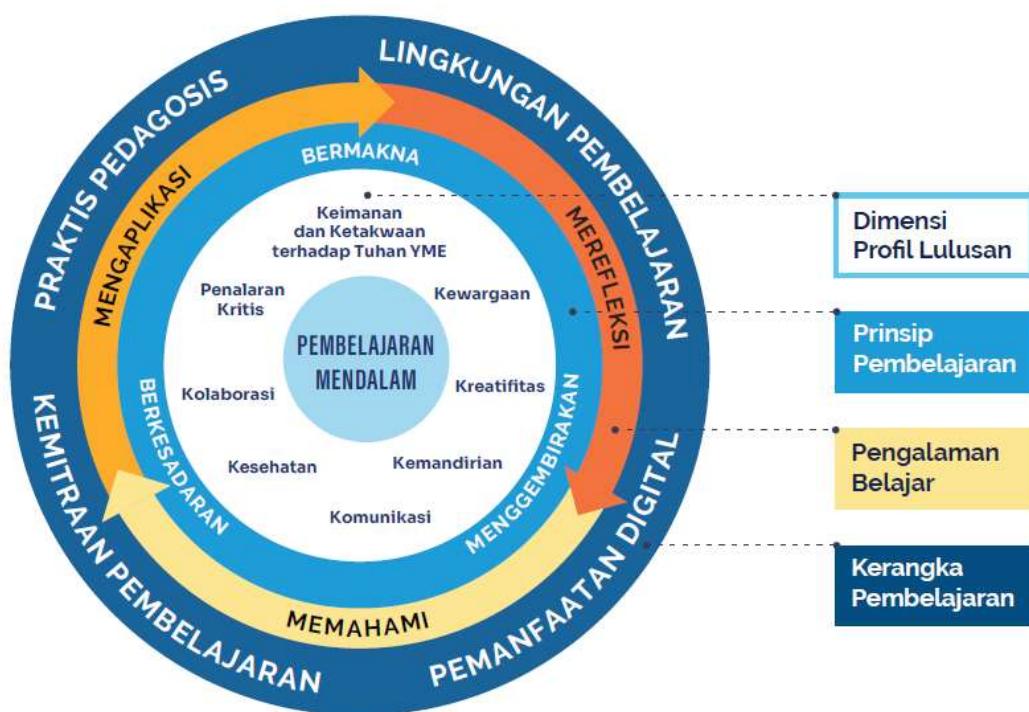
Pencapaian kedelapan dimensi ini dilakukan secara terintegrasi melalui pembelajaran yang holistik, dimana setiap aktivitas dirancang untuk mengembangkan beberapa dimensi sekaligus dalam konteks yang bermakna dan menyenangkan. Pendekatan ini memastikan bahwa perkembangan anak berjalan secara alami, seimbang, dan sesuai dengan keunikan masing-masing individu.

BAB IV

PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

A. Kerangka Pembelajaran Mendalam

Pengorganisasian pembelajaran di KB ASWAJAAdidasarkan pada kerangka kerja Pembelajaran Mendalam yang terdiri dari empat komponen utama. Pertama adalah dimensi profil lulusan yang menjadi orientasi pencapaian 8 dimensi secara terintegrasi. Kedua adalah prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga adalah pengalaman belajar melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Keempat adalah kerangka pembelajaran yang mencakup praktik pedagogis, lingkungan, kemitraan, dan teknologi.



Gambar: Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Implementasi kerangka ini disesuaikan dengan karakteristik unik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan membutuhkan pendekatan holistik integratif. Pembelajaran tidak dilakukan secara parsial, melainkan terintegrasi

dalam setiap pengalaman belajar anak sehingga perkembangan berlangsung secara natural dan bermakna.

Dimensi profil lulusan menjadi orientasi utama dalam merancang seluruh aktivitas pembelajaran. Kedelapan dimensi tidak dikembangkan secara terpisah, melainkan terintegrasi dalam setiap pengalaman belajar anak. Prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan menjadi landasan dalam menciptakan suasana belajar yang optimal bagi perkembangan anak.

Pengalaman belajar dirancang melalui tiga tahapan: memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Tahap memahami memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi konsep-konsep dasar melalui pengamatan dan manipulasi langsung. Tahap mengaplikasi memungkinkan anak menerapkan pemahaman mereka dalam berbagai konteks bermain dan aktivitas sehari-hari. Tahap merefleksi, meski dalam bentuk sederhana, membantu anak menyadari apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menggunakannya.

Kerangka pembelajaran mencakup praktik pedagogis yang sesuai PAUD, lingkungan pembelajaran yang mendukung, kemitraan yang bermakna dengan orang tua dan masyarakat, serta pemanfaatan teknologi yang tepat dan aman untuk anak usia dini. Pengorganisasian pembelajaran di KB ASWAJA didasarkan pada kerangka kerja Pembelajaran Mendalam yang terdiri dari empat komponen utama:

1. Dimensi Profil Lulusan - Orientasi pada pencapaian 8 dimensi secara terintegrasi
2. Prinsip Pembelajaran - Berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan
3. Pengalaman Belajar - Memahami, mengaplikasi, dan merefleksi
4. Kerangka Pembelajaran - Praktik pedagogis, lingkungan, kemitraan, dan teknologi

B. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum KB ASWAJAdirancang dengan sifat dinamis, fleksibel, dan responsif. Kurikulum dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat, serta responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan individual anak. Pembaruan berkelanjutan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan relevansi pembelajaran.

Pembelajaran diorganisasikan dalam tiga bentuk yang saling terintegrasi. Intrakurikuler sebagai pembelajaran inti untuk mencapai Capaian Pembelajaran fase fondasi. Projek Penguatan Profil Lulusan sebagai pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan 8 dimensi profil lulusan. Ekstrakurikuler sebagai pengembangan bakat dan minat yang mendukung dimensi profil lulusan.

Pendekatan lintas disiplin menjadi ciri khas struktur kurikulum ini, dimana berbagai bidang pengembangan diintegrasikan dalam satu kegiatan untuk mengembangkan kompetensi holistik. Pembelajaran tidak terbatas pada pemahaman konten semata, tetapi mendukung perkembangan personal, sosial, dan kesiapan belajar anak. Kurikulum juga berbasis konteks dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama dan mengintegrasikan kearifan lokal serta budaya dalam pembelajaran.

C. Pembelajaran Intrakurikuler

Pembelajaran intrakurikuler dirancang untuk mencapai Capaian Pembelajaran fase fondasi melalui prinsip "Bermain Bermakna" sebagai perwujudan "Merdeka Belajar, Merdeka Bermain". Pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak dengan menggunakan sumber belajar nyata dari lingkungan sekitar.

Prinsip dasar intrakurikuler menerapkan pembelajaran autentik dan kontekstual yang menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak yaitu :

1. Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak
2. Menggunakan sumber belajar nyata dari lingkungan sekitar anak
3. Menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari

Implementasi melibakan empat kerangka pembelajaran PM yaitu sebagai berikut :

1. Praktik Pedagogis: Pembelajaran berbasis bermain, inquiry, dan eksplorasi
2. Lingkungan Pembelajaran: Ruang fisik yang fleksibel dan budaya belajar yang positif
3. Kemitraan Pembelajaran: Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas
4. Pemanfaatan Digital: Teknologi yang tepat dan aman untuk PAUD

Enam bidang pengembangan diintegrasikan dalam setiap aktivitas pembelajaran. Nilai Agama dan Moral dikembangkan melalui pembiasaan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari dengan keteladanan dan pengalaman langsung, mendukung dimensi keimanan dan ketakwaan. Fisik-Motorik dikembangkan melalui permainan aktif dan aktivitas seni kerajinan, mendukung dimensi kesehatan. Kognitif distimulasi melalui eksplorasi dan eksperimen berbasis inquiry untuk mengembangkan dimensi penalaran kritis sesuai usia. Bahasa dikembangkan melalui komunikasi natural dan storytelling untuk mengembangkan dimensi komunikasi. Sosial-Emosional dibina melalui interaksi bermakna dan pembelajaran kolaboratif untuk mengembangkan dimensi kolaborasi dan kemandirian. Seni dikembangkan melalui ekspresi kreatif dan apresiasi budaya lokal untuk mengembangkan dimensi kreativitas.

Pengalaman belajar PM diimplementasikan melalui tiga tahapan yang dapat dirincin sebagai berikut :

Memahami (Understanding):

- Eksplorasi konsep melalui pengamatan langsung
- Manipulasi benda konkret dan eksperimen sederhana

- Bertanya dan mencari jawaban melalui discovery learning

Mengaplikasi (Applying):

- Menerapkan pemahaman dalam berbagai konteks bermain
- Transfer learning ke situasi baru yang relevan
- Praktik langsung dalam aktivitas sehari-hari

Merefleksi (Reflecting):

- Berbagi pengalaman melalui bercerita sederhana
- Menyadari apa yang telah dipelajari (metakognisi dasar)
- Feedback dari guru, teman, dan dokumentasi karya

D. Pembelajaran Projek

Projek Penguatan Profil Lulusan merupakan pembelajaran kokurikuler yang dirancang khusus untuk mengembangkan 8 dimensi profil lulusan melalui pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan kerangka PM. Karakteristik proyek PM dimulai dari masalah atau pertanyaan yang relevan dengan kehidupan anak, melibatkan pengalaman belajar memahami-mengaplikasi-merefleksi, mengintegrasikan 4 kerangka pembelajaran, dan mengembangkan multiple dimensi profil lulusan secara bersamaan.

