



**MERDEKA
BELAJAR**



PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM

KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN TK BINA INSAN

TAHUN PELAJARAN 2025 /2026

**DUSUN JATIREJO RT. 004 RW. 023
DESA SABRANG KECAMATAN AMBULU
KABUPATEN JEMBER**

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur hanya bagi Tuhan, karena atas anugerahNYA maka kami dapat menyusun Kurikulum Satuan Pendidikan TK Bina Insan Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya.

TK Bina Insan telah menyusun Kurikulum Satuan Pendidikan dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam, yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan TK Bina Insan. Kami menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Kurikulum ini belumlah sempurna, namun kami sangat membuka diri seluas – luasnya untuk menerima saran dan kritik yang membangun sehingga dapat memperbaiki kualitas dari Kurikulum ini.

Harapan dari Kepala dan tim Penyusun Kurikulum TK Bina Insan, KSP ini dapat menjadi acuan dalam kegiatan pembelajaran di TK Bina Insan. Kami mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu tersusunnya KSP TK Bina Insan ini. Kiranya hal ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.

Jember, 27 Oktober 2025





LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK

TK BINA INSAN

NPSN : 69980951

Dsn. Jatirejo RT. 004 RW. 023

Desa Sabrang Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Telp. 085253075423

SURAT KEPUTUSAN
KEPALA TK BINA INSAN
No. 03/TK.BI/X/2025

Tentang

PENETAPAN KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN TK BINA INSAN **TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026**

Menimbang : Dalam rangka memperlancar pelaksanaan program layanan TK Bina Insan perlu menetapkan Pemberlakuan Kurikulum Operasional tahun pelajaran 2025 / 2026

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Pendidikan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran;
2. Peraturan Pemerintah (PP) No 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Dengan telah disahkannya Kurikulum Satuan Pendidikan TK Bina Insan tahun pelajaran 2025 / 2026
4. Peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2025 Tentang Standar kompetensi lulusan pada pendidikan anak usia dini, Jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah
5. Peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2025 Tentang Standar isi pada pendidikan anak usia dini, Jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah
6. peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah Republik indonesia Nomor 13 tahun 2025 Tentang Perubahan atas peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 12 tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah

MEMUTUSKAN DAN MENETAPKAN

Pertama : Dengan telah disahkannya Kurikulum Satuan Pendidikan TK Bina Insan tahun pelajaran 2025 / 2026 pada tanggal 27 Oktober 2025 maka pada tahun pelajaran 2025 / 2026 sudah dapat digunakan.

- Kedua** : Para pendidik/guru wajib menggunakan kurikulum tahun pelajaran 2025 / 2026 dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- Ketiga** : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
- Keempat** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal di tetapkan.

Ditetapkan di : Ambulu
Pada Tanggal : 27 Oktober 2025
Kepala TK BINA INSAN



ERNAWATI, S.Pd., Gr.



LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK TK BINA INSAN

NPSN : 69980951

Dsn. Jatirejo RT. 004 RW. 023

Desa Sabrang Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Telp. 085253075423

SURAT PENGESAHAN PEMBERLAKUAN KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN TK BINA INSAN No. 04/TK.BI/X/2025

Berdasarkan pengajuan permohonan pengesahan Kurikulum Satuan Pendidikan yang disusun oleh :

Nama Satuan PAUD : TK BINA INSAN
Penyelenggara : LP. TK BINA INSAN
Ijin Operasional : 500.16.7.2/0423/35.09.325/2024
Alamat : Dusun Jatirejo RT.004 RW.023 Desa Sabrang
Kec. Ambulu Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur

Maka Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Jember dengan mempertimbangkan:

1. Dasar-dasar hukum dan acuan yang digunakan dalam pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan di satuan PAUD tersebut;
2. Tata cara pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan yang dilakukan oleh tim penyusunan di satuan PAUD tersebut;
3. Bukti fisik seluruh dokumen KSP yang telah disusun oleh tim dari satuan PAUD tersebut..

Maka dengan ini menyatakan bahwa Kurikulum Satuan Pendidikan pada satuan PAUD tersebut dapat diterapkan/ dilaksanakan sebagaimana mestinya; dengan catatan satuan PAUD tersebut tetap berupaya secara terus menerus dapat meningkatkan mutu Kurikulum Satuan Pendidikan di lembaganya.



Mengetahui,



Ketua Yayasan

SUPRIYONO

Ketua Komite



SUDARMONO

Penilik PAUD dan PNF
Kecamatan Ambulu

TRI ENDAH WAHYUNINGSIH, SE
NIP. 19760403 200901 2 002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR

SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN KURIKULUM OPERASIONAL

LEMBAR PENGESAHAN

DAFTAR ISI

BAB I KARAKTERISTIK.....

- A. Karakteristik Lingkungan Belajar

 - 1. Sumber Daya Alam, Sosial dan Budaya
 - 2. Sistem dan Kebijakan Daerah

- B. Karakteristik Satuan PAUD

 - 1. Peserta Didik
 - 2. Guru dan Tenaga Kependidikan
 - 3. Sarana Prasarana
 - 4. Sumber Pendanaan
 - 5. Kemitraan

BAB II VISI, MISI DAN TUJUAN

- A. Visi
- B. Misi
- C. Tujuan

BAB III PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

- A. Kerangka Kurikulum
- B. Struktur Kurikulum

 - 1. Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler
 - 2. Kegiatan Pembelajaran Ekstrakurikuler

- C. Topik Subtopik Pembelajaran
- D. Elemen Capaian Perkembangan (CP), Tujuan Pembelajaran

 - 1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
 - 2. Jati Diri
 - 3. Dasar Literasi dan STEAM

E.	Dimensi Profil Lulusan
F.	Pengorganisasian Topik dan Tujuan Pembelajaran
1.	Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler
2.	Kegiatan Pembelajaran Ekstrakurikuler.....
G.	Pengorganisasian/Alokasi Waktu Belajar.....
1.	Beban Belajar.....
2.	Kalender Pendidikan
H.	Model Pembelajaran
I.	Metode Pembelajaran

BAB IV RENCANA PEMBELAJARAN

A.	Program Tahunan
B.	Program Semester
C.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Intrakurikuler.....
D.	Asesmen/Penilaian
1.	Asesmen atau Evaluasi Pembelajaran.....
2.	Teknik Penilaian

BAB V PENDAMPINGAN, EVALUASI DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

A.	Pendampingan dan Evaluasi
B.	Pengembangan Profesional.....

BAB VI PENUTUP

LAMPIRAN

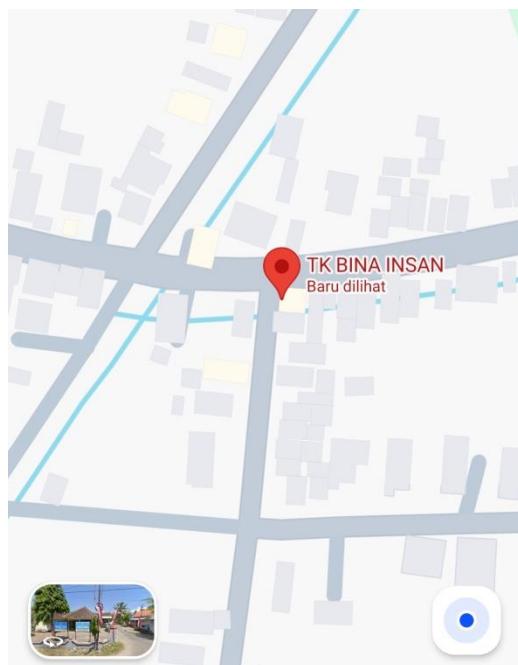
BAB I

KARAKTERISTIK

A. Karakteristik Lingkungan Belajar

1. Sumber Daya Alam, Sosial dan Budaya

TK BINA INSAN terletak di Kecamatan Ambulu berbatasan dengan Kecamatan Jenggawah dan Kecamatan Wuluhan. Lokasi TK BINA INSAN berada didataran rendah. Terletak di titik kordinat lintang -8.382 dan bujur 113.5516 dengan alamat Dusun Jatirejo RT 004 RW 023 Desa Sabrang Kecamatan Ambulu. TK Bina Insan Ambulu dekat fasilitas umum, seperti balai dusun, masjid, dan juga dekat persawahan. Lokasi TK yang berada dekat persawahan menyebabkan udara terasa segar dan bersih.



