

MODUL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**Pelatihan Modul Ajar PAUD Berbasis Deep Learning
Dalam Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru
BKB PAUD Anyelir Kramat Jati Jakarta Timur**

Oleh:

ERI RIANA, ST, M.Kom (0421058403)
MEIVA EKA SRI SULISTYAWATI, S.S, M.Pd. (0401058601)
ADIANITA SEBAYANG, S.Sos, MM (0318067803)
MOHAMMAD AMAS LAHAT, S.Ag, MM (0320046702)
AURELLIA PUTRI HERLAMBAANG (64251107)
SUCI (64251299)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
MEI 2026

**Pelatihan Modul Ajar PAUD Berbasis Deep Learning
Dalam Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru
BKB PAUD Anyelir Kramat Jati Jakarta Timur**

Materi Pelatihan :

1. Memahami Deep Learning dan 3 Pilarnya
2. Mengidentifikasi Contoh-Contoh Penerapan Deep Learning Dalam Praktik Pembelajaran PAUD
3. Mengembangkan Kemampuan Untuk Menerapkan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAUD
4. Mengidentifikasi Kesulitan-Kesulitan Yang Mungkin Dihadapi Dalam Menerapkan Deep Learning Dan Cara Mengatasinya

1. Memahami Deep Learning dan 3 Pilarnya

Deep Learning (pembelajaran mendalam) bukanlah suatu kurikulum, tetapi pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah materi ajar secara mendalam.

Deep Learning Membantu Mewujudkan Pembelajaran Bermutu Dengan :

- Memahami konsep dan penguasaan kompetensi secara mendalam
- Mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan teknologi modern
- Mendorong inovasi, kreativitas, dan kesadaran etis
- Memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif

Perbedaan Deep Learning VS Surface Learning

Deep Learning :

Mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam, menghubungkan pengetahuan yang peserta didik pelajari dengan pengalaman dan situasi nyata

Surface Learning :

Dalam surface learning peserta didik cenderung hanya menghafal informasi untuk ujian tanpa memahami konsep secara mendalam.

Apa itu Deep Learning ?

Deep Learning :

Pembelajaran mendalam yang merupakan suatu pendekatan dengan menekankan dengan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran Berkesadaran (Mindful), Bermakna (Meaningful), dan Menggembirakan (Joyful) melalui olah pikir (Intelektual), Olah Hati (Etika), Olah Rasa (Estetika) dan Olah Raga (Kinestetik) secara holistik dan terpadu.

3 Pilar Deep Learning

Mindful Learning :

Apa materi yang di pelajari ?

Untuk apa mempelajari materi tersebut ?

Bagaimana cara mempelajari/menguasai materi yang di pelajari ?

Apa indikator dan apa alat ukur bahwa telah menguasai materi yang di pelajari ?

Apa inti atau kesimpulan yang di dapatkan dari materi yang di pelajari ?

Bagaimana mempelajari lebih lanjut untuk meningkatkan/memperkaya pemahaman materi tersebut ?

Meaningful Learning :

Apa Pelajaran/pengalaman/hikmah/makna/kesan/inspirasi yang di dapatkan setelah mempelajari materi tersebut ?

Apa tindak lanjut yang akan di lakukan setelah mendapatkan pengalaman belajar ?

Joyful Learning :

Apakah peserta didik termotivasi dan semangat dalam mempelajari materi tersebut ?

Apakah peserta didik terlibat secara aktif selama pembelajaran ?

Apakah pembelajaran yang dilakukan/ikuti menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik ?

Implementasi Deep Learning

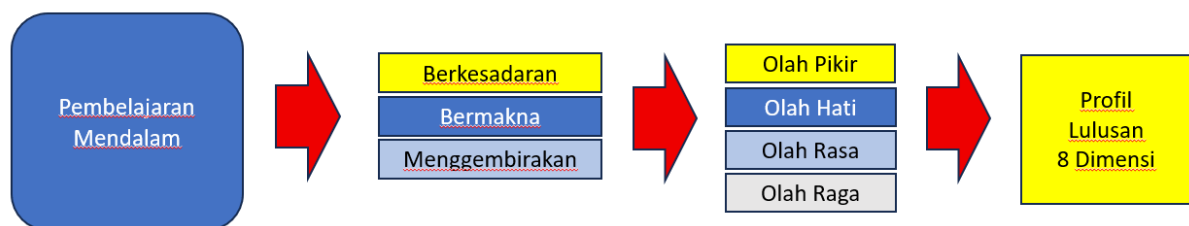
- Kebermanfaatan dalam kehidupan
- Fokus pada keterampilan
- Suasana rileks tanpa tekanan
- Bangkitnya minat belajar
- Adanya keterlibatan penuh
- Lingkungan belajar yang menarik
- Perasaan yang gembira dan semangat

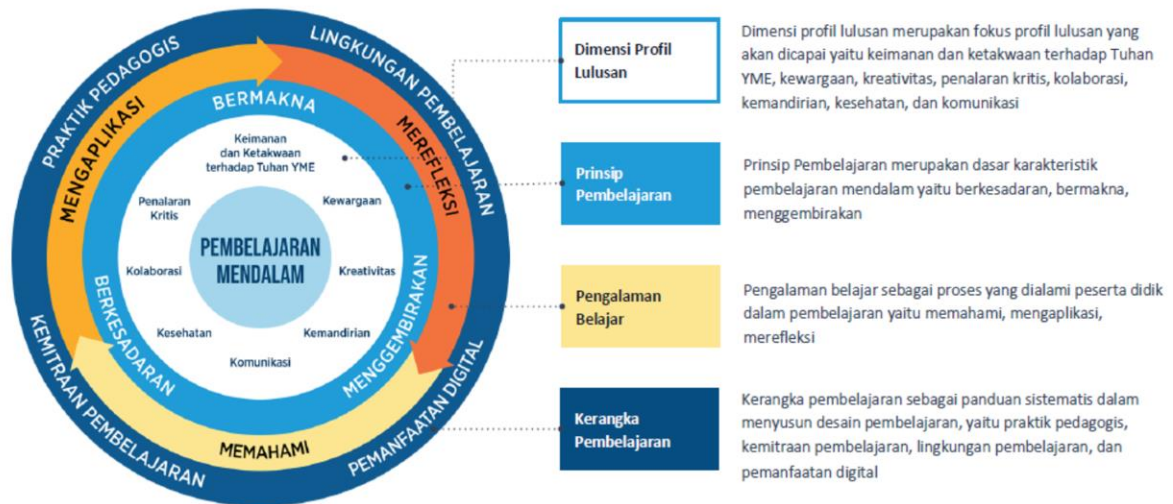
Mengapa Deep Learning (Mindful, Joyful, Meaningful) ?