Implementasi empat kerangka pembelajaran dalam proyek mencakup praktik pedagogis melalui Project-Based Learning dan pembelajaran kolaboratif, lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan ruang fisik kelas hingga lingkungan masyarakat dengan budaya belajar kolaboratif dan eksploratif, kemitraan pembelajaran dengan melibatkan orang tua sebagai narasumber dan komunitas lokal sebagai sumber belajar, serta pemanfaatan digital untuk dokumentasi proses dan presentasi hasil sesuai usia anak.

E. Pembelajaran Ekstrakurikuler

Pelaksanaan ekstrakurikuler menerapkan prinsip pilihan berdasarkan minat anak tanpa paksaan, pendampingan oleh guru berpengalaman, dan tetap menerapkan prinsip bermakna dan menggembirakan sesuai kerangka PM. Kegiatan ekstrakurikuler dirancang sebagai pengayaan dan pengembangan bakat-minat khusus anak yang mendukung pencapaian dimensi profil lulusan. Jenis kegiatan meliputi seni dan kreativitas yaitu :

No	Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler	Tujuan	Integrasi 8 Dimensi Profil Lulusan
1	Perkusi Musik Dapur	Mengembangkan kreativitas musik dengan alat-alat dapur, ritme, dan kepekaan bunyi	Kreativitas (eksplorasi bunyi), Komunikasi (ekspresi musical), Kolaborasi (ensemble musik), Penalaran Kritis (pola ritme)
2	Qiroah/ Tilawah	Mengembangkan kemampuan membaca Al-Quran dengan tartil dan benar	Keimanan (membaca kitab suci), Komunikasi (artikulasi yang jelas), Kemandirian (belajar mandiri), Penalaran Kritis (memahami bacaan)
3	Tari Tradisional	Melestarikan budaya daerah dan mengembangkan apresiasi seni tradisional	Kewargaan (pelestarian budaya), Kreativitas (ekspresi gerak), Kesehatan (aktivitas fisik), Komunikasi (ekspresi non-verbal)
4	English for Kids	Mengenalkan bahasa Inggris dasar melalui lagu dan permainan sederhana	Komunikasi (bahasa asing), Kreativitas (lagu dan games), Kolaborasi (aktivitas kelompok), Penalaran Kritis (pemahaman bahasa)
5	Drumband/Marching	Mengembangkan koordinasi, disiplin, dan kerjasama melalui musik dan formasi	Kolaborasi (kekompakan formasi), Kemandirian (disiplin latihan), Komunikasi (ekspresi musik), Kesehatan (aktivitas fisik)
6	Renang	Mengajarkan dasar-dasar berenang dan water safety untuk anak	Kesehatan (olahraga air), Kemandirian (mengatasi takut air), Penalaran Kritis (teknik gerakan), Kolaborasi (keselamatan bersama)

F. Pengaturan Waktu Pembelajaran

Pengaturan waktu mengutamakan fleksibilitas yang disesuaikan dengan ritme natural anak. Jadwal harian dimulai dengan waktu kedatangan untuk transisi dari rumah ke sekolah, dilanjutkan circle time untuk berbagi pengalaman, kegiatan inti dengan pembelajaran tematik dalam blok waktu fleksibel, istirahat sebagai pembelajaran sosial, kegiatan lanjutan yang responsif terhadap energi anak, dan penutup dengan refleksi sederhana.

Prinsip fleksibilitas waktu mempertimbangkan daya konsentrasi anak yang terbatas, kemungkinan perpanjangan waktu jika anak sangat antusias, transisi halus antar aktivitas, dan responsivitas terhadap kebutuhan spontan anak.

Lingkungan dirancang sebagai sumber belajar dengan penataan ruang dalam berupa area pembelajaran tematik dan area aktivitas khusus, serta pemanfaatan ruang luar melalui kebun sekolah sebagai laboratorium alam dan area bermain outdoor untuk eksplorasi.

Intrakurikuler

Kelas	Mingguan	Semester	Tahun
KB A (usia 4 - 5 tahun)	1.050 menit (dilaksanakan dalam 5 hari efektif ; Senin - Jumat)	19 minggu x 1050 menit = 17.850 menit	2 semester x 17.850 menit = 35.700 menit
KB B (usia 5 - 6 tahun)	1.050 menit (dilaksanakan dalam 5 hari efektif : Senin - Jumat)	19 minggu x 1050 menit = 17.850 menit	2 semester x 17.850 menit = 35.700 menit

Ekstrakurikuler

Kelas	Mingguan	Semester	Tahun
KB A (usia 4 - 5 tahun)	60 menit (dilaksanakan setiap hari Selasa)	17 minggu x 60 menit = 1.020 menit	2 semester x 1.020 menit = 2.040 menit
KB B (usia 5 - 6 tahun)	60 menit (dilaksanakan setiap hari Kamis)	17 minggu x 60menit = 1.020 menit	2 semester x 1.020 menit = 2.040 menit

BAB V

PERENCANAAN PEMBELAJARAN

A. Kerangka Perencanaan

Perencanaan pembelajaran di KB ASWAJA mengacu pada kerangka Pembelajaran Mendalam yang terdiri dari empat tahapan sistematis. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan bagi anak usia dini.

Tahap pertama adalah identifikasi yang meliputi analisis kesiapan peserta didik, karakteristik materi pembelajaran, dan penentuan dimensi profil lulusan yang akan dicapai. Tahap kedua adalah desain pembelajaran yang mencakup penetapan capaian pembelajaran, topik kontekstual, integrasi lintas disiplin, tujuan pembelajaran, dan kerangka pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengalaman belajar yang dirancang dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Tahap keempat adalah asesmen yang dilakukan di awal, proses, dan akhir pembelajaran.

Kerangka ini memastikan bahwa setiap pembelajaran tidak hanya mencapai capaian pembelajaran fase fondasi, tetapi juga mengembangkan delapan dimensi profil lulusan secara terintegrasi. Pendekatan ini juga mempertimbangkan karakteristik unik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan membutuhkan pengalaman konkret serta interaksi sosial yang bermakna.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran di KB ASWAJA mengacu pada CP fase fondasi yang ditetapkan pemerintah dan disesuaikan dengan konteks sekolah serta kebutuhan anak. CP menjadi acuan utama dalam merancang pembelajaran yang holistik dan bermakna.

Berdasarkan CP fase fondasi, sekolah mengembangkan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik dan operasional. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan mempertimbangkan subjek belajar, pengetahuan atau keterampilan yang harus dikuasai, kondisi atau konteks demonstrasi kompetensi, serta tingkat pencapaian sebagai indikator keberhasilan. Setiap tujuan pembelajaran dirancang untuk dapat dicapai dalam rentang waktu tertentu sesuai dengan daya konsentrasi dan kemampuan anak.

Alur Tujuan Pembelajaran disusun secara logis menurut urutan pembelajaran dari awal hingga akhir fase fondasi. Prinsip penyusunan ATP di PAUD meliputi esensial untuk fokus pada hal-hal mendasar, berkesinambungan untuk memastikan koneksi antar pembelajaran, kontekstual agar relevan dengan kehidupan anak, dan sederhana untuk mudah dipahami dan dilaksanakan. ATP di KB ASWAJA mengorganisasikan tujuan pembelajaran berdasarkan laju perkembangan anak dan dirancang fleksibel untuk mengakomodasi keberagaman individual.

Berikut ini adalah CP yang berisi muatan/materi pembelajaran mencakup berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang digunakan :

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
NILAI AGAMA DAN BUDI PEKERTI :		
1) Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal keberadaan Tuhan Yang Maha Esa melalui ciptaan-Nya ▪ Mengenal kegiatan ibadah sederhana sesuai dengan agama dan kepercayaannya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan contoh ciptaan Tuhan (seperti manusia, hewan, tumbuhan) ▪ Mengucapkan doa-doa pendek sesuai dengan 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami keberadaan Tuhan Yang Maha Esa melalui ciptaan-Nya ▪ Mempraktikkan kegiatan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan contoh-contoh ciptaan Tuhan dan kegunaannya ▪ Mengucapkan doa-doa pendek sesuai dengan

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<p>sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan bimbingan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan gerakan ibadah sederhana sesuai agamanya ▪ Menyebutkan hari-hari besar agama yang dianutnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ agamanya ▪ Melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinannya dengan bimbingan ▪ Menyebutkan tempat ibadah dan hari besar agama lain
2) Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal cara hidup bersih dan sehat ▪ Mengenal cara menjaga keselamatan diri <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan dengan bimbingan ▪ Membuang sampah pada tempatnya dengan bimbingan ▪ Mengenali benda-benda yang berbahaya dengan bimbingan ▪ Menyebutkan makanan yang sehat dan tidak sehat 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat ▪ Menerapkan cara menjaga keselamatan diri <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat secara mandiri (seperti mandi, gosok gigi, mencuci tangan) ▪ Memilih makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi ▪ Mengenali dan menghindari benda-benda yang berbahaya ▪ Menggunakan toilet secara mandiri
3) Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhhlak mulia;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal perilaku baik dalam berinteraksi dengan orang lain ▪ Mengenal perbedaan karakteristik teman-temannya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu dengan bimbingan 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan perilaku baik dan santun dalam berinteraksi dengan orang lain ▪ Menghargai perbedaan karakteristik teman-temannya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu secara spontan