Masyarakat yang hidup di daerah ini memiliki budaya Jawa yang masih terpelihara, yaitu menjunjung tinggi nilai – nilai gotong royong, kerjasama dan rasa persatuan yang penuh. Masyarakat Ambulu memiliki keberagaman dalam menganut agama sebagai pegangan spiritual dalam menjalani kehidupan. Mayoritas masyarakat di daerah Ambulu beragama Islam. Selain menganut agama Islam beberapa masyarakat Ambulu juga menganut agama Kristen dan Katolik. Dengan keberagaman agama yang dianut, masyarakat tetap hidup rukun berdampingan sebagai wujud toleransi beragama. Sebagian besar masyarakat bekerja sebagai pedagang, wirausaha dan karyawan swasta, dan rata – rata berlatar belakang pendidikan sekolah menengah hingga perguruan tinggi.

2. Sistem dan Kebijakan Daerah

Kebijakan pemerintah Kabupaten tentang Baca Tulis Al quran (BTA) yang tertuang pada PERDA NO 1 Tahun 2020 maka satuan pendidikan memasukkan BTA sebagai muatan lokal. Sebagai upaya membiasakan anak cinta Al Qur'an dan gemar mengaji. Satuan pendidikan juga melaksanakan kegiatan sholat Dhuha dan tahlil sebagai upaya mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Penanaman pendidikan karakter juga diajarkan setiap hari sehingga peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan sehari – hari sebagai mahluk sosial. Selain itu, satuan pendidikan juga memasukkan bahasa Jawa sebagai kearifan lokal untuk melestarikan budaya lokal (budaya adat Jawa).

B. Karakteristik Satuan PAUD

1. Peserta Didik

Peserta didik TK Bina Insan pada tahun pelajaran 2025 / 2026 berjumlah 44 anak yang terbagi menjadi 2 rombongan belajar yaitu kelas A (4 – 5 tahun) dan kelas B (5 – 6 tahun). Sebagian anak pernah bersekolah di kelompok bermain dan satuan PAUD sejenis atau SPS, serta sebagian lagi belum pernah sekolah. Seluruh peserta didik TK Bina Insan beragama Islam.

Hampir 80 % peserta didik berasal dari keluarga Petani, 10 % berasal dari keluarga karyawan swasta dan selebihnya berasal dari keluarga guru, perawat dan PNS. Anak – anak terbiasa bermain di lingkungan sekitar rumah maupun sekolah.

2. Guru dan Tenaga Kependidikan

TK BINA INSAN dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dengan 3 orang guru. Tiga orang guru lulusan sarjana Pendidikan PAUD dari perguruan tinggi yang ada di kota Jember. Selain bertugas mengajar guru juga membantu sebagai tenaga administrasi dan operator sekolah.

No	Nama	Tugas	
		Utama	Tambahan
1	ERNAWATI, S.Pd., Gr.	Kepala TK	Tenaga Kependidikan
2	Khoirotun Nisa', S.Pd.	Guru Kelas A	Kurikulum
3	Ninik Nurul Aini, S.Pd.	Guru Kelas B1	Bendahara
4	Zaidatur Rohmah, S.Pd.	Guru Kelas B2	Sekretaris

3. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana TK BINA INSAN meliputi tanah, bangunan, sanitasi, APE dalam dan luar, digitalisasi sekolah, serta mebeler sebagai upaya dalam meningkatkan layanan dan mutu pendidikan. Bangunan satuan pendidikan terdiri dari satu lantai.

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Luas tanah	420 M2	Pinjam pakai
2	Luas bangunan	60 M2	Pinjam pakai
3	Sanitasi		
a.	Kamar mandi	1	Baik
b.	Tempat wudhu	1	Baik
c.	Tempat cuci tangan	4	Rusak sedang
d.	Sanyo / dap air	2	Baik
4	APE Dalam		
a.	Lego	4 pak	Baik
b.	Stik	15 bungkus	Tinggal sedikit
c.	Boneka tangan	10 buah	Rusak ringan
d.	Balok	2 paket	Rusak ringan
e.	Dakon	1 buah	Baik
f.	Matras pojok baca	1	Baik
g.	Rebana	1 paket	Rusak berat (2)
h.	Banner permainan	4 buah	Baik
i.	Dakon	1	Baik
j.	Peralatan alat masak	1 set	Baik
5	APE Luar		
a.	Jembatan goyang	1	Baik
b.	Bola dunia	1	Rusak ringan
c.	Mangkok putar	1	Rusak ringan
d.	Ayunan	1	Rusak ringan
e.	Eskimo	1	Baik
6	Digitalisasi sekolah		
a.	Sumber listrik	450 kwh	Milik Balai Dusun
b.	Wi - Fi	1	Baik
c.	Laptop	1	Baik
d.	Flashdisk	2	Baik
e.	TV tabung	1	Baik
f.	Speaker aktif	1	Baik
g.	Kipas angin	6	Baik (4) Rusak berat (2)
7	Mebeler		
a.	Meja, kursi kantor	1 set	Baik
b.	Meja, kursi tamu	1 set	Baik
c.	Lemari kantor	2	Rusak ringan
d.	Meja, kursi guru	2 set	Baik
e.	Meja peserta didik	20	Baik
f.	Whiteboard	3	Baik
g.	Lemari / loker kelas	3	Baik

4. Sumber Pendanaan

Sumber pendanaan operasional sekolah berasal dari swadaya masyarakat dan bantuan BOSP (Bantuan Operasional Satuan Pendidikan).

5. Kemitraan

TK BINA INSAN bermitra dengan beberapa pihak dalam penyediaan layanan holistic integrative untuk peserta didik, antara lain :

- * Layanan pendidikan bermitra dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Jember.
- * Layanan kesehatan dan gizi bermitra dengan puskesmas.
- * Layanan perlindungan bermitra dengan kepolisian dan TNI AD di kecamatan Ambulu.

Selain itu kami juga bermitra dengan pihak UMKM terdekat, diantaranya :

- Pembuat Bakso
- Owner kue
- UMKM kerajinan
- Toko / Swalayan / Pedagang

BAB II

VISI, MISI, TUJUAN

A. Visi Satuan Pendidikan

“Terwujudnya murid beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, sehat, kreatif dan mandiri”

B. Misi Satuan Pendidikan

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT melalui keteladanan dan pembiasaan
2. Menerapkan prilaku hidup bersih dan sehat [PHBS] dalam keseharian murid
3. Menciptakan pembelajaran yang kreatif
4. Melatih kemandirian murid dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan

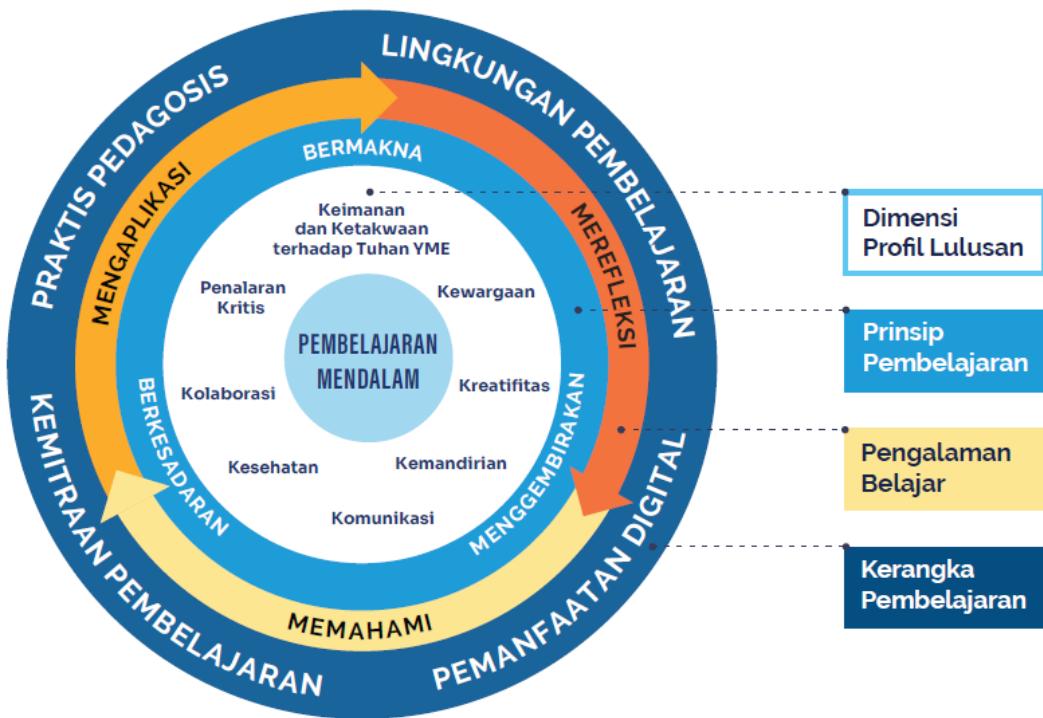
1. Murid beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT
2. Murid mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya
3. Murid mampu menghasilkan ide-ide, gagasan dan karyanya sendiri
4. Murid mampu menyelesaikan masalah secara mandiri

BAB III

PENGORGANISASIAN PEMBELAJARAN

A. Kerangka Kurikulum

Pengorganisasian pembelajaran di TK BINA INSAN didasarkan 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 TK BINA INSAN 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 TK BINA INSAN dirancang 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.