- ✓ Meningkatkan motivasi belajar
- ✓ Mengembangkan kreativitas dan jiwa eksplorasi
- ✓ Memperkuat pemahaman
- ✓ Menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab
- ✓ Mendorong kolaborasi dan Kerjasama
- ✓ Memotivasi peserta didik untuk menjadi pembelajar sepanjang hayatnya

2. Mengidentifikasi Contoh-Contoh Penerapan Deep Learning Dalam Praktik Pembelajaran PAUD

Pembelajaran Mendalam Sebagai Solusi





Dimensi Profil Lulusan

Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME.

Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan YME dan menghayati serta mengamalkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Kewargaan.

Individu yang memiliki rasa cinta tanah air serta menghargai keberagaman budaya, mentaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian dan tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan keberlanjutan kehidupan, lingkungan, dan harmoni antarbangsa dalam konteks kebhinekaan global.

Penalaran Kritis. Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah.

Kreativitas.

Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat.

Kolaborasi.

Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab.

Kemandirian.

Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain.

Kesehatan.

Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin.

Komunikasi.

Individu yang memiliki kemampuan komunikasi intrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.

Prinsip Pembelajaran

Berkesadaran.

Pembelajaran dilakukan dengan kesadaran penuh terhadap tujuan dan prosesnya. Prinsip pertama dalam Pembelajaran Mendalam adalah berkesadaran, yaitu proses belajar yang dilakukan dengan kesadaran penuh terhadap tujuan dan alurnya. Dalam praktiknya, pembelajaran berkesadaran ditandai dengan adanya kenyamanan peserta didik dalam belajar, fokus dan konsentrasi yang terjaga, serta kesadaran terhadap proses berpikir yang sedang dialami. Peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan pilihan dalam proses belajar, beserta alasan yang mendasarinya.

Bermakna.

Materi dikaitkan dengan konteks nyata, relevan, dan dapat diterapkan dalam kehidupan serta bidang ilmu lain. Prinsip kedua adalah bermakna, yaitu ketika materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan pengalaman serta realitas kehidupan peserta didik.

Menggembirakan.

Suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Prinsip ketiga adalah menggembirakan, yaitu menciptakan suasana belajar yang positif, menyenangkan, dan membangkitkan rasa ingin tahu. Hal ini diwujudkan melalui lingkungan pembelajaran yang interaktif, aktivitas yang menarik dan memicu ketertarikan peserta didik, serta momen-momen inspiratif yang membangkitkan semangat belajar.

Pengalaman Belajar

Memahami :

Mengembangkan pengetahuan baru dari pengalaman atau informasi.

Mengaplikasi:

Menghubungkan pengetahuan dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.

Merefleksi:

Mengevaluasi pembelajarannya, menyempurnakan pemahaman, dan memperluas perspektifnya.

Kerangka Pembelajaran

Praktik Pedagogis

Metode mengajar yang mendorong eksplorasi dan dialog terbuka.

Kemitraan Pembelajaran

Kolaborasi antara guru, peserta didik, orang tua, dan komunitas.

Lingkungan Pembelajaran

Suasana kelas yang aman, terbuka, dan mendukung pertumbuhan peserta didik.

Pemanfaatan Digital

Teknologi digunakan secara tepat guna untuk memperkaya proses belajar.

3. Penerapan Deep Learning Di PAUD

Guru Sebagai Fasilitator

Dalam kurikulum ini, guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Saat pembelajaran, anak didik akan diajak melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif. Tentu saja kegiatan yang dilakukan harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat untuk bereksplorasi.

Pembiasaan Sehari-Hari dan Kegiatan Belajar Yang Menyenangkan

Anak didik melakukan aktifitas yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari agar lebih mudah dipahami dan berkorelasi dengan pengalaman nyata. Misalnya saat belajar dengan tema kebersihan lingkungan, anak didik bisa diajak untuk bercerita tentang pengalaman membersihkan kamar sendiri atau melakukan kegiatan bermain tentang pengenalan jenis sampah.

Di Akhir Pembelajaran, Anak Didik Bisa Diajak Untuk Melakukan Refleksi Tentang Kegiatan Yang Baru Saja Dilakukan

Biasanya guru memberikan pertanyaan, mengajak diskusi, memberikan kuis atau menonton video yang merangkum semua kegiatan yang telah dilaksanakan.

Deep Learning Dalam Praktik Pembelajaran PAUD

Meaningful Learning

Menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman konkret anak, seperti mengenalkan buah-buahan melalui kunjungan ke kebun buah dan sayur.

Mindful Learning

Melibatkan anak dalam refleksi melalui diskusi setelah proyek seperti mengevaluasi hasil karya dan mengemukakan ide untuk topik selanjutnya.

Joyful Learning

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan kegiatan eksploratif seperti bereksperimen dengan alat main dan bercerita.

Penerapan Deep Learning Dalam Praktik Pembelajaran PAUD

Hari 1 (Senin) :

Apa itu buah ?

Dalam pembelajaran ini, anak diajak untuk belajar mengenal buah dan jenisnya.

Kegiatan yang dilakukan anak adalah :

Bernyanyi : Anak didik menyanyikan lagu bertema buah

Bercerita : Anak didik mendengarkan cerita atau menonton film dongeng tentang buah. Misalnya ‘Si Kancil dan Kebun Pak Tani’

Bermain replika buah : Guru menunjukkan aneka buah dengan replica, dan mengajak anak didik bermain.