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta maaf jika melakukan kesalahan dengan bimbingan ▪ Menyebutkan nama dan jenis kelamin teman-temannya ▪ Bermain bersama teman tanpa membedakan jenis kelamin 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meminta maaf jika melakukan kesalahan secara spontan ▪ Menyebutkan perbedaan karakteristik teman seperti warna kulit, jenis rambut ▪ Menunjukkan sikap toleran terhadap perbedaan teman (agama, suku, budaya)
4) Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal cara merawat lingkungan alam sekitar ▪ Mengenal cara menyayangi makhluk hidup di sekitarnya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiram tanaman dengan bimbingan ▪ Membuang sampah pada tempatnya saat di alam terbuka ▪ Memberi makan hewan peliharaan dengan bimbingan ▪ Menyebutkan nama-nama hewan dan tumbuhan di sekitarnya 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan cara merawat lingkungan alam sekitar ▪ Menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup di sekitarnya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Merawat tanaman di sekitar sekolah atau rumah ▪ Memilah sampah organik dan anorganik ▪ Menceritakan cara merawat hewan peliharaan ▪ Menjelaskan pentingnya menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan
JATI DIRI :		
1) Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali emosi diri sendiri dan orang lain ▪ Membangun hubungan sosial dengan teman sebaya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjalin pertemanan dengan anak lain 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali emosi diri sendiri dan orang lain ▪ Menunjukkan reaksi emosi diri dengan wajar <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa ▪ Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya atau berpendapat) ▪ Mempertahankan haknya dengan mencari bantuan dari orang lain, misalnya meminta bantuan kepada orang dewasa 	<p>pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Beradaptasi dengan wajar dalam situasi baru ▪ Mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri sendiri ▪ Mengungkapkan perasaan dan ide dengan pilihan kata yang sesuai saat berkomunikasi
2) Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri sendiri ▪ Memahami identitas diri berdasarkan karakteristik gender dan agama <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilih satu jenis dari 2-3 pilihan yang tersedia (misalnya: mainan, makanan, pakaian) ▪ Memilih satu dari berbagai kegiatan atau benda yang disediakan ▪ Menyebut nama anggota keluarga lain, teman, dan jenis kelamin mereka ▪ Mulai melafalkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agamanya 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri secara tepat ▪ Memahami identitas diri berdasarkan karakteristik agama dan sosial budaya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilih satu jenis dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia ▪ Memilih kegiatan atau benda yang paling sesuai dengan kebutuhan dari beberapa pilihan yang ada ▪ Mengucapkan doa-doa pendek dan menjalankan ibadah sesuai agamanya (contoh: doa sebelum dan sesudah kegiatan) ▪ Menyebut hari-hari besar agama dan tempat ibadah agama lain
3) Anak mengenal dan memiliki perilaku	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami perilaku baik 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan perilaku

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan anak Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku;	<p>sebagai refleksi dari akhlak mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal lingkungan sosial seperti keluarga, teman, tempat tinggal, dan tempat ibadah <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersikap sopan dan peduli melalui kata-kata dan perbuatan dengan bimbingan (misalnya: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) ▪ Mulai menunjukkan keinginan untuk menolong orang tua, pendidik, dan teman ▪ Menyebutkan tempat di lingkungan sekitarnya ▪ Mengikuti aturan 	<p>santun sebagai wujud akhlak mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami lingkungan sosial seperti keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara spontan menunjukkan perilaku sopan dan peduli melalui kata-kata dan perbuatan (misalnya: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) ▪ Memiliki keinginan untuk menolong orang tua, pendidik, dan teman ▪ Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka seperti warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dan lainnya ▪ Membuat dan mengikuti aturan
4) Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus ▪ Memanfaatkan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan berbagai 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus ▪ Memanfaatkan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan berbagai

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<p>kegiatan motorik kasar dan halus dengan keseimbangan, kontrol, dan kelincahan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan kemampuan bergelayutan atau berkibar ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan kemampuan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan kemampuan menggunakan anggota tubuh untuk gerakan halus yang terkontrol (misalnya, meronce) 	<p>gerakan terkoordinasi dengan kontrol, keseimbangan, dan kelincahan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan kemampuan menggerakkan mata, tangan, kaki, dan kepala secara terkoordinasi dalam menirukan gerakan teratur (misalnya, senam dan tarian) ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan kemampuan bermain fisik dengan aturan ▪ Melakukan kegiatan yang menunjukkan keterampilan menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misalnya, menggantungkan baju, mengikat tali sepatu, menggambar, menempel, memotong, makan)
DASAR-DASAR LITERASI, MATEMATIKA, SAINS, TEKNOLOGI, REKAYASA, DAN SENI :		
1) Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) ▪ Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal) <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih kaya 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) ▪ Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal) <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih kaya

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<p>dengan kosakata yang terbatas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang diberikan (misalnya: aturan makan bersama) ▪ Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa ▪ Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya atau berpendapat) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang diberikan (misalnya: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan) ▪ Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa ▪ Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
2) Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal keaksaraan awal melalui bermain ▪ Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menulis huruf-huruf dengan meniru contoh ▪ Menceritakan isi buku meskipun tidak sesuai dengan tulisan ▪ Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10 ▪ Mengenali bahan pembuatan teknologi sederhana 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenal keaksaraan awal melalui bermain ▪ Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan bentuk-bentuk simbol ▪ Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata ▪ Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri ▪ Menunjukkan minat membaca buku-buku yang dikenali
3) Anak memiliki kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur,

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
(kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola, mengenali bentuk dan karakteristik benda di sekitar yang dapat dibandingkan dan diukur, mengklasifikasi objek, dan kesadaran mengenai waktu melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda konkret di lingkungan;	<p>tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan informasi mengenai benda-benda di sekitarnya melalui berbagai hasil karya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misalnya: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis, berat-ringan) ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek hingga yang terpanjang, terkecil hingga terbesar ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan 	<p>fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan informasi mengenai benda-benda di sekitarnya melalui berbagai hasil karya <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lainnya ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misalnya: menjodohkan, menjiplak, meniru) ▪ Melaksanakan kegiatan yang menunjukkan kemampuan anak mengenal benda berdasarkan lima seriasi

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
		atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan menguruKBan benda
4) Anak mampu menyebuKBan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami cara menyelesaikan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif ▪ Menerapkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah sehari-hari <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyelesaikan masalah sederhana dengan bantuan orang dewasa ▪ MelanjutKBan kegiatan hingga selesai ▪ Memilih satu jenis dari 2-3 pilihan yang tersedia (misalnya: mainan, makanan, pakaian) ▪ Memilih satu dari berbagai kegiatan atau benda yang disediakan 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami cara menyelesaikan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif ▪ Menerapkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah sehari-hari <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menyelesaikan sendiri masalah sederhana yang dihadapi ▪ Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan ▪ Memilih satu jenis dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia ▪ Memilih kegiatan atau benda yang paling sesuai dengan kebutuhan dari beberapa pilihan yang ada
5) Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapaKBan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) ▪ Menyajikan berbagai karya terkait lingkungan alam dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ MenyebuKBan nama dan kegunaan benda-benda 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll) ▪ Menyajikan berbagai karya terkait lingkungan alam dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan peristiwa alam melalui percobaan

ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<p>alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan hasil karya yang dibuat secara sederhana dan berhubungan dengan lingkungan alam ▪ Menunjukkan proses perkembangbiakan makhluk hidup (misal: kupu-kupu, ayam, katak) ▪ Menyebutkan tempat di lingkungan sekitarnya 	<p>sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengungkapkan hasil karya yang dibuat secara lengkap dan berhubungan dengan lingkungan alam ▪ Menceritakan proses perkembangbiakan makhluk hidup ▪ Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
6) Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab;	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) ▪ Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan benda-benda teknologi sederhana (misal: gunting, sekop, palu, cangkul, pisau, gunting kuku, sikat gigi, sendok, pembuka tutup botol, spons, roda pada kendaraan) ▪ Mengenali bahan pembuatan teknologi sederhana ▪ Menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab ▪ Membuat alat teknologi 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) ▪ Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatan <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab ▪ Membuat alat teknologi sederhana (misal: baling-baling, pesawat mainan, kereta mainan, mobil-mobilan, telepon mainan dengan benang) ▪ Melakukan proses kerja sesuai prosedur (misal: membuat wedang jahe dimulai dari menyediakan air panas, jahe, gula, dan