1. Kegiatan 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 melibatkan empat kerangka pembelajaran PM yaitu sebagai berikut :

TK BINA INSAN AMBULU

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

2. Kegiatan Pembelajaran Ekstrakurikuler

Kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal.

Sehingga budaya dan adat istiadat serta kekhasan daerah setempat tetap lestari. Baca tulis

Alqur'an (BTA), sholat dhuha dan tahlil bersama sebagai upaya terbentuknya peserta didik yg beriman dan bertakwa pada Allah SWT. Penanaman budi pekerti dalam kehidupan sehari- hari sehingga peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik. Selain itu, satuan pendidikan juga memperingati hari besar nasional dan hari besar keagamaan. Selain itu satuan pendidikan juga ada kegiatan pramuka siaga.

C. Topik dan Subtopik Pembelajaran

SEMESTER I

Topik	Subtopik	Sub Subtopik 1	Sub Subtopik 2	Sub Subtopik 3	Sub Subtopik 4	Sub Subtopik 5
Indonesia Raya	Negaraku Tanah Airku	Nama negara dan ibukota	Benderaku	Lambang negaraku	Lagu Kebangsaan	Presiden dan wakil presiden
	Adat Budaya	Budaya Jawa	Bahasa Jawa	Pakaian Adat Jawa	Makanan Khas	Permainan Tradisional
	Kriya dan Seni Indonesia	Batik	Reog	Wayang	Tari	Kerajinan Gerabah
Aku anak hebat	Identitasku	Namaku	Usiaku	Jenis kelamin	Alamat Rumahku	Ciri - ciriku
	Tubuhku	Bagian tubuhku	Fungsi dan Jumlah Bagian Tubuh	Alat inderaku	Tinggi / Berat Badan	Cara Merawat Tubuh
	Hobi dan Kesukaanku	Makanan Kesukaan	Minuman Kesukaan	Mainan Kesukaan	Pakaian kesukaaanku	Tempat liburanku
	Perasaanku	senang	Sedih	Marah	takut	malu
Lingkungan ku tempat belajarku	Sekolah	Nama dan Alamat Sekolah	Kepala Sekolah dan Guru	APE Dalam Kelas	APE Luar Kelas	Peralatan Sekolah
	Masjid dan Alun- Alun	Fungsi Masjid	Doa Masuk Masjid	Doa Keluar Masjid	Fungsi Alun- Alun	Cara Menjaga Kebersihan Temat Umum
	Pasar Tradisional	Fungsi dan Waktu Pasar Tradisional	Siapa Saja Yang Ada Di Pasar Tradisional	Barang / Benda Apa Saja Yang Dijual	Alat Bertransaksi Jual Beli	Cara Bertransaksi Jual Beli
	Pasar Modern	Fungsi dan Waktu Pasar Modern	Siapa Saja Yang Ada Di Pasar Modern	Barang / Benda Apa Saja Yang Dijual	Alat Bertransaksi Jual Beli	Cara Bertransaksi Jual Beli
	Toko / Warung	Toko Barang Elektronik	Toko Bangunan	Toko Pakaian	Warung Sembako	Warung Makanan dan Minuman
Berniaga	Uang	Mata Uang Indonesia	Fungsi Uang	Jenis Uang	Jumlah / Nominal Uang	Cara Menyimpan Uang
	Penjual dan	Penjual dan	Penjual dan	Penjual dan Pembeli	Penjual dan	Penjual dan Pembeli

	Pembeli	Pembeli Sayur	Pembeli Daging / Ikan	Buah	Pembeli Pakaian	Sepatu / Sandal
Satuan Dalam Bertransaksi / Timbangan	Kilogram	Meter	Lusin	Seikat	Liter	
Kemasan	Plastik	Daun	Kertas	Kardus	Botol	
Bazar	Tujuan Bazar	Barang / Benda Bazar	Alat Tukar	Tempat Bazar	Waktu Bazar	

SEMESTER II

Topik	Sub topik	Sub subtopik 1	Sub subtopik 2	Sub subtopik 3	Sub subtopik 4	Sub subtopik 5
Binatang ciptaan Allah	Binatang darat	Ayam	Bebek	Kambing	Sapi	Kucing
	Binatang air	Ikan	Cumi – cumi	Kepiting	Udang	Kerang
	Binatang bersayap	Kupu - kupu	Burung	Belalang	Lalat	Nyamuk
	Binatang buas	ular	buaya	serigala	komodo	harimau
Asyiknya mengenal tanaman	Tanaman buah	Jeruk	Rambutan	Pepaya	Pisang	Mangga
	Tanaman sayuran	Bayam	Sawi	Kacang panjang	Brokoli	Terong
	Tanaman hias	Mawar	Melati	Anggrek	Kamboja	Kenanga
	Tanaman obat dan umbi	Daun sirih	Lidah buaya	Jahe	Kunyit	Singkong
Bahagianya keluargaku	Kebiasaan keluargaku	Puasa ramadhan	Berbuka puasa dan sahur	Tarawih	Tadarus	Zakat
	Anggota keluargaku	Ayah	Ibu	Adik kakak	Kakek nenek	Paman bibi

	Profesi anggota keluargaku	Guru	Polisi / Tentara	Pedagang	Kurir	Youtuber
	Rumahku	Fungsi rumah	Bagian Rumah	Ruangan di rumah	Peralatan rumah tangga	Menjaga kebersihan rumah
Senangnya berkendara	Kendaraan darat	Sepeda motor	Sepeda	Becak	Mobil	Kereta api
	Kendaraan udara	helikopter	Pesawat terbang	roket	Balon udara	Pesawat kargo
	Kendaraan air	Kapal laut	Kapal kargo	Kapal selam	Kapal layar	perahu
Alam semesta Ciptaan Allah	Benda langit	Bulan	Bintang	Matahari	Pelangi	Awan
	Gejala alam	Gempa	Banjir	Gunung meletus	Longsor	Petir

D. Elemen Capaian Perkembangan (CP), Tujuan Pembelajaran

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti

Anak mengenal konsep Tuhan Yang Maha Esa, mengenal kebiasaan praktik ibadah agama atau kepercayaannya, menghargai diri, sesama manusia, dan alam sebagai bentuk syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti usia 4 – 5 tahun

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
Nilai Agama Murid percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta dirinya, makhluk lain dan alam, serta mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;	Murid memahami bahwa Tuhan menciptakan kehidupan dan menyadari peran Tuhan dalam kehidupan sehari-hari	Mengenal ciptaan Tuhan dan Beribadah	Kisah-kisah teladan keagamaan • Doa harian, • Simbol Tempat ibadah	1. Anak menyebut ciptaan Tuhan, 2. Berdoa mandiri, 3. Mengenali tempat ibadah agama di indonesia 4. Bisa gerakan sholat disertai do'a	1. Observasi lisan, 2. Dokumentasi karya atau ekspresi, 3. Audio/video kegiatan ibadah
	Murid terbiasa berdoa dan menunjukkan sikap hormat dalam kegiatan ibadah bersama	Doa harian dan penghayatan spiritual	• Doa pagi, • Doa makan, • Doa syukur	1. Mengucapkan doa secara mandiri, 2. Mengikuti kegiatan ibadah tenang dan tertib	1. Catatan refleksi guru, 2. Foto kegiatan, 3. Rekaman suara anak
Budi Pekerti - Murid menghargai diri sendiri dan memiliki rasa syukur terhadap Tuhan YME sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan dirinya; - Murid menghargai sesama manusia dengan berbagai	Murid menunjukkan perilaku sopan, jujur, empati, dan tanggung jawab sosial dalam bermain dan belajar	Etika sosial dan karakter dasar	• Berbagi, • Bergiliran, • Minta maaf, • Menolong	1. Anak menunjukkan empati, 2. Minta maaf saat melakukan kesalahan, 3. Berbagi tanpa paksaan	1. Anekdot perilaku, 2. Observasi interaksi sosial, 3. Rekaman video atau refleksi guru
	Murid memahami nilai baik dan buruk serta menunjukkan usaha menyelesaikan konflik secara positif	Konsekuensi perilaku dan pengendalian emosi	• Diskusi perilaku, • Bermain	1. Menjelaskan perbedaan perilaku baik dan buruk, 2. Mengambil keputusan	1. Lembar kerja anak, 2. Hasil diskusi, 3. Rekaman ekspresi verbal/nonverbal