Penugasan : Dihari berikutnya, anak didik diperbolehkan membawa buah kesukaannya.

Mengamati Buah Asli : Anak didik mengamati, menyentuh, atau mencium aneka buah.

Bermain Dengan Kartu : Anak didik bermain menebak buah dengan media kartu.

Mewarnai Buah : Anak didik mewarnai gambar buah dan menghiasnya.

Menjawab Pertanyaan Refleksi : Guru menanyakan buah kesukaan dan yang tidak disukai anak didik.

Penugasan : Dihari berikutnya, anak didik diperbolehkan membawa buah kesukaannya.

Mengembangkan Kemampuan Untuk Menerapkan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAUD

Agar pendidik PAUD dapat menerapkan konsep Deep Learning secara efektif, beberapa Langkah yang dapat dilakukan seperti :

Menggunakan pendekatan berbasis proyek, menginspirasi anak dengan mengamati lingkungan sekitarnya, mengeksplorasi ide dari buku cerita dan mendiskusikan proyek yang akan dilakukan.

Membiasakan sikap dan nilai positif, membiasakan anak dengan doa, surat pendek, hadist, kebiasaan baik seperti sopan santun dan izin sebelum berbicara.

Menerapkan pembelajaran berbasis eksplorasi, melibatkan anak dalam kegiatan eksploratif seperti mengamati, bereksperimen dan berkreasi dengan bahan yang tersedia.

Melatih anak dalam refleksi dan evaluasi, anak di dorong untuk mempresentasikan hasil karya, mendiskusikan pengalaman belajar serta mengevaluasi hasil proyek mereka.

4. Mengidentifikasi Kesulitan-Kesulitan Yang Mungkin Dihadapi Dalam Menerapkan Deep Learning Dan Cara Mengatasinya

1. Tantangan dalam penerapan Deep Learning dalam PAUD dapat mencakup :
Keterbatasan pemahaman guru terhadap pendekatan berbasis proyek
Guru mungkin lebih terbiasa dengan metode konvensional.
Solusi : menyelenggarakan pelatihan tentang pembelajaran berbasis eksplorasi dan refleksi.
2. Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur
Tidak semua PAUD memiliki fasilitas yang memadai untuk proyek eksploratif.
Solusi : menggunakan metode sederhana seperti kegiatan berbasis lingkungan sekitar tanpa perlu teknologi canggih.
3. Kesulitan dalam menyesuaikan dengan karakteristik anak yang beragam
Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda.
Solusi : menggunakan pendekatan berbasis minat anak dan memberi ruang bagi mereka untuk berkreasi sesuai dengan keunikan masing-masing.

MODUL AJAR PAUD PENDEKATAN DEEPLARNING

A. Identitas Umum

1. Nama Sekolah :
2. Guru/Wali kelas :
3. Kelompok :
4. Semester/TP : Genap / 2025-2026
5. Alokasi Waktu : 1 Minggu 5 (hari Kerja)
6. Minggu ke - : 1

A. MUATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Topik dan Subtopik

Topik	Subtopik
Asyiknya Sekolah	1. Hari pertama ke sekolah – Berkenalan dengan Guru
	2. Aku dan teman baruku
	3. Jelajah Sekolah
	4. Aturan Sederhana di Sekolah
	5. Ruang Kelas Baruku dan Alat Permainan di Kelasku

2. Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak belajar sopan santun dalam berkenalan dan menghargai teman serta guru.
Jati Diri	Anak mengenali dan beradaptasi dengan lingkungan baru di sekolah dengan percaya diri.
Dasar-Dasar Literasi dan Numerasi	Anak mengenal nama teman, guru, dan area di sekolah melalui kegiatan bernyanyi, permainan, dan eksplorasi.

3. Tujuan Pembelajaran:

- a. Anak mengenal guru, teman, dan bagian-bagian sekolah dengan cara yang menyenangkan.
- b. Anak mengenal sikap mandiri, sabar, tanggung jawab dan mau berbagi dengan orang lain
- c. Anak memahami aturan sederhana di sekolah dan dapat mempraktikkannya dalam kegiatan sehari-hari.
- d. Anak mampu menyesuaikan diri dengan ruang kelas dan alat permainan dengan cara yang kreatif dan kolaboratif.

e. Anak menunjukkan keberanian dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi sekolah dan interaksi dengan teman.

4. Metode Pembelajaran/Pendekatan Deeplearning:

- Meaningful Learning: Membuat pembelajaran bermakna dengan menghubungkan aktivitas di sekolah dengan kehidupan sehari-hari anak.
- Mindful Learning: Mengajak anak memahami secara mendalam aturan, lingkungan, dan fungsi fasilitas sekolah.
- Joyful Learning: Membuat pembelajaran menyenangkan melalui permainan, tur sekolah, dan eksplorasi ruang kelas.

5. Deskripsi Umum:

Topik **Asyiknya Sekolah** membantu anak-anak mengenali lingkungan baru di sekolah, termasuk guru, teman, dan area sekolah. Anak-anak akan belajar aturan sederhana di sekolah serta mengenal ruang kelas dan alat permainan melalui kegiatan interaktif dan kreatif. Proses belajar dirancang untuk membangun rasa percaya diri, kerja sama, dan rasa nyaman dalam lingkungan baru.