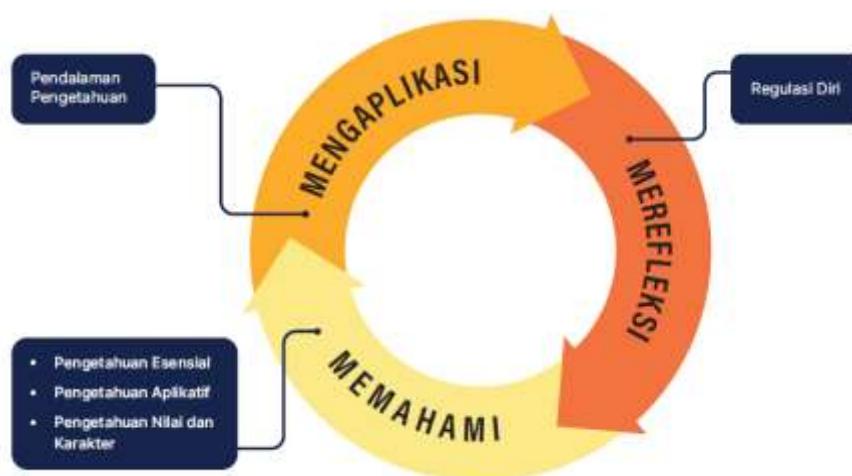
ELEMEN CP DAN SUB ELEMEN	TP, IKTP KB A	TP, IKTP KB B
	<p>sederhana (misal: baling-baling, pesawat mainan, kereta mainan, mobil-mobilan, telepon mainan dengan benang)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gelas) ▪ Menggunakan teknologi sederhana untuk mencari informasi dengan bimbingan orang dewasa
7) Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami berbagai karya dan aktivitas seni ▪ Menyajikan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengapresiasi penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan, seperti bertepuk tangan dan memuji ▪ Menampilkan karya seni sederhana di hadapan anak-anak atau orang lain ▪ Mengungkapkan hasil karya yang dibuat secara sederhana dan berhubungan dengan lingkungan alam ▪ Menunjukkan minat terhadap aktivitas seni (seperti menyanyi, menari, atau menggambar) 	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami berbagai karya dan aktivitas seni ▪ Menyajikan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media <p>Indikator IKTP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengapresiasi penampilan karya seni anak lain, misalnya dengan bertepuk tangan dan memuji ▪ Membuat karya seni sesuai kreativitasnya, baik itu seni musik, visual, gerak, dan tari yang dibuatnya maupun yang dibuat oleh orang lain ▪ Mengungkapkan perasaan dan ide dengan pilihan kata yang sesuai saat berkomunikasi ▪ Menampilkan karya seni dengan menggabungkan berbagai media (misalnya menggambar dan bercerita, atau menari dan bernyanyi)

C. Rencana Pembelajaran

KB ASWAJA menggunakan dua dokumen perencanaan pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Modul Ajar. RPPH digunakan untuk perencanaan harian dengan format yang fleksibel, sementara

Modul Ajar dikembangkan untuk materi-materi tertentu yang memerlukan elaborasi lebih mendalam.

RPPH dirancang dengan tiga komponen utama sesuai dengan prinsip Pembelajaran Mendalam. Komponen pertama adalah identifikasi yang mencakup analisis kesiapan anak, karakteristik materi, dan dimensi profil lulusan yang akan dikembangkan. Komponen kedua adalah desain pembelajaran yang meliputi capaian pembelajaran, topik pembelajaran yang kontekstual, integrasi lintas disiplin, tujuan pembelajaran spesifik, dan kerangka pembelajaran dengan empat elemen praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, kemitraan, dan pemanfaatan digital. Komponen ketiga adalah pelaksanaan yang mencakup pengalaman belajar memahami-mengaplikasi-merefleksi dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.



Gambar: Pengalaman Belajar Pembelajaran Mendalam

Modul Ajar yang disebut dengan Perencanaan Pembelajaran Mendalam merupakan proses sistematis yang terdiri dari empat tahapan yang saling berkaitan dan terintegrasi. Tahapan ini dirancang untuk memastikan pembelajaran yang berkualitas dengan menerapkan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Tahap pertama adalah **Identifikasi** yang menjadi fondasi perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru melakukan tiga kegiatan utama yaitu mengidentifikasi kesiapan peserta didik yang mencakup pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar mereka. Selanjutnya guru memahami karakteristik materi pelajaran meliputi jenis pengetahuan yang akan dicapai, relevansi dengan kehidupan nyata, tingkat kesulitan, dan struktur materi. Terakhir, guru menentukan dimensi profil lulusan yang akan dikembangkan dalam pembelajaran tersebut.

Tahap kedua adalah **Desain Pembelajaran** yang merupakan tahap perancangan pembelajaran secara detail. Guru menentukan capaian pembelajaran sesuai fase yang ditetapkan, kemudian memilih topik pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan lintas disiplin ilmu yang relevan dengan topik, merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, serta menentukan kerangka pembelajaran yang mencakup empat elemen yaitu praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital.

Tahap ketiga adalah **Pengalaman Belajar** yang menjadi inti dari implementasi pembelajaran. Guru merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam setiap aktivitas. Tahapan pembelajaran disusun dengan langkah-langkah kegiatan awal, inti, dan penutup yang mengalir secara natural. Yang terpenting, guru mendeskripsikan pengalaman belajar yang meliputi tiga proses utama yaitu memahami untuk membangun pemahaman konsep, mengaplikasi untuk menerapkan pemahaman dalam berbagai konteks, dan merefleksi untuk mengevaluasi dan mengingat kembali apa yang telah dipelajari.

Tahap keempat adalah **Asesmen** yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memantau dan mengevaluasi perkembangan peserta didik. Asesmen dirancang dalam tiga waktu yaitu asesmen pada awal pembelajaran untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta didik, asesmen pada proses

pembelajaran untuk memantau perkembangan selama pembelajaran berlangsung, dan asesmen pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Keempat tahapan ini saling terkait dan membentuk siklus perencanaan yang holistik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Gambar: Perencanaan Pembelajaran Mendalam

D. Pelaksanaan Pembelajaran

KB ASWAJA menerapkan beberapa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan prinsip Pembelajaran Mendalam. Strategi utama yang digunakan adalah pembelajaran berbasis bermain yang menjadi fondasi semua aktivitas pembelajaran, dimana konsep dan keterampilan disampaikan melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis pengalaman diterapkan dengan memberikan kesempatan anak untuk mengalami langsung melalui eksplorasi, eksperimen, dan manipulasi objek konkret.

Pembelajaran kolaboratif menjadi strategi penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama. Anak didorong untuk belajar bersama teman sebaya melalui diskusi sederhana, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas bersama. Pembelajaran berbasis inquiry diterapkan dalam bentuk sederhana dimana anak didorong untuk bertanya, mengamati, dan mencari jawaban melalui eksplorasi. Pembelajaran kontekstual memastikan semua materi pembelajaran terhubung dengan kehidupan nyata anak dan lingkungan sekitar mereka.

menggunakan lima model pembelajaran utama yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam. Model STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) diterapkan dalam bentuk sederhana melalui eksplorasi sains alam, pengenalan teknologi sederhana yang aman, engineering melalui kegiatan membangun dengan balok, seni sebagai media ekspresi, dan Kurikulum Satuan Pendidikan KB ASWAJA 2025/2026 Pendekatan Pembelajaran Mendalam

matematika dasar melalui pola dan bilangan. Integrasi STEAM dilakukan dalam proyek seperti membuat jembatan dari balok (engineering), menghias dengan warna-warni (arts), menghitung berapa balok yang digunakan (mathematics), mengamati mengapa jembatan bisa kuat (science), dan dokumentasi dengan foto (technology).

Model Pembelajaran Kolaboratif menjadi pendekatan utama dimana anak belajar bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau proyek bersama. Anak dibagi dalam kelompok 3-4 orang dengan peran yang jelas namun fleksibel, seperti pengamat, perancang, pelaksana, dan pencerita. Melalui model ini anak belajar berbagi ide, mendengarkan pendapat teman, mencapai kesepakatan, dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.

Model Project-Based Learning (PjBL) diterapkan dalam bentuk proyek sederhana yang relevan dengan kehidupan anak. Proyek seperti "Membuat Taman Mini" melibatkan anak dalam tahapan perencanaan sederhana, pelaksanaan menanam dan merawat, serta presentasi hasil kepada teman dan orang tua. Setiap proyek dirancang untuk mengembangkan multiple dimensi profil lulusan dan berlangsung dalam periode waktu yang sesuai dengan daya konsentrasi anak.

Model Problem-Based Learning (PBL) disesuaikan dengan kemampuan anak melalui penyajian masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan mereka. Contohnya masalah "Mengapa tanaman di kelas layu?" yang mendorong anak untuk mengamati, bertanya, mencari informasi, mencoba solusi, dan mengevaluasi hasilnya. Masalah yang dipilih bersifat konkret, dapat diamati langsung, dan memiliki solusi yang dapat dicoba oleh anak.

Model Pembelajaran Inkuiiri diterapkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis anak. Guru memfasilitasi anak untuk bertanya, mengamati, memprediksi, mencoba, dan menyimpulkan melalui kegiatan eksplorasi. Contohnya eksplorasi "Benda yang Tenggelam dan Mengapung" dimana anak didorong untuk memprediksi, menguji, mengamati, dan menyimpulkan berdasarkan percobaan yang mereka lakukan sendiri.

Model Pembelajaran

Dengan menggunakan lima model pembelajaran utama yang telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam. **Model STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)** diterapkan dalam bentuk sederhana melalui eksplorasi sains alam, pengenalan teknologi sederhana yang aman, engineering melalui kegiatan membangun dengan balok, seni sebagai media ekspresi, dan matematika dasar melalui pola dan bilangan. Integrasi STEAM dilakukan dalam proyek seperti membuat jembatan dari balok (engineering), menghias dengan warna-warni (arts), menghitung berapa balok yang digunakan (mathematics), mengamati mengapa jembatan bisa kuat (science), dan dokumentasi dengan foto (technology).

Model Pembelajaran Kolaboratif menjadi pendekatan utama dimana anak belajar bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas atau proyek bersama. Anak dibagi dalam kelompok 3-4 orang dengan peran yang jelas namun fleksibel, seperti pengamat, perancang, pelaksana, dan pencerita. Melalui model ini anak belajar berbagi ide, mendengarkan pendapat teman, mencapai kesepakatan, dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.