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
perbedaannya sehingga mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia; dan			<ul style="list-style-type: none"> peran, • Membaca cerita moral 	positif saat konflik ringan	
Rasa Syukur kepada Tuhan YME & Kesehatan Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	Murid menunjukkan rasa syukur atas hal-hal baik dan belajar mengungkapkan rasa terima kasih dengan tulus	Mengenal rasa syukur	<ul style="list-style-type: none"> • Keluarga, • Guru, • Mainan, • Makanan sehat 	1. Menyebutkan hal-hal yang disyukuri, 2. Mengucapkan terima kasih dengan kesadaran sendiri	1. Dokumentasi verbal anak, 2. Portfolio gambar/cerita, 3. Refleksi guru
	Murid mengenal dan melakukan kebiasaan hidup sehat secara mandiri	Kebersihan dan kesehatan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan, • Mandi, • Makanan bergizi, • Tidur cukup 	1. Melakukan kegiatan kebersihan secara mandiri, 2. Memilih makanan sehat, 3. Mengenali manfaat kebiasaan sehat	1. Lembar cek harian, 2. Observasi praktik, 3. Foto/video kegiatan kesehatan

Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti usia 5 - 6 tahun

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
Nilai Agama Murid percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta dirinya, makhluk lain dan alam, serta mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;	Murid mengenali Tuhan sebagai pencipta dan menunjukkan kepedulian terhadap ciptaan-Nya	Ciptaan Tuhan dan ibadah harian	<ul style="list-style-type: none"> • Kisah teladan keagamaan • Kegiatan ibadah, • Cerita keagamaan 	1. Menyebut ciptaan Tuhan, 2. Mengikuti kegiatan ibadah secara mandiri, 3. Menceritakan kembali kisah religius sederhana	1. Portfolio cerita, 2. Observasi lisan, 3. Dokumentasi kegiatan ibadah
	Murid menunjukkan pemahaman tentang waktu dan sikap dalam	Waktu ibadah dan perilaku	<ul style="list-style-type: none"> • Jadwal Beribadah/doa, • Sikap hormat, 	1. Mengatur waktu Beribadah/berdoa sendiri, 2. Melaksanakan tertib dan tenang	1. Catatan refleksi guru, 2. Lembar

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
	beribadah	religius	<ul style="list-style-type: none"> Simbol keagamaan 	<p>dalam beribadah,</p> <p>3. Menyebutkan makna simbol Agama di Indonesia</p>	<p>observasi sikap,</p> <p>3. Dokumentasi audio/video</p>
Budi Pekerti -Murid menghargai diri sendiri dan memiliki rasa syukur terhadap Tuhan YME sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan dirinya; -Murid menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya sehingga mempraktikkan perilaku baik dan berakhhlak mulia; dan	<p>Murid menunjukkan perilaku sopan, jujur, empati, serta mampu menyelesaikan konflik ringan dengan bimbingan</p> <p>Murid memahami dan menerapkan nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan nyata</p>	<p>Etika sosial dan karakter dasar</p> <p>Kebaikan dan pengambilan keputusan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Minta maaf, Berbagi, Bergiliran, Memberi solusi konflik <ul style="list-style-type: none"> Bermain peran, Cerita moral, Proyek sosial mini 	<p>1. Minta maaf saat bersalah,</p> <p>2. Menawarkan bantuan,</p> <p>3. Menyarankan tindakan baik dalam situasi konflik</p> <p>1. Menjelaskan tindakan baik dan buruk,</p> <p>2. Memilih solusi yang bijak dalam cerita atau situasi yang diberikan</p>	<p>1. Anekdot perilaku,</p> <p>2. Hasil diskusi kelompok,</p> <p>3. Rekaman ekspresi anak</p> <p>1. Lembar kerja,</p> <p>2. Refleksi lisan,</p> <p>3. Hasil karya anak</p>
Rasa Syukur kepada Tuhan YME & Kesehatan Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	<p>Murid menunjukkan rasa syukur melalui sikap dan tindakan serta mengenali hal-hal yang patut disyukuri</p> <p>Murid melakukan kebiasaan hidup sehat secara mandiri dan memahami manfaatnya untuk tubuh dan kehidupan</p>	<p>Mengenal rasa syukur dan ekspresinya</p> <p>Kebersihan dan kesehatan tubuh</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ucapan syukur, Doa terima kasih, Menunjukkan rasa senang <ul style="list-style-type: none"> Cuci tangan, Konsumsi makanan sehat, Berolahraga, Tidur cukup 	<p>1. Menyebutkan hal yang ia syukuri,</p> <p>2. Mengucapkan terima kasih dengan kesadaran,</p> <p>3. Berdoa sebagai wujud rasa syukur</p> <p>1. Melakukan kebiasaan sehat secara mandiri,</p> <p>2. Menjelaskan manfaat kebiasaan sehat,</p> <p>3. Membedakan makanan sehat dan tidak sehat</p>	<p>1. Dokumentasi ekspresi anak,</p> <p>2. Pengamatan guru,</p> <p>3. Portofolio gambar dan cerita</p> <p>1. Cek perilaku harian,</p> <p>2. Observasi praktik langsung,</p> <p>3. Refleksi guru dan anak</p>

2. Jati Diri

Anak mengenali identitas diri, mampu menggunakan fungsi gerak, memiliki kematangan emosi dan sosial untuk berkegiatan di lingkungan belajar.

Elemen Jatidiri usia 4 – 5 tahun

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Penilaian
Identitas Diri Murid mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya;	Murid mengenali ciri fisik, kesukaan, dan identitas sosialnya	Pengenalan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Nama, • Ciri fisik, • Kesukaan, • Kebiasaan /Budaya keluarga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan nama, 2. Ciri fisik, 3. Hal yang disukai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara ringan, 2. Catatan anekdot
	Murid menunjukkan rasa bangga terhadap keluarga dan budaya lokal	Identitas sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Nama keluarga, • Bahasa daerah 	Menyebutkan anggota keluarga dan budaya lokal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Dokumentasi kegiatan tematik
Sosial Emosional Murid mengenali kebiasaan-kebiasaan di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat; Murid mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat; Murid mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan warga negara Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan dan norma yang berlaku, dan mengetahui keberadaan negara lain di dunia; dan	Murid mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat	Emosi dan empati	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, • Marah, • Sedih, • Takut, • Berbagi, • Menenangkan diri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan perasaan, 2. Menenangkan diri, 3. Berbagi dengan teman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi ekspresi, 2. Refleksi guru
	Murid membangun hubungan sosial yang sehat dan memahami norma	Interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bersama, • Menyapa, • Mengikuti aturan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain tanpa konflik, 2. Menyapa teman, 3. Mengikuti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi interaksi sosial, 2. Refleksi guru

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Penilaian
			Kelas/permainan	aturan kelas/permainan	
Fisik Motorik Murid memiliki fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk merawat dirinya, membangun kemandirian dan berkegiatan).	Murid melakukan gerakan eksploratif dan menunjukkan kemandirian	Gerak motorik dan perawatan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Melompat, • Berlari, • Mencuci tangan, • Memakai pakaian 	1. Melakukan gerakan sesuai instruksi, 2. Merawat diri secara mandiri	1. Ceklis keterampilan, 2. Dokumentasi kegiatan
	Murid menunjukkan keberanian mencoba aktivitas baru	Eksplorasi gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas fisik baru, • Permainan kelompok 	1. Berpartisipasi dalam permainan baru, 2. Mencoba gerakan baru	1. Catatan anekdot, 2. Foto/Video kegiatan

Elemen Jatidiri usia 5 - 6 tahun

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Penilaian
Identitas Diri Murid mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya;	Murid mengenali ciri fisik, kemampuan, dan latar belakang budayanya	Pengenalan diri dan budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Nama, • Ciri fisik, • Kesukaan, • Suku, • Agama, • Budaya lokal 	1. Menyebutkan ciri fisik, 2. Menyebutkan hal yang disukai, 3. Menyebutkan asal suku 4. Menyebutkan Agama 5. Menyebutkan asal budaya	1. Wawancara ringan, 2. Catatan anekdot, 3. Portofolio anak
	Murid menunjukkan rasa bangga sebagai anak	Identitas nasional	<ul style="list-style-type: none"> • Lagu Kebangsaan, 	1. Menyanyikan lagu nasional,	1. Dokumentasi kegiatan