6. Kata Kunci:

Sekolah, Guru, Teman, Ruang Kelas, Bermain Aturan

7. Dimensi Profil Lulusan :

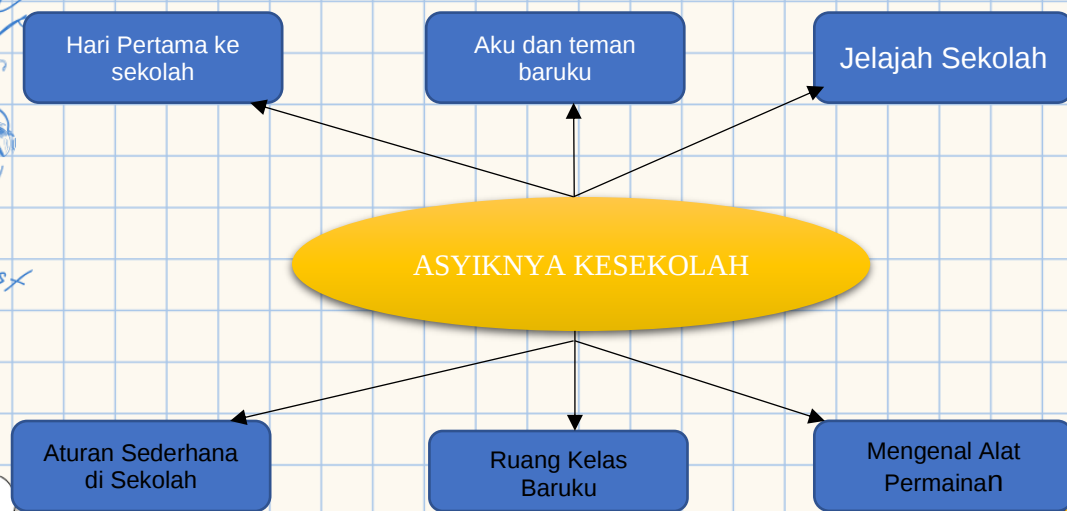
- Interaksi Sosial:** Anak belajar mengenal teman dan guru baru serta mempererat hubungan mereka dengan lingkungan sekitar..
- Kedisiplinan:** Anak memahami aturan sederhana di sekolah seperti berbaris, antri, dan merapikan mainan.
- Kreativitas dan Adaptasi:** Anak mengeksplorasi ruang kelas baru mereka dan bermain dengan mainan baru untuk membangun rasa percaya diri dan imajinasi.

8. Alat dan Bahan:

Hari	Subtopik	Alat dan Bahan
Hari 1	Hari Pertama ke sekolah	Balon Udara, Bingkai foto MPLS
Hari 2	Aku dan teman baruku	ID card
Hari 3	Jelajah Sekolah	Peta mini sekolah, tanda area (kelas, perpustakaan), boneka kecil, tas mainan.

Hari 4	Aturan Sederhana di Sekolah	Kartu aturan bergambar, tali untuk berbaris, mainan untuk dirapikan, stiker penghargaan
Hari 5	Ruang Kelas Baruku Mengenal Alat Permainan	Kertas, krayon, gambar ruang kelas, perlengkapan mewarnai, pita untuk zona ruang. Alat permainan, kotak penyimpanan mainan, stiker warna, gambar mainan favorit.

9. Peta Konsep :



C. Kegiatan Pagi

- Menyambut Anak : Guru menyambut siswa dengan ceria, membantu mereka masuk ke kelas, dan memberikan senyuman hangat.
- Pembiasaan Beribadah : Doa pagi bersama untuk memulai hari dengan rasa syukur.
- Makan Sehat dan Bergizi : Guru mengingatkan anak-anak tentang pentingnya sarapan sehat.
- Pembiasaan Berolahraga : Anak-anak melakukan senam ringan atau permainan gerak tubuh sebelum memulai pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran) Pembiasaan Gemar Belajar)/RPPH

HARI KE 1 : HARI PERTAMA MASUK SEKOLAH

2. Kegiatan Pembukaan : **Meaningful Learning**

- Guru menyambut anak-anak dengan ceria sambil berjabat tangan
- Guru Mengarahkan siswa untuk baris didepan kelas kemudian mengajak siswa masuk kedalam ruangan dan berdoa
- Guru membantu anak-anak duduk rapi dalam kemudian memberikan kata pembuka misal. *"Selamat pagi, anak-anak hebat! Hari ini adalah hari pertama kalian di sekolah. Siapa yang senang bertemu teman baru?"*
- Guru Mengajak siswa berkumpul di halaman sekolah untuk melakukan pembukaan sekolah dan pelepasan balon udara
- Guru mengajak siswa bernyanyi bersama

Hari pertama masuk Sekolah “

Hari ini hari pertamaku

Hari Pertama ke Sekolah

Senangnya hatiku diantar ayah ibu

Pergi berangkat ke Sekolah

Senangnya hatiku bertemu teman baru

guru baru tentulah ramah

Ayo ke Sekolah

Ayo ke Sekolah

atau lagu “ Lonceng berbunyi “

- Guru memberikan ice breaking untuk menciptakan suasana yang ceria bisa berupa permainan ringan atau tepuk semangat
- Guru mengajak siswa menyanyikan lagu balonku ada 5, dan kalau kau suka hati
- Guru memberikan cerita yang membuat siswa merasa sekolah itu menyenangkan

1. Kegiatan Inti: **Mindful Learning**

- Kepala Sekolah memberikan sambutan perkenalan pembukaan MPLS dan pelepasan balon udara sambil bernyanyi
- Guru memperkenalkan diri kepada siswa serta menampilkan keahlian masing-masing misal mendongeng, tepuk atau permainan
- Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama-sama
- Guru mengajak siswa untuk foto satu persatu dg bingkai MPLS
- Pembiasaan Bermasyarakat (Kegiatan main/ Joyful Learning) :**

Foto bersama : Guru mengajak siswa untuk foto bersama lalu berbaris antri untuk foto satu persatu menggunakan bingkai

- Istirahat.