Model Project-Based Learning (PjBL) diterapkan dalam bentuk proyek sederhana yang relevan dengan kehidupan anak. Proyek seperti "Membuat Taman Mini" melibatkan anak dalam tahapan perencanaan sederhana, pelaksanaan menanam dan merawat, serta presentasi hasil kepada teman dan orang tua. Setiap proyek dirancang untuk mengembangkan multiple dimensi profil lulusan dan berlangsung dalam periode waktu yang sesuai dengan daya konsentrasi anak.

Model Problem-Based Learning (PBL) disesuaikan dengan kemampuan anak melalui penyajian masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan mereka. Contohnya masalah "Mengapa tanaman di kelas layu?" yang mendorong anak untuk mengamati, bertanya, mencari informasi,

mencoba solusi, dan mengevaluasi hasilnya. Masalah yang dipilih bersifat konkret, dapat diamati langsung, dan memiliki solusi yang dapat dicoba oleh anak.

Model Pembelajaran Inkuiiri diterapkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis anak. Guru memfasilitasi anak untuk bertanya, mengamati, memprediksi, mencoba, dan menyimpulkan melalui kegiatan eksplorasi. Contohnya eksplorasi "Benda yang Tenggelam dan Mengapung" dimana anak didorong untuk memprediksi, menguji, mengamati, dan menyimpulkan berdasarkan percobaan yang mereka lakukan sendiri.

Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan pembelajaran di KB ASWAJA mengikuti tahapan sistematis yang memastikan implementasi Pembelajaran Mendalam secara optimal. **Tahap Persiapan** dimulai dengan guru mempersiapkan lingkungan belajar, menyiapkan media dan alat peraga, serta melakukan briefing singkat dengan tim untuk memastikan koordinasi yang baik.

Tahap Pembukaan (Circle Time) dilaksanakan selama 15 menit dengan kegiatan salam dan doa bersama, sharing pengalaman anak, pengenalan tema hari ini, dan penjelasan aktivitas yang akan dilakukan. Guru menggunakan lagu, gerakan, atau permainan sederhana untuk menciptakan suasana yang ceria dan siap belajar.

Tahap Kegiatan Inti merupakan implementasi pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. **Fase Memahami** dilakukan melalui eksplorasi dan observasi dimana anak diajak mengamati, bertanya, dan mencoba memahami konsep baru melalui pengalaman langsung. **Fase Mengaplikasi** memberikan kesempatan anak untuk menerapkan pemahaman mereka dalam berbagai aktivitas seperti bermain peran, membuat karya, atau melakukan eksperimen sederhana. **Fase Merefleksi** dilakukan dengan meminta anak menceritakan kembali aktivitas mereka, mengungkapkan perasaan, dan berbagi hasil karya.

Tahap Istirahat dan Makan tidak hanya sebagai waktu break tetapi juga momen pembelajaran sosial dimana anak belajar berbagi, sopan santun, kebersihan, dan kemandirian. **Tahap Aktivitas Lanjutan** berupa permainan outdoor, aktivitas motorik kasar, atau eksplorasi alam yang memberikan kesempatan anak untuk bergerak bebas dan mengembangkan keterampilan fisik.

Tahap Penutup dilakukan dengan kegiatan refleksi sederhana, evaluasi bersama tentang aktivitas hari ini, doa penutup, dan persiapan pulang. Guru memberikan apresiasi terhadap partisipasi anak dan memberikan motivasi untuk kegiatan esok hari.

E. Asesmen Pembelajaran

Asesmen di KB ASWAJA dirancang berdasarkan prinsip assessment for learning, assessment as learning, dan assessment of learning yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Asesmen bukan sekedar pengukuran capaian, tetapi alat untuk memahami perkembangan anak secara holistik dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Asesmen awal dilakukan untuk mengidentifikasi kesiapan anak sebelum pembelajaran dimulai. Ini mencakup pengetahuan awal, minat, latar belakang keluarga, gaya belajar, dan kebutuhan khusus anak. Informasi ini digunakan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik individual anak dan mengantisipasi kebutuhan dukungan yang diperlukan.

Asesmen proses dilakukan secara berkelanjutan selama pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan meliputi observasi natural, catatan anekdot, dokumentasi foto dan video, ceklis perkembangan, dan portofolio hasil karya anak. Asesmen ini memberikan gambaran real-time tentang perkembangan anak dan memungkinkan guru untuk melakukan penyesuaian pembelajaran secara responsif.

Asesmen akhir dilakukan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran dan perkembangan dimensi profil lulusan. Asesmen ini bersifat komprehensif dan holistik, tidak hanya fokus pada aspek kognitif tetapi juga perkembangan sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, seni, dan nilai-nilai moral. Hasil asesmen dikomunikasikan kepada orang tua dalam bentuk portofolio, laporan naratif, dan diskusi personal.

Instrumen asesmen dirancang untuk authentic assessment, rubrik penilaian dikembangkan dengan indikator mengakomodasi keberagaman cara anak menunjukkan kompetensinya. Dokumentasi menjadi bagian penting dari asesmen untuk merekam perjalanan pembelajaran anak dan menjadi bukti perkembangan yang dapat dibagikan dengan orang tua.

BAB VI

PENDAMPINGAN, EVALUASI, DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

A. Pendampingan

Pendampingan implementasi Pembelajaran Mendalam di KB ASWAJA dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan untuk memastikan transformasi pembelajaran berjalan optimal. Strategi pendampingan didasarkan pada pemahaman bahwa implementasi PM memerlukan perubahan paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Pendampingan dilaksanakan melalui pendekatan yang holistik dengan melibatkan seluruh ekosistem pendidikan di sekolah. Kepala sekolah berperan sebagai pemimpin pembelajaran yang memfasilitasi dan mendampingi guru dalam menerapkan prinsip-prinsip PM. Guru senior yang telah memahami PM dengan baik menjadi mentor bagi guru lain dalam implementasi di kelas. Keterlibatan orang tua juga menjadi bagian penting dalam pendampingan untuk memastikan kontinuitas penerapan PM di rumah.

Program pendampingan di KB ASWAJA dirancang dengan tiga pendekatan utama yang saling melengkapi untuk memastikan implementasi Pembelajaran Mendalam berjalan optimal.

Program	Bentuk Kegiatan	Fokus Pendampingan	Frekuensi	Pelaksana	Target Output
Coaching	<ul style="list-style-type: none">Pendampingan pembelajaran individual<ul style="list-style-type: none">• Observasi kelas• Diskusi reflektif• Feedback konstruktif	Pengembangan kemampuan guru dalam menerapkan PM di kelas secara praktis	Setiap bulan (minimal 2 sesi)	Kepala Sekolah atau Guru Senior	<ul style="list-style-type: none">• Peningkatan kualitas pembelajaran<ul style="list-style-type: none">• Implementasi 3 prinsip PM• Penguasaan 3 pengalaman belajar
Mentoring	<ul style="list-style-type: none">Supervisi klinis Kepala SekolahSupervisi klinis Pengawas	Pengembangan profesional guru melalui bimbingan dan dukungan	<ul style="list-style-type: none">KS: Setiap bulanPengawas:	<ul style="list-style-type: none">Kepala SekolahPengawas PAUD	<ul style="list-style-type: none">• Peningkatan kompetensi guru<ul style="list-style-type: none">• Penyelesaian kendala

	<ul style="list-style-type: none"> • Sharing pengalaman • Pemecahan masalah bersama 	berkelanjutan	Setiap 2 bulan		<ul style="list-style-type: none"> implementasi • Pengembangan best practices
Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan CP menjadi ATP • Penyusunan Modul Ajar PM • Pengembangan Modul Projek • Teknik Asesmen Holistik • Workshop Internal 	Penguatan pengetahuan dan keterampilan teknis terkait implementasi PM	<ul style="list-style-type: none"> • Juni: ATP • Juli: Modul Ajar • Agustus: Modul Projek • Oktober: Asesmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Narasumber Internal • Narasumber Eksternal • Tim Ahli PM 	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen ATP berkualitas • Modul pembelajaran PM • Instrumen asesmen holistik • Sertifikat kompetensi

Keterangan Program:

Program Coaching berfokus pada pendampingan praktis di kelas dengan pendekatan personal yang memungkinkan guru mendapat bimbingan langsung dalam mengimplementasikan PM. Setiap sesi coaching dimulai dengan observasi pembelajaran, dilanjutkan diskusi reflektif tentang penerapan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, serta diakhiri dengan feedback konstruktif dan rencana pengembangan selanjutnya.

Program Mentoring memberikan dukungan berkelanjutan melalui relationship yang lebih luas antara mentor dan mentee. Supervisi klinis dilakukan dengan pendekatan kolaboratif dimana kepala sekolah dan pengawas tidak hanya mengevaluasi tetapi juga memberikan dukungan dalam mengatasi tantangan implementasi PM. Sharing pengalaman menjadi kunci dalam transfer pengetahuan dan best practices.

Program Pelatihan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan teknis yang diperlukan dalam implementasi PM. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap sesuai kebutuhan implementasi, dimulai dari pengembangan dokumen perencanaan hingga teknik asesmen yang sesuai dengan prinsip PM. Kombinasi narasumber internal dan eksternal memastikan kualitas dan relevansi materi pelatihan.

