

## MODUL AJAR KB LAVENDER

---

**Topik : Binatang**

Sub Topik : Binatang Ternak

Kel. Usia : 3–4 Tahun

Alokasi Waktu : .....

### Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui jenis binatang ternak.
2. Mengetahui suara dan manfaat binatang ternak.
3. Meningkatkan konsentrasi melalui permainan memory game.
4. Mengembangkan bahasa, kognitif, sosial emosional, dan motorik.

### Media dan Alat

- Kartu memory game, gambar binatang ternak, lem, krayon, audio suara binatang, lembar kerja anak.

### Rencana Kegiatan Pembelajaran

| Hari   | Tujuan                      | Pembukaan             | Kegiatan Inti                                                                                                                                                                             | Penutup          | Asesmen                                         |
|--------|-----------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------|
| Senin  | Mengetahui binatang ternak  | Salam, doa, bernyanyi | <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengetahui gambar sapi, kambing, ayam, bebek.</li><li>• Memory game kartu berpasangan.</li><li>• Mengelompokkan gambar binatang ternak.</li></ul> | Refleksi dan doa | Mengetahui nama binatang dan fokus saat bermain |
| Selasa | Mengetahui suara binatang   | Salam, doa, apersepsi | <ul style="list-style-type: none"><li>• Tebak suara binatang.</li><li>• Memory game suara dan gambar.</li><li>• Gerak dan lagu.</li></ul>                                                 | Diskusi dan doa  | Mencocokkan suara dengan gambar                 |
| Rabu   | Mengetahui manfaat binatang | Salam, doa, bercerita | <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengetahui manfaat ternak.</li><li>• Memory game binatang dan</li></ul>                                                                           | Review dan doa   | Mengetahui manfaat binatang                     |

|       |                |                       |                                                                                                                                       |                |                                    |
|-------|----------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------------------|
|       |                |                       | hasil ternak. Menempel gambar.                                                                                                        |                |                                    |
| Kamis | Peternak cilik | Salam, doa, bernyanyi | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain peran peternak.</li> <li>Memory game binatang dan makanan. Mewarnai gambar.</li> </ul> | Refleksi akhir | Menyelesaikan kegiatan dengan baik |

#### Lembar Observasi Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak

| No | Nama Anak | Anak mampu memperhatikan guru | Anak fokus saat melakukan kegiatan | Anak mampu menyelesaikan kegiatan | Total skor |
|----|-----------|-------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|------------|
| 1  | Marsha    |                               |                                    |                                   |            |
| 2  | Enzi      |                               |                                    |                                   |            |
| 3  | Afka      |                               |                                    |                                   |            |
| 4  | Nia       |                               |                                    |                                   |            |
| 5  | Aretha    |                               |                                    |                                   |            |
| 6  | Elhabil   |                               |                                    |                                   |            |
| 7  | Zidane    |                               |                                    |                                   |            |
| 8  | April     |                               |                                    |                                   |            |
| 9  | Qiran     |                               |                                    |                                   |            |
| 10 | Farin     |                               |                                    |                                   |            |
| 11 | Maria     |                               |                                    |                                   |            |
| 12 | Anggun    |                               |                                    |                                   |            |

**Tabel 2.** Rubrik Observasi Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Memory Game

| No | Indikator Pencapaian               | Skor | Keterangan                                                                                |
|----|------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Anak mampu memperhatikan guru      | 1    | Anak tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering melakukan kegiatan lain               |
|    |                                    | 2    | Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih sesekali teralihkan dan perlu di ingatkan |
|    |                                    | 3    | Anak memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir dengan baik                     |
| 2  | Anak fokus saat melakukan kegiatan | 1    | Anak tidak fokus dan sering meninggalkan permainan                                        |
|    |                                    | 2    | Anak mencoba mencari pasangan kartu tapi sering terganggu dan masih                       |

|   |                                   |   |                                                                                                  |
|---|-----------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                   |   | dengan bantuan guru                                                                              |
|   |                                   | 3 | Anak fokus mencari pasangan kartu sampai menemukan                                               |
| 3 | Anak mampu menyelesaikan kegiatan | 1 | Anak kesulitan mengingat letak kartu dan belum dapat menemukan pasangan kartu yang sama          |
|   |                                   | 2 | Anak dapat menemukan pasangan kartu tetapi masih perlu bantuan atau dengan waktu yang lebih lama |
|   |                                   | 3 | Anak dapat mengingat letak kartu dan menemukan pasangan kartu yang sama dengan tepat.            |

Keterangan:

- Skor 1 menunjukkan indikator belum tercapai atau belum optimal
- Skor 2 menunjukkan indikator sudah tercapai tetapi perlu bimbingan atau pengulangan
- Skor 3 menunjukkan indikator tercapai secara optimal

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**Suswanti**

Jombang,.....