Cuci tangan, Makan bersama

Guru mengajak siswa untuk masuk sekolah esok hari

3. Kegiatan Penutup:

- Review / Recalling : Guru menanyakan kembali nama-nama guru yang telah diperkenalkan dengan menunjuk pada masing-masing guru, misal anak-anak bunda yang cantik dan ganteng ayo masih ingat siapa nama bunda / bu guru ini (Keseorang guru dst)
- Refleksi : Guru mengulang lagu Balonku ada lima, disini senang disana senang, setelah itu guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti : Anak-anak bagaimana belajar hari ini menyenangkan ?, apa yang paling anak-anak bunda sukai/senangi pada kegiatan hari ini ? Kenapa ?
- Informasi : Guru menginformasikan kepada siswa/orang tua tentang kegiatan esok hari, guru meminta agar siswa semangat untuk kembali kesekolah, membawa bekal dll
- Pulang : Siswa dipersiapkan untuk pulang, dirapikan berdoa dan pulang menerapkan SOP pulang

4. Asesmen

Pada hari pertama guru / panitia mendokumentasikan kegiatan dari penyambutan sampai selesai kegiatan berupa video atau foto yang nantinya akan ditayangkan pada hari ke sepuluh kegiatan refleksi dan penutupan MPLS

HARI KE 2 AKU DAN TEMANKU

2. Kegiatan Pembukaan: **Meaningful Learning**

- Guru menyambut siswa dengan senyum dan berjabat tangan
Guru Mengarahkan siswa untuk baris didepan kelas kemudian mengajak siswa masuk kedalam ruangan dan berdoa
- Guru membantu anak-anak duduk rapi dalam kemudian memberikan kata pembuka misal. "Selamat pagi, anak-anak hebat! Hari ini adalah hari pertama kalian di sekolah. Siapa yang senang bertemu teman baru?"

- Guru Mengajak siswa untuk beranyanyi dan tepuk ceria

Hari pertama masuk Sekolah "

Hari ini hari pertamaku

Hari Pertama ke Sekolah

Senangnya hatiku diantar ayah ibu

Pergi berangkat ke Sekolah

Senangnya hatiku bertemu teman baru

guru baru tentulah ramah

Ayo ke Sekolah
Ayo ke Sekolah
atau lagu "Lonceng berbunyi"

j. Guru memberikan ice breaking untuk menciptakan suasana yang ceria bisa berupa permainan ringan atau tepuk semangat

k. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu balonku ada 5, dan kalau kau suka hati

l. Guru memberikan cerita yang membuat siswa merasa sekolah itu menyenangkan

3. Kegiatan Inti: **Mindful Learning**

a. Guru menyapa kedatangan siswa di depan sekolah/ gerbang sekolah dengan pembiasaan Senyum, sapa, salam. Sopan dan santun.

b. Guru menanyakan kabar siswa dengan lagu

"Selamat pagi hebat"

Selamat pagi hebat apa kabar.baik

Selamat pagi pintar apa kabar... baik

Selamat pagi hebat, selamat pagi pintar

Selamat pagi semuanya apa kabar....baik

(dilanjutkan dengan menyebut nama siswa satu persatu)

c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkenalkan dirinya masing-masing (Nama, orang tua, alamat dan makanan kesukannya)

d. Guru membagikan id card kepada siswa satu persatu

e. Setelah selesai guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengenakan id card/name tage yang sudah diberikan kepada guru

f. Pembiasaan Bermasyarakat

Kegiatan main: **Joyful Learning** :

Game Edukasi Memasukan bola : Guru membagi siswa beberapa kelompok, kemudian siapkan tempat sampah/emper sejumlah kelompok, siapkan bola aneka warna dengan jumlah dan warna yang bisa di kondisikan, guru menjelaskan permainan, Setiap siswa melemparkan satu kali bola kedalam keranjang kalau sudah mundur kemudian bergantian teman berikutnya siapa yang paling banyak memasukan itu yang menang buat time waktu 1 menit, permainan bisa di kembangkan dengan memberikan instruksi memasukan sesuai warna yang diminta dll

g. Istirahat.

Cuci tangan, Makan bersama

h. Guru menugaskan siswa untuk membawa bekal esok hari

5. Kegiatan Penutup:

- Review / Recalling : Guru menanyakan kembali nama- nama guru yang telah diperkenalkan dengan menunjuk pada masing-masing guru, misal anak- nak bunda yang cantik dan ganteng ayo masih ingat siapa nama bunda / bu guru ini (Keseseorang guru dst)
- Refleksi : Guru mengulang lagu Balonku ada lima, disini senang disana senang, setelah itu guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti : Anak-anak bunda bagaimana belajar hari ini menyenangkan ?, apa yang paling anak-anak bunda sukai/senangi pada kegiatan hari ini ? Kenapa ?
- Informasi : Guru menginformasikan kepada siswa/orang tua tentang kegiatan esok hari, guru meminta agar siswa semangat untuk kembali kesekolah membawa bekal dll
- Pulang : Siswa dipersiapkan untuk pulang, dirapihkan berdoa dan pulang menerapkan SOP pulang

6. Asesmen

Guru mendokumentasikan kegiatan hari ini dengan foto/video

HARI KE 3. JELAJAH SEKOLAH

1. Kegiatan Pembukaan: **Meaningful Learning**

- Guru menyapa kedatangan siswa di depan sekolah/ gerbang sekolah dengan pembiasaan senyum, sapa ,salam. sopan dan santun. Menanyakan kabar siswa yang baru datang
- Guru memimpin barisan mengkondisikan siswa, mengajak siswa untuk berdoa dilanjutkan dengan absensi kehadiran
- Guru mengajak siswa menyanyikan lagu
- Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan melakukan "Petualangan Keliling Sekolah": "*Hari ini kita akan berjalan-jalan ke tempat-tempat seru di sekolah! Kita akan bertemu banyak orang baru dan belajar aturan penting di setiap tempat. Siap jadi petualang sekolah?*
- Setiap anak diberikan "Tiket Wisata jelajah Sekolah" (kertas kecil dengan nama mereka).
- Guru menunjukkan peta sederhana sekolah agar anak-anak tahu lokasi yang akan dikunjungi.

2. Kegiatan Inti :

Pembiasaan Gemar Belajar : Mindful Learning

- Halte 1: Menempel Label Nama Di Loker

Tujuan : Mengenalkan anak mandiri.