B. Evaluasi

Evaluasi PM di KB ASWAJA dilakukan secara komprehensif dengan fokus pada transformasi pembelajaran dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Sistem evaluasi dirancang untuk mengukur tidak hanya ketercapaian target akademik, tetapi juga pengembangan delapan dimensi profil lulusan secara holistik.

Evaluasi implementasi PM dilakukan melalui beberapa aspek yang saling terkait. Pertama adalah evaluasi ketercapaian Capaian Pembelajaran fase fondasi yang disesuaikan dengan implementasi PM. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif tetapi juga perkembangan sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, seni, dan nilai agama moral anak.

Kedua adalah evaluasi keterlaksanaan projek penguatan profil lulusan yang menjadi ciri khas implementasi PM. Evaluasi mencakup kualitas perencanaan projek, implementasi tiga pengalaman belajar memahami-mengaplikasi-merefleksi, serta dampak projek terhadap pengembangan dimensi profil lulusan anak.

Ketiga adalah evaluasi ketercapaian delapan dimensi profil lulusan melalui observasi, dokumentasi, dan asesmen autentik. Setiap dimensi dievaluasi menggunakan indikator yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memantau progress perkembangan setiap anak.

Keempat adalah evaluasi kualitas pembelajaran yang mencakup implementasi prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam pembelajaran sehari-hari. Evaluasi dilakukan melalui observasi pembelajaran, feedback anak dan orang tua, serta self-assessment guru terhadap implementasi PM.

C. Pengembangan Profesional

Pengembangan profesional di KB ASWAJA dirancang sebagai proses berkelanjutan yang mendukung implementasi PM secara optimal. Program pengembangan ditekankan pada prinsip reflektif dan pengembangan diri yang memungkinkan guru untuk terus belajar dan berkembang dalam menerapkan PM.

Program Peningkatan Kompetensi Guru

Fokus Pengembangan	Kegiatan	Waktu	Pelaksana
Pemahaman PM untuk PAUD	Workshop PM dasar, Praktik di kelas	Awal tahun ajaran	Kepala Sekolah + Narasumber
Teknik Bermain Sambil Belajar	Pelatihan praktis, Sharing antar guru	Setiap semester	Tim Internal
Cara Mengamati Anak	Latihan observasi, Diskusi kasus	Bulanan	Kepala Sekolah
Komunikasi dengan Orang Tua	Role play, Tips praktis	Sesuai kebutuhan	Psikolog/Konselor

Kegiatan Pengembangan Sederhana

Kegiatan	Tujuan	Frekuensi	Keterangan
Sharing Antar Guru	Berbagi pengalaman mengajar	Setiap 2 minggu	Informal, santai
Kunjungan Kelas	Saling belajar teknik mengajar	Bulanan	Bergantian antar guru
Diskusi Kasus Anak	Membahas perkembangan anak	Sesuai kebutuhan	Tim guru + Kepala Sekolah
Pelatihan Singkat	Update pengetahuan PAUD	Semester	Dinas/Narasumber Eksternal

Kerjasama Sederhana

Dengan Orang Tua:

- Pertemuan rutin membahas perkembangan anak
- Workshop parenting sederhana
- Keterlibatan dalam kegiatan sekolah

Dengan Masyarakat:

- Mengundang profesi tertentu sebagai narasumber (dokter, polisi, petani)
- Kunjungan ke tempat-tempat edukatif di sekitar
- Pemanfaatan sumber belajar lokal

Dengan Sesama KB:

- Sharing pengalaman dengan KB lain
- Kunjungan belajar antar sekolah
- Mengikuti forum guru KB daerah

Program pengembangan ini dirancang sederhana dan realistik sesuai dengan kapasitas KB yang umumnya memiliki guru terbatas dan anggaran yang tidak besar. Fokus utama adalah pada peningkatan kualitas pembelajaran sehari-hari dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak-anak.

BAB VII

PENUTUP

Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA Tahun Pelajaran 2025/2026 telah disusun sebagai panduan operasional untuk mengimplementasikan pendidikan anak usia dini yang berkualitas dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam. Dokumen ini menjadi acuan bagi seluruh komponen pendidikan dalam melaksanakan layanan PAUD yang holistik-integratif.

Keberhasilan implementasi KSP ini bergantung pada dukungan dan kolaborasi aktif dari kepala sekolah, pendidik, komite sekolah, dan seluruh stakeholder terkait. Sinergi yang kuat antar komponen ini menjadi kunci utama tercapainya visi, misi, dan tujuan yang telah ditetapkan.

Kurikulum ini bersifat dinamis dan terbuka untuk penyempurnaan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pendidikan. Evaluasi dan masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan pada periode mendatang.

Apresiasi disampaikan kepada Tim Pengembang Kurikulum, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Semarang, Pengawas PAUD, serta seluruh pendidik dan tenaga kependidikan yang telah berkontribusi dalam penyusunan dokumen ini. Semoga implementasi KSP ini dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan optimal anak didik dan kemajuan pendidikan PAUD di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesment: Jakarta

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Jakarta

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan Kurikulum Satuan Pendidikan: Jakarta

Keputusan Menteri Nomor 56 Tahun 2020 tentang Panduan Kurikulum
Keputusan Menteri Nomor 719 Tahun 2020 Pedoman Kurikulum Kondisi
Khusus

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Nomor 9 Tahun 2022 tetang Dimensi PPP

Keputusan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen
Pendidikan nomor 33 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Dikdas
(perubahan atas Kep KBSKAP Nomor 8 Tahun 2022)

Umami, Nurhikmah 2022 KB ASWAJAKurikulum dan Pembelajaran Pendidikan
Anak Usia Dini <https://www.paud.id>

Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21
tahun 2016 tentang Standar Isi

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 5
tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 7
tahun 2022 tentang Standar Isi

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 16
tahun 2022 tentang Standar proses

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 21
tahun 2022 tentang Standar Penilaian

Surat Edaran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan
Teknologi Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Komponen RPP

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

LAMPIRAN

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Penulis	Agata Pusparini, S.Pd.AUD	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	KB PAUD Jateng	Minggu Ke-	1
Fase	Fondasi	Bulan	Juli 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	6 x 3 JP
Model Pembelajaran	Inkuiri	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Identitas / Diriku (Aku Istimewa: Ayo Kita Berkenalan)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 4-5 tahun memiliki pengetahuan awal tentang nama dan anggota keluarga, menunjukkan minat tinggi dalam aktivitas bermain dan berinteraksi, berasal dari latar belakang sosial budaya yang beragam, memerlukan lingkungan yang aman untuk mengekspresikan diri, memiliki rentang perhatian pendek namun antusias dalam eksplorasi, dan membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.			
Materi Pelajaran	Materi identitas diri mencakup pengetahuan esensial (nama, umur, alamat, anggota keluarga), pengetahuan aplikatif (cara memperkenalkan diri, berinteraksi dengan orang lain), dan pengetahuan nilai dan karakter (percaya diri, kemandirian, sopan santun). Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia 4-5 tahun, dan terintegrasi dengan pengembangan karakter serta nilai-nilai moral.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	<input checked="" type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan	<input type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - CP Jati Diri: Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya - CP Jati Diri: Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan anak Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku;
Lintas Disiplin Ilmu	Pendidikan Karakter, Seni dan Kreativitas, Bahasa dan Komunikasi, Sosial Emosional, Perkembangan Motorik
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengenali identitas diri dan mengekspresikannya melalui berbagai media kreatif dengan percaya diri - Anak mampu berinteraksi, berkolaborasi, dan menghargai perbedaan

	<p>dengan teman dalam aktivitas kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu merefleksikan pengalaman belajar dan mengungkapkan perasa
Topik Pembelajaran	Aku Istimewa: Ayo Kita Berkenalan
Praktik Pedagogis	Pembelajaran berbasis bermain, pembelajaran berbasis proyek sederhana, pembelajaran kolaboratif melalui aktivitas kelompok, pembelajaran eksploratif dengan pendekatan inkuiri
Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkungan Sekolah: Guru kelas, kepala sekolah, guru pendamping - Masyarakat: Orang tua sebagai narasumber tentang keluarga, kakek nenek yang bisa bercerita - Lingkungan Luar Sekolah: Komunitas sekitar sekolah untuk sharing pengalaman
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Fisik: Area bermain yang fleksibel, sudut seni dan kreativitas, area bercerita dan sharing circle, display area untuk memamerkan karya anak - Ruang Virtual: Video cerita interaktif, musik dan lagu digital, dokumentasi pembelajaran - Budaya Belajar: Menciptakan atmosfer saling menghargai, keamanan emosional, kebebasan berekspresi, dan eksplorasi tanpa takut salah
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Perencanaan: Persiapan video cerita dan lagu digital, aplikasi dokumentasi pembelajaran - Pelaksanaan: Video interaktif "Ayo Berkenalan", musik latar untuk aktivitas, dokumentasi foto dan video proses belajar anak - Asesmen: Portofolio digital karya anak, rekaman video presentasi sederhana anak - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/ayoberkenalan/ 

C. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

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 dengan penuh perhatian dan kesadaran
2. Teknik pemusatan konsentrasi: "Duduk seperti katak yang tenang, rasakan napas masuk dan keluar"
3. Lagu selamat datang yang menyebutkan nama setiap anak
4. Video cerita "Ayo Berkenalan" dengan pertanyaan reflektif
5. Menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata anak: "Siapa yang pernah bertemu teman baru?"
6. Membangun ekspektasi positif: "Hari ini kita akan belajar hal istimewa tentang diri kita!"