Wali Kelas



**Dewi Rohmawati**

## MODUL AJAR KB LAVENDER

---

**Topik : Binatang**  
Sub Topik : Binatang Buas  
Kel. Usia : 3–4 Tahun  
Alokasi Waktu : 4 Hari

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mampu mengenal beberapa jenis binatang buas.
2. Anak mampu memperhatikan penjelasan guru.
3. Anak mampu fokus saat melakukan kegiatan.
4. Anak mampu menyelesaikan kegiatan sampai selesai.
5. Anak mampu meningkatkan konsentrasi melalui permainan memory game berbasis IFP.

Indikator Perkembangan Konsentrasi

1. Anak mampu memperhatikan guru saat kegiatan berlangsung.
2. Anak fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Anak mampu menyelesaikan tugas atau permainan yang diberikan.

| Hari   | Materi  | Tujuan                     | Kegiatan Awal                        | Kegiatan Inti                                                                                                    | Kegiatan Penutup                  | Media                 |
|--------|---------|----------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------|
| Senin  | Singa   | Mengenal ciri-ciri singa   | Salam, doa, apersepsi tema binatang  | Mengamati gambar singa pada IFP, diskusi sederhana, Memory Game mencocokkan gambar singa yang sama pada IFP      | Refleksi dan doa                  | IFP, gambar singa     |
| Selasa | Harimau | Mengenal ciri-ciri harimau | Salam, doa, review materi sebelumnya | Mengamati gambar harimau, menirukan gerakan harimau, Memory Game memasang gambar harimau dan habitatnya pada IFP | Menyimpulkan pembelajaran dan doa | IFP, gambar harimau   |
| Rabu   | Buaya   | Mengenal ciri-ciri buaya   | Salam, doa, bernyanyi tema binatang  | Mengamati video buaya pada IFP, tanya jawab, Memory Game menemukan pasangan gambar                               | Refleksi dan doa                  | IFP, video dan gambar |

|       |                      |                          |                       |                                                                                                           |                          |       |
|-------|----------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-------|
|       |                      |                          |                       | buaya                                                                                                     |                          | buaya |
| Kamis | Review Binatang Buas | Mengingat kembali materi | Salam, doa, apersepsi | Review singa, harimau, dan buaya. Memory Game gabungan pada IFP untuk melatih konsentrasi dan daya ingat. | Evaluasi, apresiasi, doa | IFP   |

### Asesmen/Penilaian

#### Lembar Observasi Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak

| No | Nama Anak | Anak mampu memperhatikan guru | Anak fokus saat melakukan kegiatan | Anak mampu menyelesaikan kegiatan | Total skor |
|----|-----------|-------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|------------|
| 1  | Marsha    |                               |                                    |                                   |            |
| 2  | Enzi      |                               |                                    |                                   |            |
| 3  | Afka      |                               |                                    |                                   |            |
| 4  | Nia       |                               |                                    |                                   |            |
| 5  | Aretha    |                               |                                    |                                   |            |
| 6  | Elhabil   |                               |                                    |                                   |            |
| 7  | Zidane    |                               |                                    |                                   |            |
| 8  | April     |                               |                                    |                                   |            |
| 9  | Qiran     |                               |                                    |                                   |            |
| 10 | Farin     |                               |                                    |                                   |            |
| 11 | Maria     |                               |                                    |                                   |            |
| 12 | Anggun    |                               |                                    |                                   |            |