Langkah-langkah:

1. Guru membagikan label nama .
2. Guru menjelaskan cara menempel label nama di loker dan siswa bebas memilih loker yang disenangi aturan dasar di kelas, seperti:
 - "Di kelas, kita duduk rapi dan mendengarkan guru."
 - "Setelah bermain, kita merapikan mainan."
3. Guru menunjukkan rak buku, tempat menyimpan tas, dan papan tulis.
4. Anak-anak mencoba meletakkan tas mereka dengan rapi di tempat yang disediakan.
5. Tantangan Jelajah:
Anak-anak menyebutkan nama benda di kelas (meja, kursi, papan tulis).
Anak-anak menyanyikan lagu "Aku Anak Tertib" sebelum lanjut ke pos berikutnya, dan guru memberikan stempel di tiket wisata dijelajah sekolah

b. Halte 2: Aturan Dasar

Tujuan : Mengenalkan ruang kelas dan tata tertib.

Langkah-langkah:

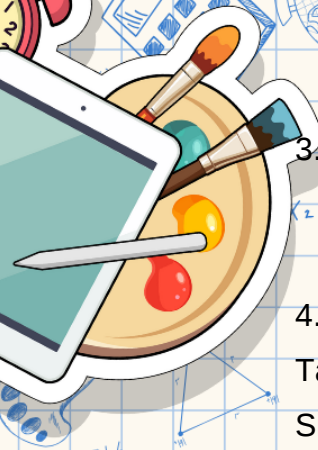
1. Guru mengajak anak-anak mengamati kelas mereka.
2. Guru menjelaskan aturan dasar di kelas, seperti:
 - "Di kelas, kita duduk rapi dan mendengarkan guru."
 - "Setelah bermain, kita merapikan mainan."
3. Guru menunjukkan rak buku, tempat menyimpan tas, dan papan tulis.
4. Anak-anak mencoba meletakkan tas mereka dengan rapi di tempat yang disediakan.
5. Tantangan Jelajah:
Anak-anak menyebutkan nama benda di kelas (meja, kursi, papan tulis).
Anak-anak menyanyikan lagu "Aku Anak Tertib" sebelum lanjut ke pos berikutnya. Dan guru memberikan stempel di tiketnya

c. Halte 3: Toilet Training

Tujuan: Mengajarkan anak cara menggunakan toilet dan mencuci tangan dengan benar.

Langkah-langkah:

1. Guru membawa anak-anak ke area toilet sekolah.
2. Guru menjelaskan cara memakai toilet dengan benar:
 - "Saat mau ke toilet, kita minta izin ke guru."
 - "Setelah selesai, kita siram toilet dan cuci tangan."

- 
- 
3. Guru menunjukkan cara mencuci tangan yang benar dengan nyanyian.
 - o "Gosok-gosok telapak tangan, gosok punggung tangan, bilas sampai bersih!"
 4. Anak-anak mencoba mencuci tangan mereka sendiri.

Tantangan Jelajah:

Siswa bisa mencuci tangan dengan benar, guru memberikan stempel di tiket wisata dijelajah sekolah.

d. Istirahat.

Cuci tangan, Makan Bersama dan Bermain Bebas

Tujuan : Mengenalkan area bermain dan olahraga.

Langkah-langkah:

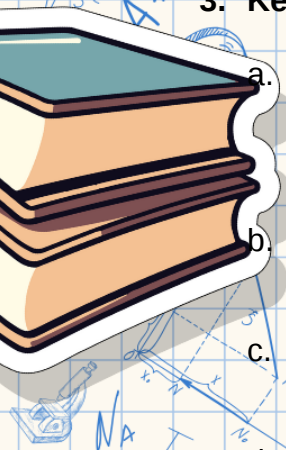
- 
- 
1. Guru membawa anak-anak ke taman bermain.
 2. Guru menjelaskan tempat bermain yang aman dan aturan bermain:
 - "Kita bergantian saat bermain perosotan dan ayunan."
 - "Kita bermain dengan teman-teman tanpa mendorong."
 3. Anak-anak bermain bebas ditaman bermain selama 15 menit.

Tantangan Jelajah:

Anak-anak menyebutkan permainan favorit mereka di halaman.

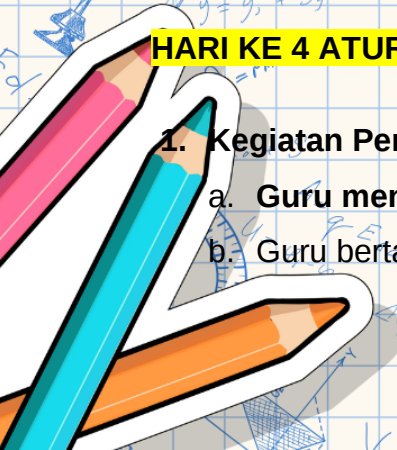
Guru memberikan stempel di tiket wisata dijelajah sekolah

3. Kegiatan Penutup:

- 
- 
- a. Guru mengajak anak-anak kembali ke kelas dan bertanya: "Tempat mana yang paling kalian sukai?" "Apa yang harus kita lakukan saat di perpustakaan/toilet/kantin?"
 - b. Setiap anak yang sudah mendapat stempel diberikan medali "jelajah Sekolah Hebat". berupa pencil karakter
 - c. Guru memberikan pujian kepada anak-anak: *"Kalian luar biasa! Sekarang kalian sudah mengenal sekolah dan siap belajar serta bermain setiap hari!"*
 - d. Guru mengajak anak-anak bersalaman dan menyanyikan lagu perpisahan sederhana sebelum pulang.

HARI KE 4 ATURAN SEDERHANA DI SEKOLAH

1. Kegiatan Pembukaan: **Meaningful Learning**

- 
- 
- a. Guru menyambut anak-anak dengan lagu pembuka yang ceria.
 - b. Guru bertanya kepada anak-anak:

- "Siapa yang sudah tahu aturan di rumah?"
- "Kenapa kita harus punya aturan di sekolah?"
- c. Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang **aturan sederhana di sekolah** agar semua bisa belajar dan bermain dengan nyaman.
- d. **Guru memperlihatkan beberapa gambar aturan dan meminta anak-anak menebak maksudnya. Anak-anak diberi kesempatan menyebutkan aturan yang mereka tahu.**
- e. Ice breaking Nyanyian dan Tepuk:

Lagu Aturan Sekolah (Nada: Naik-naik ke Puncak Gunung)

Aturan di sekolahku,
Membantu kita rapi,
Berbaris dan merapikan,
Semua jadi senang!