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)	
Hari	Uraian Kegiatan
1	<p>Kegiatan 1 : Membuat Boneka Jari Keluarga (berkesadaran, bermakna). Alat dan bahan: Kertas karton, spidol, cat warna, gunting, sti es krim, pensil, krayon, lem. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan kertas karton, kemudian mintalah anak-anak untuk meletakkan telapak tangan mereka di atas kertas karton kemudian jiplak menggunakan pensil sesuai ukuran tangan anak (mintalah anak-anak untuk bergantian dengan teman). Selanjutnya potong pola yang sudah di jiplak. - Pada kertas karton lain mintalah anak-anak untuk menggambarkan anggota keluarga mereka, kemudian warnai dan gunting, sisihkan. Kertas karton yang berbentuk tangan juga di beri gambar sesuai kreativitas dan imajinasi anak. Jika sudah selesai rekaKBan anggota keluarga yang sudah di buat pada jari-jari. - Terakhir beri stik es krim untuk pegangan. Jika sudah jadi, bimbing anak-anak membuat cerita pendek menggunakan boneka jari mereka. <p>Kegiatan 2 : Lingkaran Nama (menggembirakan, kolaborasi). Alat dan bahan: Bola kecil Cara bermain: Anak-anak duduk membentuk lingkaran. Satu anak melempar bola ke anak lain sambil menyebuKBan namanya sendiri. Anak yang menangkap bola menyebuKBan nama anak yang melempar, lalu melempar bola ke anak lain sambil menyebuKBan namanya sendiri. Permainan berlanjut hingga semua anak mendapat giliran.</p> <p>Kegiatan 3 : Cerita Berantai Perkenalan (bermakna, komunikasi). Alat dan bahan: Bola kecil atau boneka Cara bermain: Anak-anak duduk melingkar. Guru memulai cerita dengan memperkenalkan sebuah karakter, misalnya "Ini adalah Budi. Budi suka...". Anak yang memegang bola atau boneka melanjukBan cerita dengan menambahkan informasi tentang dirinya sendiri. Bola atau boneka dioper ke anak berikutnya yang harus melanjukBan cerita dengan informasi tentang dirinya.</p> 
2	<p>Kegiatan 1 : Melukis Hujan Badai (berkesadaran, menggembirakan). Alat dan bahan: Kertas HVS, Cat warna, kuas, selotip. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan kertas HVS, kemudian potong kecil-kecil selotip atau bisa di ganti dengan kertas anti air, dan letakkan di atas kertas. - Cat seluruh lembar kertas, termasuk di atas selotip, dan biarkan cat mengering. - Lepaskan selotip dengan hati-hati untuk 

	<p>mengungkapkan tetesan hujan!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tampilkan apa adanya atau potong strip atau kotak untuk membuat bookmark, bingkai foto atau kartu lipat untuk dijadikan hiasan kelas. <p>Kegiatan 2 : Cermin Ajaib (berkesadaran, kemandirian). Alat dan bahan: Tidak ada Cara bermain: Anak-anak berpasangan. Satu anak menjadi "orang" dan satu menjadi "cermin". Anak yang menjadi "orang" melakukan gerakan, dan "cermin" harus menirukan gerakannya seakurat mungkin. Setelah beberapa saat, anak-anak bertukar peran.</p> <p>Kegiatan 3 : Estafet Senyum (menggembirakan, kolaborasi). Alat dan bahan: Tidak ada Cara bermain: Anak-anak duduk melingkar. Satu anak mulai dengan tersenyum pada anak di sebelahnya, lalu menghapus senyumannya. Anak kedua harus "menangkap" senyum itu, tersenyum pada anak berikutnya, lalu menghapus senyumannya. Permainan berlanjut hingga semua anak mendapat giliran.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
3	<p>Kegiatan 1 : Cat Berputar (menggembirakan, kreativitas). Cara Membuat Seni Alat dan bahan: Piring kertas putih, Kotak kardus dengan tutup atasannya, Cat warna, kuas cat. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tempatkan piring kertas di kotak kardus. - Jatuhkan tetesan kecil cat poster berair dari kuas ke piring. - Berikan kotak itu putaran cepat. Setiap kali anak -anak memutarinya, gambar akan berubah.  <p>Bicaralah dengan anak-anka tentang seperti apa cat itu sebelum dia memutar kotak. Kemudian, minta dia memutar kotak dengan cepat. Tanyakan padanya seperti apa catnya sekarang. Bagaimana itu berubah? Gunakan foto untuk berbicara tentang apa yang sama dan apa yang berbeda sebelum dan sesudah memutar kotak.</p> <p>Kegiatan 2 : Lompat Tali Warna-Warni (menggembirakan, kesehatan). Alat dan bahan main: Tali skipping karet warna-warni, musik riang. Cara bermain: Guru menyiapkan beberapa tali skipping warna-warni. Anak-anak diminta untuk memilih warna tali yang mereka sukai. Kemudian, dengan irungan musik riang, anak-anak diajak untuk melompati tali sesuai irama musik. Variasi dapat dilakukan dengan melompat ke depan, ke belakang, atau menyamping. Kegiatan ini membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, dan koordinasi.</p> <p>Kegiatan 3 : Lompat Nama Alat dan bahan (bermakna, komunikasi): Kapur atau tali untuk membuat kotak-kotak di lantai Cara bermain: Buat kotak-kotak di lantai sejumlah huruf terbanyak dari nama-nama anak di kelas. Setiap anak melompat dari kotak ke kotak sesuai huruf dalam namanya sambil mengeja nama mereka. Teman-teman lain mengikuti dan mengulangi nama anak yang sedang melompat.</p>

4	<p>Kegiatan 1 : Membuat Blok Bangunan yang Berinteraksi (berkesadaran, kreativitas). Alat dan Bahan ; Karton, Pensil, penggaris, Gunting, Cat, Sikat cat. Cara Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ukur dan tandai persegi panjang kurang lebih 8 -10 cm pada karton, lalu potong. - Di ujung pendek setiap kartu, potong celah kurang lebih 2 cm. Di ujung panjang kartu, ukur 1,2 cm dari setiap ujung dan buat dua celah 2cm. - Cat kartunya dan biarkan kering. (Agar warna lebih bagus sebaiknya pewarnaan sebanyak dua atau tiga lapis cat untuk warna terbaik, atau menggunakan satu lapisan cat putih dan satu lapisan cat warna.) - Jika sudah balok bangunan sudah dapat di gunakan untuk bermain anak-anak. - Pada saat bermain dapat bicarakan dengan anak-anak tentang warna-warna potongan yang dia hubungkan, seberapa tinggi strukturnya, atau bagaimana potongan-potongan itu cocok (coba dengan pas atau tegak lurus). Ini dapat memperluas kosa kata dan membantunya menghubungkan tindakan dengan kata-kata. <p>Kegiatan 2 : Rantai Nama (bermakna, kolaborasi). Alat dan bahan: Tidak diperlukan alat khusus. Cara bermain: Anak-anak duduk melingkar. Seorang anak memulai dengan menyebutkan namanya dan melakukan gerakan sederhana (misalnya tepuk tangan atau lambai-lambai). Anak berikutnya harus menyebutkan nama anak sebelumnya, menirukan gerakannya, lalu menyebutkan namanya sendiri dan menambahkan gerakan baru. Permainan berlanjut hingga semua anak mendapat giliran. Kegiatan ini membantu anak-anak mengenal nama teman-teman mereka dan melatih memori serta koordinasi gerak.</p> <p>Kegiatan 3 : Kereta Nama (menggembirakan, kewargaan). Alat dan bahan: Kotak bekas berbagai ukuran, tali. Cara bermain: Setiap anak mendekorasi satu kotak dengan namanya. Kotak-kotak tersebut kemudian disambung dengan tali membentuk kereta. Anak-anak berjalan dalam barisan kereta sambil menyebutkan nama-nama yang ada di kereta.</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	<p>Kegiatan 1 : Menggiring Bola Lewati Labirin (menggembirakan, kemandirian). Alat dan Bahan: tongkat, bola, balok kayu. Cara Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> - BUat labirin menggunakan balok kayu, kemudian minta dua anak untuk balap mengeluarkan bola dari labirin menggunakan tongkat kayu. - Yang berhasil lebih dahulu yang menang. <p>Kegiatan 2 : Lompat dan Ucapkan (bermakna, komunikasi). Alat dan bahan: Lingkaran atau kotak yang digambar di lantai. Cara bermain: Guru membuat beberapa lingkaran atau kotak di lantai. Anak-anak diminta untuk melompat dari satu lingkaran ke lingkaran lain sambil menyebutkan informasi tentang dirinya</p>