**Tabel 2.** Rubrik Observasi Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Memory Game

| No | Indikator Pencapaian               | Skor | Keterangan                                                                                |
|----|------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Anak mampu memperhatikan guru      | 1    | Anak tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering melakukan kegiatan lain               |
|    |                                    | 2    | Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih sesekali teralihkan dan perlu di ingatkan |
|    |                                    | 3    | Anak memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir dengan baik                     |
| 2  | Anak fokus saat melakukan kegiatan | 1    | Anak tidak fokus dan sering meninggalkan permainan                                        |
|    |                                    | 2    | Anak mencoba mencari pasangan kartu tapi sering terganggu dan masih dengan bantuan guru   |

|   |                                   |   |                                                                                                  |
|---|-----------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                   | 3 | Anak fokus mencari pasangan kartu sampai menemukan                                               |
| 3 | Anak mampu menyelesaikan kegiatan | 1 | Anak kesulitan mengingat letak kartu dan belum dapat menemukan pasangan kartu yang sama          |
|   |                                   | 2 | Anak dapat menemukan pasangan kartu tetapi masih perlu bantuan atau dengan waktu yang lebih lama |
|   |                                   | 3 | Anak dapat mengingat letak kartu dan menemukan pasangan kartu yang sama dengan tepat.            |

Keterangan:

- Skor 1 menunjukkan indikator belum tercapai atau belum optimal
- Skor 2 menunjukkan indikator sudah tercapai tetapi perlu bimbingan atau pengulangan
- Skor 3 menunjukkan indikator tercapai secara optimal

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**Suswanti**

Jombang,.....

Wali Kelas



**Dewi Rohmawati Ayu L**

## Tabel Penilaian Per Indikator Setiap Pertemuan

### Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

| No | Nama | Ind.1 | Ind.2 | Ind.3 | Jumlah | Persentase | Ket. |
|----|------|-------|-------|-------|--------|------------|------|
| 1  | Mrsh | 2     | 3     | 3     | 8      | 89%        | T    |
| 2  | Enz  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 3  | Afk  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 4  | N    | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 5  | Arth | 3     | 2     | 3     | 8      | 89%        | T    |
| 6  | Elh  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 7  | Zhdn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 8  | Apr  | 2     | 3     | 3     | 8      | 89%        | T    |
| 9  | Qrn  | 2     | 3     | 2     | 7      | 78%        | BT   |
| 10 | Frn  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 11 | Mr   | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 12 | Angn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |

Tingkat Ketercapaian = 50%

### Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

| No | Nama | Ind.1 | Ind.2 | Ind.3 | Jumlah | Persentase | Ket. |
|----|------|-------|-------|-------|--------|------------|------|
| 1  | Mrsh | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 2  | Enz  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 3  | Afk  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 4  | N    | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 5  | Arth | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 6  | Elh  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 7  | Zhdn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 8  | Apr  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 9  | Qrn  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 10 | Frn  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 11 | Mr   | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 12 | Angn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |

Tingkat Ketercapaian = 67%

### Hasil Observasi Harian Siklus II Pertemuan 1

| No | Nama | Ind.1 | Ind.2 | Ind.3 | Jumlah | Persentase | Ket. |
|----|------|-------|-------|-------|--------|------------|------|
| 1  | Mrsh | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 2  | Enz  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 3  | Afk  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 4  | N    | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 5  | Arth | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 6  | Elh  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 7  | Zhdn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 8  | Apr  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 9  | Qrn  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 10 | Frn  | 2     | 3     | 3     | 8      | 89%        | T    |
| 11 | Mr   | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 12 | Angn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |

Tingkat Ketercapaian = 75%

### Tabel 3.2 Hasil Observasi Harian Siklus II Pertemuan 2

| No | Nama | Ind.1 | Ind.2 | Ind.3 | Jumlah | Persentase | Ket. |
|----|------|-------|-------|-------|--------|------------|------|
| 1  | Mrsh | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 2  | Enz  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 3  | Afk  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 4  | N    | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 5  | Arth | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 6  | Elh  | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 7  | Zhdn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 8  | Apr  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 9  | Qrn  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 10 | Frn  | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |
| 11 | Mr   | 2     | 2     | 2     | 6      | 67%        | BT   |
| 12 | Angn | 3     | 3     | 3     | 9      | 100%       | T    |

Tingkat Ketercapaian = 83%