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Penilaian
	Indonesia yang berlandaskan Pancasila		<ul style="list-style-type: none"> • Simbol negara, • Nilai Pancasila 	2. Mengenal simbol negara	tematik, 2. Hasil karya anak
Sosial Emosional Murid mengenali kebiasaan-kebiasaan di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat; Murid mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat; Murid mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan warga negara Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan dan norma yang berlaku, dan mengetahui keberadaan negara lain di dunia; dan	Murid mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat	Emosi dan empati	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, • Marah, • Sedih, • Takut, • Berbagi, • Menenangkan diri 	1. Menyebutkan emosi, 2. Cara menenangkan diri, 3. Dapat berbagi dengan teman	1. Observasi ekspresi, 2. Refleksi guru, 3. Dokumentasi kegiatan
	Murid membangun hubungan sosial yang sehat dan memahami norma	Interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bersama, • Menyapa, • Mengikuti aturan 	1. Bermain tanpa konflik, 2. Menyapa teman, 3. Mengikuti aturan kelas/permainan 4. Sportif	1. Observasi interaksi sosial, 2. Refleksi guru 3. Video kegiatan
Fisik Motorik Murid memiliki fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk merawat dirinya, membangun kemandirian dan berkegiatan).	Murid melakukan gerakan eksploratif dan menunjukkan kemandirian	Gerak motorik dan perawatan diri	<ul style="list-style-type: none"> • Melompat, • Berlari, • Mencuci tangan, • Memakai pakaian 	1. Melakukan gerakan sesuai instruksi, 2. merawat diri secara mandiri	1. Ceklis keterampilan, 2. Dokumentasi kegiatan
	Murid menunjukkan keberanian mencoba aktivitas baru dan menjaga keselamatan diri	Eksplorasi gerak dan keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas fisik baru, • Situasi berbahaya, • Kebiasaan sehat 	1. Berpartisipasi dalam permainan baru, 2. Mengenali bahaya	1. Catatan anekdot, 2. Foto kegiatan, 3. Ceklis perkembangan

3. Dasar Literasi dan STEAM

Anak memiliki kemampuan literasi dasar, matematika dasar, dan sains, mampu memanfaatkan teknologi dan rekayasa sederhana, serta menciptakan dan mengapresiasi karya seni.

Elemen Dasar Literasi dan STEAM usia 4 – 5 tahun

Lingkup CP	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
Literasi Murid mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca;	Murid memahami dan menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara sederhana	Bahasa dan keaksaraan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Huruf, • Kata, • Cerita, • Percakapan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut huruf, 2. Menulis nama, 3. Menceritakan kembali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi lisan, 2. Hasil karya, 3. Dokumentasi
Matematika Murid memiliki kepekaaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu;	Murid mengenal konsep bilangan, bentuk, ukuran, dan pola	Pranumerasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan 1–20, • Bentuk geometri, • Mengurutkan, • Pengukuran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung benda, 2. Mencocokkan bentuk, 3. Menyusun urutan 4. Melakukan pengukuran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceklis keterampilan , 2. Lembar kerja anak
Sains Murid mampu mengamati, menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam dan kondisi sosial;	Murid menunjukkan rasa ingin tahu dan eksplorasi terhadap alam	Eksplorasi alam	<p>Yang bisa terjadi pada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tumbuhan, • Hewan, • Cuaca, • Air 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati perubahan, 2. Menyebutkan ciri makhluk hidup 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi eksplorasi, 2. Refleksi guru
Teknologi dan Rekayasa Murid menunjukkan kemampuan awal	Murid mengenal dan menggunakan alat	Pengenalan teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Alat rumah tangga, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan nama alat dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara ringan,

Lingkup CP	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab; dan	teknologi sederhana		<ul style="list-style-type: none"> • Alat komunikasi • Alat transportasi 	fungsinya, serta menggunakan alat 2. Menyusun mainan alat teknologi sederhana dengan bahan yang ada	2. Dokumentasi kegiatan 3. Hasil Karya
	Murid mencoba menyusun dan membentuk benda untuk tujuan tertentu	Konstruksi awal	<ul style="list-style-type: none"> • Balok, • Lego, • Bahan daur ulang 	1. Menyusun balok menjadi bentuk tertentu, 2. Membuat struktur bangunan/alat sederhana	1. Dokumentasi 2. Hasil karya, 3. Foto kegiatan
Seni Murid mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.	Murid mengekspresikan diri melalui karya visual, gerak, dan suara	Ekspresi seni	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar, • Menari, • Menyanyi, • bermain alat musik 	1. Menggambar bentuk, 2. Menari mengikuti irama, 3. Menyanyi lagu anak	1. Portofolio seni, 2. Observasi ekspresi

Elemen Dasar Literasi dan STEAM usia 5 - 6 tahun

Lingkup CP	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
Literasi Murid mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca;	Murid memahami informasi dan mengomunikasikan pikiran secara lisan dan tulisan	Bahasa dan keaksaraan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Huruf, • Kata, • Cerita, • Percakapan, • Simbol 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut huruf, 2. Menulis kata/kalimat, 3. Menceritakan kembali isi cerita 4. Mengenal symbol huruf dan angka 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi lisan, 2. Hasil karya, 3. Dokumentasi 4. Portofolio
Matematika Murid memiliki kepekaaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu;	Murid mengenali dan menggunakan konsep bilangan, bentuk, ukuran, dan pola	Pranumerasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan 1–50, • Bentuk geometri, • Berlawanan, • Pengukuran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung benda, 2. Mencocokkan bentuk, 3. Menyusun urutan 4. Menyebutkan berlawanan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceklis keterampilan, 2. Lembar kerja anak 3. Portofolio
Sains Murid mampu mengamati, menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam dan kondisi sosial;	Murid menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi dan eksplorasi	Eksplorasi alam	<p>Perubahan benda karena suhu</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Sifat benda (cair, padat, gas) • Benda hidup dan benda mati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati perubahan, 2. Menyebutkan ciri makhluk hidup 3. Menyebutkan ciri-ciri benda mati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi eksplorasi, 2. Refleksi guru 3. Lembar kerja anak 4. Portofolio
Teknologi dan Rekayasa Murid menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab; dan Rekayasa	Murid mengenal dan menggunakan alat teknologi sederhana secara aman	Pengenalan teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Alat rumah tangga, • Alat komunikasi, • Alat transportasi • Media digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan nama alat, 2. Menggunakan alat dengan aman 3. Membuat alat teknologi dengan bahan sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara ringan, 2. Dokumentasi kegiatan 3. Observasi 4. Portofolio

Lingkup CP	Tujuan Pembelajaran	Materi Ajar	Sub Materi Ajar	Indikator Pembelajaran	Teknik Penilaian
	Murid mencoba merancang dan membentuk benda untuk tujuan tertentu	Konstruksi awal	<ul style="list-style-type: none"> • Balok, • Lego, • Bahan daur ulang, • Struktur sederhana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun balok menjadi bentuk, 2. Membuat tiruan struktur sederhana (jembanan) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi hasil karya, 2. Foto kegiatan
Seni Murid mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.	Murid mengekspresikan diri dan mengapresiasi karya seni	Ekspresi seni	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar, bebas, • Menari, • Menyanyi, • Bermain alat musik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar bebas, 2. menari mengikuti irama, 3. menyanyi lagu anak 4. Bermain alat musik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Portofolio seni, 2. Observasi ekspresi 3. Video

E. 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.

F. Pengorganisasian Topik dan Tujuan Pembelajaran

1. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler

Topik Pembelajaran	Alokasi Waktu
Semester I	
Topik : Indonesia Raya	17 Minggu
Topik : Aku Anak Hebat	
Topik : Lingkunganku Tempat Belajarku	
Topik : Berniaga	
Semester II	
Topik : Binatang Ciptaan Allah	17 Minggu
Topik : Asyiknya Mengenal Tanaman	
Topik : Bahagianya Keluargaku	
Topik : Senangnya Berkendara	
Topik : Gejala Alam	

2. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran Ekstrakurikuler

No	Nama Kegiatan	Waktu	Penanggung jawab	Keterangan
1	BTA PAUD	Jum'at	Ninik Nurul Aini, S.Pd.	Membaca buku Iqro dan menulis huruf hijaiyah.
2	Sholat Dhuha	Jum'at	Khoirotun Nisa', S.Pd	Praktek Sholat Dhuha.
3	Tahlil	Jum'at legi	Zaidatur Rohmah, S.Pd.	Satu bulan sekali

4	Penanaman budi pekerti dalam kehidupan sehari – hari.	Setiap hari	Semua warga sekolah	Dilaksanakan melalui pembiasaan – pembiasaan perilaku sehari - hari
---	-------------------------------------------------------	-------------	---------------------	---------------------------------------------------------------------

Topik pembelajaran yang tertulis pada tabel diatas masih dapat disesuaikan dengan minat anak yang muncul dan mempertimbangkan hasil evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran masih dapat disesuaikan dengan minat anak yang muncul dan mempertimbangkan hasil evaluasi pembelajaran dan durasi pelaksanaan setiap topik pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak.