	<p>(nama, umur, nama orang tua, atau alamat) setiap kali mendarat di lingkaran baru</p> <p>Kegiatan 3 : Jembatan Perkenalan (kolaborasi, kreativitas). Alat dan bahan: Balok kayu, stik es krim, karton Cara bermain: Anak-anak bekerja sama membangun jembatan menggunakan bahan-bahan yang tersedia. Setiap kali menambahkan satu bagian ke jembatan, anak harus memperkenalkan diri atau menceritakan sesuatu tentang dirinya.</p>
6	<p>Kegiatan 1: Menyusun Menara Sesuai Gambar (berkesadaran, kreativitas). Alat dan Bahan :, Gelas Kertas, Kertas HVS, Spidol, Kerta Origami, Lem, Gunting. Cara Membuat Dana Memainkannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan kertas origami, kemudian buat bentuk geometri, bentuk lingkaran dan lainnya dengan berbagai warna lalu gunting. - Selanjutnya siapkan gelas kertas lalu tempel bentuk geometri yang sudah dibuat dan tempelkan dengan menggunakan lem, begitu juga dengan bentuk lingkaran. - Jika ingin mengajarkan anak mengenal huruf dan angka bisa langsung tuliskan pada gelas kertas dengan menggunakan spidol permanen. - Terakhir buat pola di atas kertas HVS, dan mintalah anak untuk menyusun gelas sesuai dengan bentuk pola yang ada pada gambar. <p>Kegiatan 2 : Permainan Siapa Aku (bermakna, komunikasi). Alat dan bahan: Kartu nama anak-anak, kotak atau wadah. Cara bermain: Guru menyiapkan kartu nama semua anak di kelas dan memasukkannya ke dalam kotak. Anak-anak duduk melingkar. Secara bergantian, setiap anak mengambil satu kartu nama dari kotak, membacanya (dengan bantuan guru jika perlu), dan mencari pemilik nama tersebut. Setelah menemukan pemilik nama, anak tersebut harus memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama lengkap, nama orang tua, dan alamat rumahnya.</p> <p>Kegiatan 3 : Lingkaran Warna Kesukaan (menggembirakan, kemandirian). Alat dan bahan: Kertas warna-warni, gunting Cara bermain: Anak-anak memilih kertas warna yang mereka sukai dan memotongnya menjadi bentuk lingkaran. Mereka duduk melingkar dan secara bergantian meletakkan lingkaran warna mereka di tengah sambil menyebutkan nama dan alasan menyukai warna tersebut.</p> 

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. Lingkaran refleksi: setiap anak berbagi satu hal yang dipelajari hari ini dengan penuh kesadaran
2. Gerakan tubuh yang merepresentasikan perasaan hari ini
3. Penyimpulan bersama tentang keistimewaan setiap individu
4. Pratinjau pembelajaran besok dengan menciptakan antusiasme
5. Doa penutup dengan rasa syukur atas pembelajaran hari ini
6. Apresiasi dan pelukan untuk setiap pencapaian anak

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

- Observasi kesiapan: Mengamati kesiapan emosional dan sosial anak saat memasuki kelas
- Wawancara sederhana: "Siapa namamu? Siapa yang ada di rumah?" untuk mengetahui pengetahuan awal
- Checklist motorik: Kemampuan dasar motorik halus dan kasar

Asesmen pada Proses Pembelajaran:

- Catatan anekdot: Dokumentasi perkembangan harian anak dalam berinteraksi dan mengekspresikan diri
- Foto dokumentasi: Proses pembuatan karya, ekspresi wajah, dan interaksi antar anak
- Observasi partisipasi: Tingkat keterlibatan anak dalam setiap aktivitas
- Self-assessment sederhana: "Bagaimana perasaanmu hari ini?" dengan emoji atau gambar ekspresi

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

- Portofolio karya: Kumpulan hasil karya anak selama 6 pertemuan beserta refleksi singkat
- Presentasi sederhana: Kemampuan anak memperkenalkan diri di depan teman-teman
- Observasi holistik: Perkembangan dalam 5 dimensi profil lulusan yang ditargeKBan
- Dokumentasi video: Rekaman singkat anak saat bercerita tentang dirinya

Kepala,
KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd.

Guru Kelas,

DELIA PUTRI NARULITASARI

ASESMEN KB ASWAJA
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

Tanggal	Nama Anak	Kejadian Teramati	Analisis Capaian

ASESMEN KB ASWAJA
CEKLIS IKTP (INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN
PEMBELAJARAN)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

No	IKTP	Nama Anak		Keterangan / Kejadian Teramati
		Sudah Muncul	Belum Muncul	
1	Menyebutkan nama lengkap dengan jelas			
2	Menyebutkan nama orang tua (ayah dan ibu)			
3	Menyebutkan alamat rumahnya			
4	Berani berkenalan dengan teman baru			
5	Dapat berinteraksi dengan guru di sekolah			
6	Melompat sambil menyebutkan namanya			
7	Menulis/mencoba menulis namanya sendiri			
8	Mau berbagi mainan dengan teman sebaya			
9	Menanggapi perasaan teman dengan tepat			
10	Menggambar peta sederhana rumah mereka			

ASESMEN KB ASWAJA
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

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

**ASESMEN KB ASWAJA
FOTO BERSERI
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas : Agata Pusparini, S.Pd.AUD

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

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

YAYASAN ASWAJA UTSMANI

KB ASWAJA

Jl. Komplek Masjid Al Hidayah RT 002 RW 024 Desa Umbulsari
Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember

SURAT KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA NOMOR 471.KB/78.6/2025

TENTANG TIM PENGEMBANG KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kepala KB ASWAJA

- Menimbang : c. Dalam rangka memperlancar proses pelaksanaan Kurikulum Satuan Pendidikan sebagai bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka dalam rangka pemulihan pembelajaran di KB ASWAJA, perlu dibentuk Tim Pengembang Kurikulum.
- d. Untuk menjamin terpeliharanya tata tertib serta kelancaran tugas Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan perlu diatur dalam Surat Keputusan Kepala Sekolah.
- Mengingat : 3. UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
4. UU Nomor 32 tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah.
5. UU Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen sebagai tenaga Profesional.
6. Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru.
7. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan.
8. Permendikbud Nomor 15 Tahun 2018 Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah.
9. Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 Tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

10. Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
11. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
12. Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
13. Kepmendikbudristek Nomor 262/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
14. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No.009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka;
15. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No. 031/H/KR/2025 tentang Kompetensi dan Tema Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila;
16. Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi No. 032/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka;
17. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

Memperhatikan : a. Surat Perintah Kepala Sekolah tentang Penetapan Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA TENTANG PEMBENTUKAN TIM PENGEMBANG KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026.
- Pertama : Menetapkan Susunan dan Tugas Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 sebagaimana pada Lampiran I Surat Keputusan ini.
- Kedua : Menugaskan Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 untuk menyusun Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) KB ASWAJA sesuai Sistematika Susunan Dokumen sebagaimana pada Lampiran II Surat Keputusan ini.
- Ketiga : Tim Pengembang Kurikulum Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2025/2026 melaporkan hasil kajian Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) kepada kepala sekolah.
- Keempat : Semua biaya yang timbul akibat pelaksanaan keputusan ini, dibebankan pada anggaran yang sesuai dan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan direvisi sebagaimana mestinya.
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir sebelum Tahun Pelajaran 2025/2026 dimulai.

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd..

Tembusan:

3. UPT Pengawas KB Kecamatan Semarang Tengah
4. Arsip

LAMPIRAN I
SURAT KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA
NOMOR 471.KB/78.6/2025
TENTANG
TIM PENGEMBANG KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

SUSUNAN DAN TUGAS
TIM PENGEMBANG KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN
KB ASWAJA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

NO	NAMA / NIP	JABATAN	TUGAS	KETERANGAN
1		Pengawas KB	Narasumber/ Konselor	Pengarah
2		Kepala KB	Penanggung Jawab	Manajerial dan Supervisi
3		Guru	Pengembang RPP Smt 1	Topik Aku Sayang Bumi
4		Guru	Pengembang RPP Smt 1	Topik Aku Cinta Indonesia
5
6				
7				

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd..

LAMPIRAN II
SURAT KEPUTUSAN KEPALA KB ASWAJA
NOMOR 471.KB/78.6/2025
TENTANG
TIM PENGEMBANG KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

SISTEMATIKA SUSUNAN DOKUMEN
KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN
KB ASWAJA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN SK PENETAPAN KSP

LEMBAR REKOMENDASI PENGAWAS

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Karakteristik Satuan Pendidikan
 - B.1 Profil Satuan Pendidikan
 - B.2 Konteks Sosial dan Ekonomi
 - B.3 Konteks Budaya
 - B.4 Pendidik dan Tenaga Kependidikan
 - B.5 Peserta Didik
 - B.6 Kemitraan/Kerjasma
- C. Analisis Kebutuhan Sekolah
- D. Landasan Pengembangan Kurikulum
 - D.1 Landasan Yuridis
 - D.2 Landasan Sosiologis
 - D.3 Landasan Pedagogis

BAB II VISI MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN

- A. Tujuan Pendidikan Nasional
- B. Visi Satuan Pendidikan
- B. Misi Satuan Pendidikan
- D. Tujuan Satuan Pendidikan

BAB III PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

- A. Intrakurikuler
- B. Kokurikuler: Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
- C. Ekstrakurikuler
- D. Aktualisasi Budaya Sekolah / Profil Pelajar Pancasila
- E. Pengaturan Waktu Belajar
- F. Kalender Pendidikan

BAB IV PERENCANAAN PEMBELAJARAN

- A. Rencana Pembelajaran
- B. Pelaksanaan Pembelajaran
- C. Asesmen Pembelajaran

BAB V PENDAMPINGAN, EVALUASI, DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

- A. Pendampingan
- B. Evaluasi
- C. Pengembangan Profesional

BAB VI PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. Contoh Modul Ajar
- B. SK Tim Pengembang Kurikulum

Ditetapkan di : Jember
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pengelola KB ASWAJA

NURUL HIKMAH, S.Pd..

**PEMBELAJARA
MENDALAM**