Tepuk Aturan Rapi:

Tepuk baris, (tepuk satu kali),
Tepuk antri, (tepuk dua kali),
Merapikan mainan,
Semua jadi senang!

2. Kegiatan Inti: Mindful Learning

- a. **Mengajarkan Aturan Dasar** : Guru memperkenalkan aturan dengan kartu bergambar atau gambar, seperti:
 - Berbaris : *"Kita harus berbaris agar semuanya bisa berjalan dengan rapi."*
 - Merapikan mainan : *"Setelah bermain, kita rapikan mainan agar kelas kita tetap bersih."*
 - Antri : *"Kita antri untuk bergiliran bermain di taman."*
 - Cuci tangan
 - Meminta atau meminjam kepada teman
 - Cara menggunakan APE
- b. **Simulasi Aturan** : Guru mempraktikkan aturan bersama anak-anak:
 - Anak-anak diajak untuk berbaris di jalur yang telah ditandai dengan pita warna. Guru memberikan arahan: *"Siapa yang bisa berbaris dengan rapi di belakang teman?"*
 - Anak-anak diajak bermain di sudut mainan dan diminta merapikan mainan setelah selesai.
- c. Ice breaking

d. Kegiatan Main

Permainan "Ikuti Aturannya":

- Guru memimpin permainan di mana anak-anak harus mengikuti aba-aba yang sesuai dengan aturan.
 - ✓ Guru berkata: "*Berbaris menuju papan tulis!*" dan anak-anak harus berbaris menuju papan tulis.
 - ✓ Guru berkata: "*Antri untuk bermain balok!*" dan anak-anak harus antri bergiliran.
 - ✓ Guru berkata: "*Merapikan mainan!*" dan anak-anak harus merapikan mainan bersama-sama.
- Aktivitas ini melatih keterampilan mengikuti instruksi dan memperkuat pemahaman aturan sederhana.

e. Istirahat.

Cuci tangan, Makan Bersama dan Bermain Bebas

- **Tujuan :** Mengenalkan area bermain dan olahraga Anak-anak **makan bersama** sambil dipandu guru untuk mengikuti aturan.

1. Setelah makan, anak-anak **membuang sampah dengan benar**.
2. **Tantangan:** Anak-anak yang menerapkan aturan dengan baik mendapat **stiker apresiasi**.

f. Membuat Poster Aturan Kelas

Tujuan: Anak-anak ikut berpartisipasi dalam membuat aturan kelas.

Langkah-langkah:

Guru mengajak anak-anak membuat poster aturan kelas bersama-sama.

Anak-anak memilih aturan favorit mereka dan menggambarinya.

Setelah selesai, guru dan anak-anak menempelkan poster di dinding kelas.

Interaksi: Guru meminta anak-anak menunjuk aturan yang paling mereka sukai dan menjelaskan kenapa.

3. Kegiatan Penutup:

- a. **Pembiasaan Tidur Cepat:** Guru menyampaikan pentingnya tidur cepat agar tubuh sehat dan siap belajar esok hari: "*Jika kita tidur cukup, kita bisa semangat untuk belajar aturan lainnya besok.*"
- b. **Refleksi:** Guru bertanya kepada anak-anak:
 - "Apa yang kalian pelajari tentang aturan sekolah hari ini?"
 - "Aturan mana yang paling kalian sukai untuk dilakukan?"
- c. **Tepuk Penghargaan:** Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak: "*Kalian semua luar biasa! Mari kita beri tepuk tangan untuk diri sendiri dan teman-teman.*"

HARI KE 5 RUANG KELAS BARUKU

1. Kegiatan Pembukaan: **Meaningful Learning**

- Penkondisian Siswa:** Guru menyambut anak-anak dengan penuh semangat dan mengarahkan mereka untuk duduk rapi dalam lingkaran di karpet kelas. Guru berkata: "Selamat pagi, anak-anak! Hari ini kita akan mengenal ruang kelas baruku. Siapa yang tahu apa saja yang ada di ruang kelas kita?"
- Pertanyaan Pemantik:**
 - "Anak-anak ruangan ini apa Namanya?"
 - "Bagaimana menurut anak-anak semuanya kelas ini bagus apa tidak?"
- Penjelasan Kegiatan:** Guru menjelaskan bahwa anak-anak akan berkeliling kelas untuk mengenal bagian-bagian kelas dan fungsinya. Anak-anak juga akan berkreasi untuk membuat kelas lebih indah dan nyaman. "Hari ini kita akan bermain dan belajar tentang ruang kelas kita. Siap semua?"
- Nyanyian dan Tepuk:**

Lagu Kelas Baruku (Nada: becak-becak)

Ini kelas baruku
Ku semangat dan bahagia
Bertemu guru baru
Dan suasana baru
Kuakan giat belajar
Bersama teman-teman
Semangat-semangat
Kusangat bersemangat

2. Kegiatan Inti:

Pembiasaan Gemar Belajar : **Mindful Learning**

- Guru memandu anak-anak untuk berkeliling kelas, mengenalkan bagian-bagian dan fungsinya:
 - "Ini meja dan kursi kalian. Di sini kalian akan belajar dan menggambar."
 - "Ini sudut buku. Kita bisa membaca buku cerita di sini."
 - "Ini sudut mainan. Kalian bisa bermain setelah belajar."
 - "Ini balok kayu. Kita bisa membangun menara atau rumah kecil dengannya."
 - "Ini puzzle. Kita bisa mencocokkan gambar untuk membuat cerita."