G. Pengorganisasian/Alokasi Waktu Belajar

1. Beban Belajar

Kelas	Mingguan	Semester	Tahun
Kelas A	900 menit (dilaksanakan dalam 5 hari efektif ; Senin - Jumat)	17 minggu x 900 menit = 15.300 menit	2 semester x 15.300 menit = 30.600 menit
Kelas B	990 menit (dilaksanakan dalam 5 hari efektif ; Senin - Jumat)	17 minggu x 990 menit = 16.830 menit	2 semester x 16.830 menit = 33.660 menit

2. Kalender Pendidikan TK BINA INSAN Tahun Pelajaran 2025 / 2026



**LEMBAGA PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK
TK BINA INSAN**

Dusun Jatirejo RT. 004 RW. 023 Desa Sabrang Kec. Ambulu Kab. Jember

**HARI EFEKTIF, HARI EFEKTIF FAKULTATIF DAN HARI LIBUR SEKOLAH
TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026**

No	BULAN	TANGGAL																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	JULI 2025																																	
2	AGUSTUS 2025	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	LHB	LHB	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41						
3	SEPTEMBER 2025	42	43	44	45	LHB	46	LU	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66						
4	OKTOBER 2025	67	68	69	70	LU	71	72	73	74	75	76	LU	77	78	79	80	81	82	LU	83	84	85	86	87	88	LU	89	90	91	92	93		
5	NOVEMBER 2025	94	95	96	97	98	99	100	LU	101	102	103	104	105	106	LU	107	108	109	110	111	112	LU	113	114	115	116	117	118	LU				
6	DESEMBER 2025	119	120	121	122	123	124	LU	125	126	127	128	129	130	LU	131	132	133	134	135	TR	LU	LS1	LS1	LHB	CB	LS1	LU	LS1	LS1	LS1			
7	JANUARI 2026	LHB	1	2	LU	3	4	5	6	7	8	LU	9	10	11	12	LHB	13	LU	14	15	16	17	18	19	LU	20	21	22	23	24	25		
8	FEBRUARI 2026	LU	20	21	22	23	24	25	31	LU	32	33	34	35	36	37	LU	38	LHB	39	40	KPP	KPP	LU	KPP	KPP	41	42	43	44				
9	MARET 2026	LU	45	46	47	48	49	50	LU	51	52	53	54	55	56	LU	57	58	59	LHB	LHB	LHB	LU	CB	CB	LHR	LHR	LHR	LU	60	61			
10	APRIL 2026	02	03	LHB	04	LU	05	06	07	08	09	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09			
11	MEI 2026	LHB	87	LU	88	89	90	91	92	93	LU	94	95	96	LHB	97	98	LU	99	100	101	102	103	104	LU	105	106	LHB	107	108	109	LHB		
12	JUNI 2026	LHB	110	111	112	113	114	LU	115	116	117	118	119	120	LU	121	LHB	122	123	124	TR	LU	LS2	LS2	LS2	LS2	LU	LS2	LS2					
	JULI 2026	LS2	LS2	LS2	LS2	LU	LS2	LU																										

Keterangan :

LHB	: Libur Hari Besar	LPP	: Libur Permuulan Puasa	PAS	: Penilaian Akhir Semester	Semester Ganjil	: 136 Hari
LU	: Libur Umum	LHR	: Libur Sekitar Hari Raya	MPLS	: Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah	Semester Genap	: 125 Hari
LS1	: Libur Semester 1	KPP	: Kegiatan Permuulan Puasa	TR	: Tanggal Rapor	Hari Efektif Fakultatif	: 8 Hari
LS2	: Libur Semester 2	CB	: Cuti Bersama	PAT	: Penilaian Akhir Tahun		

Libur Hari Besar :

17 Agustus 2025	: HUT Kemerdekaan RI	1 Januari 2026	: Tahun Baru Masehi / Hari Jadi Kabupaten Jember
03 September 2025	: Maulid Nabi Muhammad SAW	17 Februari 2026	: Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW
25 Desember 2025	: Hari Raya Natal	13 Maret 2026	: Hari Raya Nyepi Tahu Saka 1948

Jember, 14 Juli 2025
Kepala TK BINA INSAN

Catatan :

1.	MPLS (masa pengenalan lingkungan sekolah)	1 Mei 2026	: Hari Buruh Internasional
2.	14 Juli 2025 awal tahun ajaran baru 2025/2026	14 Mei 2026	: Kenaikan Isa Al-Masih
		31 Mei 2026	: Hari Raya Waisak 2570
		1 Juni 2026	: Hari Lahir Pancasila
		27 Mei 2026	: Hari Raya Idul Adha
		10 Juni 2026	: Tahun Baru Islam 1448 H.

ERNAWATI, S.Pd., Gr.

KALENDER PENDIDIKAN TK BINA INSAN TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026

SEMESTER I

Bulan Juli 2025

M	S	S	R	K	J	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

- | | | |
|---|---------------------|----------------------------------------------------------|
| ■ | 14 – 18 Juli | : MPLS |
| ■ | 21 – 25 Juli | : Topik Indonesia Raya (Subtopik Negaraku Tanah Airku) |
| ■ | 28 Juli – 1 Agustus | : Topik Indonesia Raya (Subtopik Adat Budaya) |

Bulan Agustus 2025

M	S	S	R	K	J	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

- | | | |
|---|-----------------|--------------------------------------------------------------|
| ■ | 04 – 08 Agustus | : Topik Indonesia Raya (Subtopik Kriya dan Seni Indonesia) |
| ■ | 08 Agustus | : Puncak Topik Indonesia Raya |
| ■ | 11 - 15 Agustus | : Topik Aku Anak Hebat (Subtopik Identitasku) |
| ■ | 17 Agustus | : HUT RI |
| ■ | 18 - 22 Agustus | : Topik Aku Anak Hebat (Subtopik Tubuhku) |
| ■ | 25 - 29 Agustus | : Topik Aku Anak Hebat (Subtopik Hobi dan Kesukaanku) |

Bulan September 2025

M	S	S	R	K	J	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

	02 – 05 September
	04 Sepetember
	05 September
	08 – 12 September
	15 – 19 September
	22 - 26 September
	29 September – 03 Oktober

- : Topik Aku Anak Hebat (Subtopik Perasaanku)
- : Puncak Topik Aku Anak Hebat
- : Maulid Nabi Muhammad SAW
- : Topik Lingkunganku Tempat Belajarku (Subtopik Sekolah)
- : Topik Lingkunganku Tempat Belajarku (Subtopik Masjid dan Alun - Alun)
- : Topik Lingkunganku Tempat Belajarku (Subtopik Pasar Tradisional)
- : Topik Lingkunganku Tempat Belajaraku (Subtopik Pasar Modern)

Bulan Oktober 2025

M	S	S	R	K	J	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

	06 Oktober
	06 – 10 Oktober
	10 Oktober
	13 – 17 Oktober
	20 - 24 Oktober
	22 Oktober
	27 - 31 Oktober

- : Memperingati HUT TNI
- : Topik Berniaga (Subtopik Toko / Warung)
- : Puncak Topik Lingkunganku Tempat Belajarku
- : Topik Berniaga (Subtopik Uang)
- : Topik Berniaga (Subtopik Penjual dan Pembeli)
- : Memperingati Hari Santri
- : Topik Berniaga (Subtopik Satuan Dalam Bertransaksi / Timbangan)

Bulan November 2025

M	S	S	R	K	J	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

03 - 07 November
10 November
10 - 14 November
14 November
18 – 28 November

- : Topik Berniaga (Subtopik Kemasan)
- : Memperingati Hari Pahlawan
- : Topik Berniaga (Subtopik Bazar)
- : Puncak Topik Berniaga
- : Pengayaan

Bulan Desember 2025

M	S	S	R	K	J	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

01 – 12 Desember
13 Desember
15 - 19 Desember
20 Desember
23 – 31 Desember
25 Desember

- : Persiapan MILAD
- : Kegiatan MILAD
- : Pengayaan dan Persiapan LPPAD
- : Pembagian LPPAD Semester I
- : Libur Semester I
- : Libur Hari Natal

SEMESTER II

Bulan Januari 2026

M	S	S	R	K	J	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

01 Januari
02 Januari
05 – 09 Januari
12 – 16 Januari
16 Januari
19 – 23 Januari
26 - 30 Januari
30 Januari

- : Tahun Baru Masehi
- : Pembiasaan awal masuk sekolah
- : Topik Binatang Ciptaan Allah (Subtopik Binatang Darat / Ternak)
- : Topik Binatang Ciptaan Allah (Subtopik Binatang Air)
- : Isra Mi'raj
- : Topik Binatang Ciptaan Allah (Subtopik Binatang Bersayap)
- : Topik Binatang Ciptaan Allah (Subtopik Binatang Buas)
- : Puncak Topik Binatang Ciptaan Allah

Bulan Februari 2026

M	S	S	R	K	J	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

02 – 06 Februari
09 - 13 Februari
16 - 20 Februari
17 Februari
21 – 24 Februari
23 - 27 Februari
27 Februari

- : Topik Asyiknya Mengenal Tanaman (Subtopik Tanaman Buah)
- : Topik Asyiknya Mengenal Tanaman (Subtopik Tanaman Sayuran)
- : Topik Asyiknya Mengenal Tanaman (Subtopik Tanaman Hias)
- : Libur Tahun Baru Imlek
- : Libur Permulaan Puasa
- : Topik Asyiknya Mengenal Tanaman (Subtopik Tanaman Obat / Umbi)
- : Puncak Topik Asyiknya Mengenal Tanaman

Bulan Maret 2026

M	S	S	R	K	J	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

02 – 06 Maret
09 – 18 Maret
19 – 21 Maret
20 – 21 Maret
24 – 28 Maret
30 Maret
30 Maret – 03 April

- : Topik Bahagianya Keluargaku (Kebiasaan Keluargaku)
- : Pondok Ramadhan
- : Libur Hari Besar Hari Raya Nyepi
- : Libur Hari Raya Idul Fitri 1447 H
- : Libur sekitar Hari Raya Idul Fitri
- : Halal Bihalal
- : Topik Bahagianya Keluargaku (Subtopik Anggota Keluargaku)

Bulan April 2026

M	S	S	R	K	J	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

03 April
06 - 10 April
14 – 17 April
17 April
18 April
20 – 24 April
28 April – 01 Mei

- : Libur Hari Paskah
- : Topik Bahagianya Keluargaku (Subtopik Profesi Anggota Keluargaku)
- : Topik Bahagianya Keluargaku (Subtopik Rumahku)
- : Puncak Topik Bahagianya Keluargaku
- : Wafat Isa Al Masih
- : Topik Senangnya Berkendara (Subtopik Kendaraan Darat)
- : Topik Senangnya Berkendara (Subtopik Kendaraan Udara)

Bulan Mei 2026

M	S	S	R	K	J	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Red	01 Mei
Blue	02 Mei
Orange	04 – 08 Mei
Brown	08 Mei
Yellow	11 - 15 Mei
Red	14 Mei
Pink	18 - 22 Mei
Brown	22 Mei
Light Blue	25 – 29 Mei
Red	27 Mei
Red	31 Mei

- : Hari Buruh Internasional
- : Hari Pendidikan Nasional
- : Topik Senangnya Berkendara (Subtopik Kendaraan Air)
- : Puncak Topik Senangnya Berkendara
- : Topik Alam Semesta Ciptaan Allah (Subtopik Benda Langit)
- : Kenaikan Isa Al Masih
- : Topik Alam Semesta Ciptaan Allah (Subtopik Gejala Alam)
- : Puncak Topik Alam Semesta Ciptaan Allah
- : Pengayaan dan Persiapan Kegiatan HAN
- : Libur Hari Raya Idul Adha
- : Libur Hari Raya Waisak

Bulan Juni 2026

M	S	S	R	K	J	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Red	01 Juni
Light Blue	01 – 05 Juni
Red	06 Juni
Brown	08 – 12 Juni
Purple	15 Juni
Red	16 Juni
Blue	17 – 19 Juni
Green	20 Juni
Orange	22 Juni – 11 Juli

- : Libur Hari Lahir Pancasila
- : Pengayaan dan Persiapan Kegiatan HAN
- : Hari Raya Idul Adha
- : Persiapan Tasyakuran Akhir Tahun
- : Tasyakuran Akhir Tahun
- : Libur Tahun Baru Hijriyah 1448 H
- : Persiapan kelengkapan perlengkapan murid, raport dan ijazah
- : Pembagian LPPAD Semester II
- : Libur Semester II

H. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran. 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 TK BINA INSAN 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 (pada kondisi tertentu).

Tahap Pembukaan (Circle Time) / Pembiasaan dilaksanakan 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.

I. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Dalam memberikan layanan pada anak TK BINA INSAN guru mengimplementasikan metode pembelajaran sebagai berikut:

- a. Bercerita

Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Mulai dari intonasi guru yang berubah-ubah mulai dari volume sampai dengan nada suara sampai dengan mimik guru saat bercerita. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita atau menggunakan media lain agar cerita yang disampaikan menarik perhatian anak.

Hal ini akan berguna bagi anak ketika suatu saat ia menemukan masalah yang hampir mirip dengan kisah atau dongeng yang pernah diceritakan gurunya. Dari kisah itu alam bawah sadar anak akan memicu nalar konstruktif pemecahan masalah yang dihadapi sesuai pesan-pesan moral atau intelektual yang diajarkan.

b. Demonstrasi

Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu. Pada aplikasi metode ini banyak menarik perhatian anak karena anak dapat menggunakan fungsi tubuhnya untuk melakukan gerakan sehingga mereka merasa tertantang untuk melakukannya.

Demonstrasi mempunyai makna penting bagi anak yaitu:

1. Dapat memperlihatkan secara konkret apa yang dilakukan
2. Membantu mengembangkan kemampuan mengamati kemampuan mengamati secara cermat dan teliti.
3. Membantu mengembangkan kemampuan untuk melakukan segala pekerjaan secara teliti, cermat dan tepat.
4. Membantu mengembangkan peniruan dan pengenalan secara tepat.

c. Bercakap-cakap

Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.

d. Pemberian tugas

Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.

e. Sosio-drama/bermain peran

Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.

Berkaryawisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan minat anak pada sesuatu hal, memperluas perolehan informasi, juga memperkaya lingkup program kegiatan belajar anak yang tidak mungkin dihadirkan di kelas.

g. Eksperimen

Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya. Metode eksperimen dapat membantu anak memahami dengan jelas suatu proses dengan penuh perhatian dan guru akan membantu menambahkan penjelasan kepada anak tentang kesimpulan dari kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Tujuan dari metode eksperimen adalah agar anak mampu secara aktif memahami informasi tentang apa yang ada disekitar lingkungan tempat tinggalnya. Dengan metode Eksperimen anak dapat belajar sains sederhana secara menyenangkan.

h. Project

Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.

BAB IV

RENCANA PEMBELAJARAN

A. Program Tahunan

Bulan	Program	Prakiraan Alokasi Waktu
Juli 2025	Pertemuan Orang Tua Murid baru	
	Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah	
Agustus 2025	Peringatan HUT RI	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Puncak topik Indonesia Raya	
September 2025	Supervisi guru	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Puncak topik Aku Anak Hebat	
	Peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
Oktober 2025	Supervisi guru	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Peringatan HUT TNI	
	Puncak topik Lingkunganku Tempat Belajarku	
	Peringatan Hari Santri	
November 2025	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Supervisi guru	
	Peringatan Hari Pahlawan	
	Puncak topik Berniaga	
Desember 2025	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Supervisi guru	
	Pembagian LPPAD	
	Libur semester 1	
Januari 2026	Tahun baru masehi	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Puncak topik Binatang Ciptaan Allah	
	Supervisi guru	
Februari 2026	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Supervisi guru	
	FAS (Festival Anak Sholeh)	
Maret 2026	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Puncak topik Asyiknya Mengenal Tanaman	
	Pondok Ramadahn	
	Halal Bihalal	
	Supervisi guru	
April 2026	Puncak topik Bahagianya Keluargaku	

	Wisata Edukasi	
	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Supervisi guru	
Mei 2026	Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak	
	Peringatan Hari Pendidikan Nasional	
	Puncak Topik Senangnya Berkendara	
	Puncak Topik Alam Semesta Ciptaan Allah	
	Peringatan HAN	
Juni 2026	Deteksi dini Tumbuh Kembang Anak	
	Supervisi guru	
	Tasyakuran Akhir Tahun	
	Pembagian LPPAD semester 2	
	Libur Semester 2	

B. Program Semester Tahun Pelajaran 2025 / 2026

1. Elemen Capaian Pembelajaran

Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
Nilai Agama Murid percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta dirinya, makhluk lain dan alam, serta mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;	Murid memahami bahwa Tuhan menciptakan kehidupan dan menyadari peran Tuhan dalam kehidupan sehari-hari	Murid mengenali Tuhan sebagai pencipta dan menunjukkan kepedulian terhadap ciptaan-Nya	√	√
	Murid terbiasa berdoa dan menunjukkan sikap hormat dalam kegiatan ibadah bersama	Murid menunjukkan pemahaman tentang waktu dan sikap dalam beribadah	√	√
Budi Pekerti -Murid menghargai diri sendiri dan memiliki rasa syukur terhadap Tuhan YME sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan dirinya; -Murid menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya sehingga mempraktikkan perilaku baik dan berakhhlak mulia; dan	Murid menunjukkan perilaku sopan, jujur, empati, dan tanggung jawab sosial dalam bermain dan belajar	Murid menunjukkan perilaku sopan, jujur, empati, serta mampu menyelesaikan konflik ringan dengan bimbingan	√	√
	Murid memahami nilai baik dan buruk serta menunjukkan usaha menyelesaikan konflik secara positif	Murid memahami dan menerapkan nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan nyata	√	√
Rasa Syukur kepada Tuhan YME & Kesehatan Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan	Murid menunjukkan rasa syukur atas hal-hal baik dan belajar mengungkapkan rasa terima kasih dengan tulus	Murid menunjukkan rasa syukur melalui sikap dan tindakan serta mengenali hal-hal yang patut disyukuri	√	√