- Guru bertanya: "Bagian mana yang paling kalian suka? Kenapa?" Setelah selesai bermain, semua mainan harus dirapikan kembali ke tempatnya. Mainan harus digunakan dengan hati-hati agar tidak rusak.
- Guru memberikan instruksi: "Siapa yang bisa membantu saya merapikan mainan ini kembali ke tempatnya?"

b. **Menghiasi Ruang Kelas :** Guru memberikan kertas warna dan spidol kepada anak-anak untuk membuat dekorasi kelas, seperti menggambar bintang, bunga, atau pelangi.

c. Anak-anak diminta menempelkan karya mereka di dinding kelas. Guru berkata: "Lihat, kelas kita jadi lebih indah karena karya kalian!"

d. **Kegiatan Main (Joyful Learning):**

Permainan "Aku Temukan":

- Guru memberikan petunjuk sederhana, seperti: "Coba loker yang berwarna kuning." atau "Carilah kursi di dekat papan tulis."
- Anak-anak diminta berjalan di kelas dan mencari benda sesuai petunjuk.

Permainan "Apa yang Hilang?"

- Guru menunjukkan benda-benda di kelas (misalnya, buku, mainan, spidol) lalu menyembunyikan satu benda. Anak-anak diminta menebak benda apa yang hilang.
 - Guru bertanya: "Apa yang tidak ada lagi di meja ini?"
- e. Istirahat
- Cuci tangan makan bersama dan bermain bebas.

3. Kegiatan Penutup

1. **Pembiasaan Tidur Cepat:** Guru menyampaikan pentingnya tidur cukup agar tubuh tetap sehat untuk belajar esok hari: "Kalau kita tidur tepat waktu, kita akan lebih semangat bermain dan belajar di kelas ini lagi besok."
2. **Refleksi:** Guru bertanya kepada anak-anak: "Apa bagian kelas yang kalian paling suka?"
"Kenapa kita harus menjaga kebersihan ruang kelas?"

Tempuk Apresiasi: Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak: "Kalian hebat sekali hari ini! Mari kita beri tepuk tangan untuk teman-teman kita dan ruang kelas kita."

ASESMEN YANG DIGUNAKAN

1. Ceklis Mingguan

Nama :

No	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
	Hari Pertama ke sekolah	Aku dan teman baruku	Jelajah Sekolah	Aturan Sederhana di Sekolah	Ruang Kelas Baruku & Mengetahui Alat Permainan
	Mengenal guru	Mengenal sikap mandiri	Menunjukkan rasa ingin tahu tentang bagian sekolah.	Mempraktikkan aturan berbaris, antri, dan merapikan mainan.	Mengenal bagian ruang kelas dengan jelas. Bermain alat permainan dengan cara yang benar
...					

Keterangan Indikator

1. Hari Ke-1: Selamat Datang di Sekolah:

- Anak mampu mengenalkan gurunya
- Anak menunjukkan antusiasme dalam berinteraksi dengan guru

2. Hari Ke-2 : Aku dan temanku

- Anak mampu mengenal dirinya, menyebutkan nama, dan berbaagi infromasi sederhana
- Anak menunjukan antusias dalam berinteraksi dengan teman barunya

3. Hari Ke-3: Jelajah Sekolah:

- Anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu tentang bagian-bagian sekolah, seperti taman bermain, kelas, dan perpustakaan.
- Anak mampu mengikuti tur sekolah dan mengingat lokasi tertentu.

4. Hari Ke-3: Aturan Sederhana di Sekolah:

- Anak mampu mempraktikkan aturan berbaris, antri, dan merapikan mainan
- Anak menunjukkan sikap disiplin dalam mengikuti instruksi guru.

5. Hari Ke-4: Ruang Kelas Baruku:

- Anak mampu mengenali bagian-bagian ruang kelas, seperti sudut buku, meja belajar, dan sudut mainan.
- Anak menunjukkan rasa tanggung jawab dengan membantu mengatur zona kelas
- Anak mampu menggunakan alat permainan dengan cara yang benar dan kreatif.
- Anak menunjukkan sikap kerja sama dengan teman dalam bermain.

2. Ceklis Mingguan Aktivitas Simulasi

No	Nama Anak	Menempel label nama	Menggunakan Balok Kayu	Merapikan Alat Permainan	Membuat Gambar Kreatif	Keterangan
1	Budi	✓	✓	✓	✓	
2						
3						

3. Format Hasil Karya Mingguan

No	Nama Anak	Hari Ke-1: Gambar Teman	Hari Ke-2: Peta Sekolah	Hari Ke-3: Aturan Sekolah	Hari Ke-4: Ruang Kelas	Hari Ke-5: Alat Permainan	Keterangan
1	Budi						
2							
3							
...							

4. Format Catatan Anekdotal

No	Nama Anak	Tanggal	Kegiatan yang Diamati	Catatan Anekdotal	Tindak Lanjut
1	Budi		Bermain balok kayu	Anak sangat antusias membangun menara tinggi, menunjukkan kreativitas luar biasa.	Berikan kesempatan lebih banyak untuk membangun dengan balok.
2			Bermain puzzle	Anak membutuhkan sedikit bantuan dalam menyusun gambar tetapi menunjukkan ketekunan.	Lanjutkan memberikan puzzle sederhana sebagai latihan.
3			Merapikan alat permainan	Anak merapikan mainan dengan rapi dan mendorong teman-teman untuk ikut merapikan.	Berikan penghargaan atas sikap tanggung jawabnya.
...					

5. Penilaian Sikap Sosial dan Emosional

No	Nama Anak	Berbagi Mainan dengan Teman	Bekerja Sama dalam Kelompok	Mengikuti Instruksi Guru	Keterangan
1	Budi	✓	✓	✓	

6. Format Penilaian Perkembangan Kreativitas

No	Nama Anak	Kreativitas dalam Bermain Balok	Ide Kreatif dari Puzzle	Gambar Mainan Favorit	Keterangan
1	Budi	✓	✓	✓	
2					
...					

Mengetahui
Kepala Sekolah

NAMA KEPSEK

Jakarta, 2026
Guru Kelas

NAMA GURU KELAS