Lingkup Capaian Pembelajaran/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
Tuhan Yang Maha Esa.	Murid mengenal dan melakukan kebiasaan hidup sehat secara mandiri	Murid melakukan kebiasaan hidup sehat secara mandiri dan memahami manfaatnya untuk tubuh dan kehidupan	✓	✓

Elemen Jatidiri

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
Identitas Diri Murid mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya;	Murid mengenali ciri fisik, kesukaan, dan identitas sosialnya	Murid mengenali ciri fisik, kemampuan, dan latar belakang budayanya	✓	✓
	Murid menunjukkan rasa bangga terhadap keluarga dan budaya lokal	Murid menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila	✓	✓
Sosial Emosional Murid mengenali kebiasaan-kebiasaan di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat; Murid mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat; Murid mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan warga negara Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan	Murid mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat	Murid mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara sehat	✓	✓
	Murid membangun hubungan sosial yang sehat dan memahami norma	Murid membangun hubungan sosial yang sehat dan memahami norma	✓	✓

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
dan norma yang berlaku, dan mengetahui keberadaan negara lain di dunia; dan				
Fisik Motorik Murid memiliki fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk merawat dirinya, membangun kemandirian dan berkegiatan).	Murid melakukan gerakan eksploratif dan menunjukkan kemandirian	Murid melakukan gerakan eksploratif dan menunjukkan kemandirian	√	√
	Murid menunjukkan keberanian mencoba aktivitas baru	Murid menunjukkan keberanian mencoba aktivitas baru dan menjaga keselamatan diri	√	√

Elemen Dasar Literasi dan STEAM

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
Literasi Murid mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca;	Murid memahami dan menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara sederhana	Murid memahami informasi dan mengomunikasikan pikiran secara lisan dan tulisan	√	√
Matematika Murid memiliki kepekaaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan	Murid mengenal konsep bilangan, bentuk, ukuran, dan pola	Murid mengenali dan menggunakan konsep bilangan, bentuk, ukuran, dan pola	√	√

Lingkup CP/Sub Elemen	Tujuan Pembelajaran (Usia 4 – 5 Tahun)	Tujuan Pembelajaran (Usia 5 – 6 Tahun)	Semester I	Semester II
dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu;				
Sains Murid mampu mengamati, menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam dan kondisi sosial;	Murid menunjukkan rasa ingin tahu dan eksplorasi terhadap alam	Murid menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi dan eksplorasi	√	√
Teknologi dan Rekayasa Murid menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab; dan	Murid mengenal dan menggunakan alat teknologi sederhana	Murid mengenal dan menggunakan alat teknologi sederhana secara aman	√	√
	Murid mencoba menyusun dan membentuk benda untuk tujuan tertentu	Murid mencoba merancang dan membentuk benda untuk tujuan tertentu	√	√
Seni Murid mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.	Murid mengekspresikan diri melalui karya visual, gerak, dan suara	Murid mengekspresikan diri dan mengapresiasi karya seni	√	√

2. Dimensi Profil Lulusan

No	Dimensi	Semester I	Semester II
1.	Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME	✓	✓
2.	Kewarganegaraan	✓	✓
3.	Penalaran kritis	✓	✓
4.	Kreativitas	✓	✓
5.	Kolaborasi	✓	✓
6.	Kemandirian	✓	✓
7.	Kesehatan	✓	✓
8.	Komunikasi	✓	✓

C. Rencana Pembelajaran Mendalam (Terlampir)

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.

D. Asesmen/Penilaian

1. Asesmen atau Evaluasi Pembelajaran

Asesmen di TK BINA INSAN 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 / ceklist, catatan anekdot, dokumentasi foto / video, 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.

2. Teknik Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran TK BINA INSAN antara lain :

- a. Observasi
- b. Catatan Anekdot
- c. Hasil Karya
- d. Foto Berseri

BAB V

PENDAMPINGAN, EVALUASI DAN PENGEMBANGAN PROFESIONAL

A. Pendampingan dan Evaluasi

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	Supervisi	Setiap pendidik 2 kali per semester	Supervisi dilaksanakan sesuai format fokus supervisi
2.	Mentoring dan Coaching	Dilakukan 2 kali dalam tahun ajaran	Dilaksanakan tiga bulan sekali
3.	Penilaian Kinerja Guru (PKG)	Setiap bulan	Dikerjakan masing – masing guru dalam satu bulan sekali

B. Pengembangan Profesional Guru

No	Kegiatan	Alokasi Waktu	Keterangan
1.	<i>In House Training</i>	Setiap guru minimal diikutsertakan 1 kali dalam tahun ajaran	Berkaitan dengan PAUD
2.	KKG	Setiap bulan	Disesuaikan
3.	Workshop/Bimtek/Pelatihan PAUD	Setiap guru minimal diikutsertakan 1 kali dalam tahun ajaran	Berkaitan dengan PAUD

BAB VI

PENUTUP

Kurikulum Satuan Pendidikan TK BINA INSAN ini menggambarkan perencanaan program secara menyeluruh selama satu tahun ajaran sesuai karakteristik serta visi misinya. Harapannya Kurikulum Satuan Pendidikan TK BINA INSAN dapat dijadikan acuan bagi pendidik dan tenaga kependidikan, orang tua serta pihak terkait dalam melaksanakan layanan secara holistik integratif. Kurikulum Satuan Pendidikan ini tidak menutup kemungkinan dapat terjadi perbaikan dalam pelaksanaannya, maka saran dan masukan tetap dibutuhkan agar TK BINA INSAN dapat memberikan layanan yang terbaik bagi anak-anak.

LAMPIRAN

1. Format Rencana Pembelajaran Mendalam

2. Format Penilaian

- a. Observasi
- b. Catatan Anekdote
- c. Hasil Karya
- d. Foto Berseri

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Guru	Khoirotun Nisa', S.Pd.	Semester	1 (Gasal)
Asal Sekolah	TK Bina Insan	Minggu Ke-	1
Fase	Fondasi	Bulan	September 2025
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	6 x 3 JP
Model Pembelajaran	Inkuiri	Jumlah Anak	19
Topik / Sub Topik	Aku Anak Hebat/ Identitasku (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: Murid mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya - CP Jati Diri: Murid mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan warga negara Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan dan norma yang berlaku, dan mengetahui keberadaan negara lain di dunia;
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 dengan teman dalam aktivitas kelompok

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu merefleksikan pengalaman belajar dan mengungkapkan perasaan
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 you tube

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 rekatkan 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 menyebutkan namanya sendiri. Anak yang menangkap bola menyebutkan nama anak yang melempar, lalu melempar bola ke anak lain sambil menyebutkan 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 melanjutkan cerita dengan menambahkan informasi tentang dirinya sendiri. Bola atau boneka dioper ke anak berikutnya yang harus melanjutkan 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 mengungkapkan tetesan hujan! - 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 suka. 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

	<p>potongan-potongan itu cocok (coba dengan pas atau tegak lurus). Ini dapat memperluas kosa kata dan membantunya menghubungkan tindakan dengan kata-kata.</p> <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 lambaian). 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 Ucapan (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 (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 ditargetkan
- Dokumentasi video: Rekaman singkat anak saat bercerita tentang dirinya

Kepala,
TK Bina Insan

ERNAWATI, S.Pd., Gr.

Guru Kelas,
Kelompok TK. A

KHOIROTUN NISA', S.Pd.

**ASESMEN TK BINA INSAN
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas : TK/ TK. A Semester / Minggu :
Guru Kelas : KHOIROTUN NISA', S.Pd.

Tanggal	Nama Anak	Kejadian Teramati	Analisis Capaian

ASESMEN TK BINA INSAN
CEKLIS IKTP (INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN
PEMBELAJARAN)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : TK/ TK. A Semester / Minggu :
Guru Kelas : KHOIROTUN NISA', S.Pd.

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 TK BINA INSAN
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas : TK/ TK. A Semester / Minggu :
Guru Kelas : KHOIROTUN NISA', S.Pd.

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

**ASESMEN TK BINA INSAN
FOTO BERSERI
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Jenjang / Kelas : TK/ TK. A Semester / Minggu :
Guru Kelas : KHOIROTUN NISA', S.Pd.

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;