



TPA-TC KB-TK
'AISYIAH BEBEKAN'
'Taqwa Bertalenta'



MODUL AJAR

BINATANG BUAS "HARIMAU"



TK 'AISYIAH BUSTANUL ATHFAL BEBEKAN

MODUL AJAR

BINATANG YANG ISTIMEWA “BINATANG BUAS” : (HARIMAU)

I. INFORMASI UMUM

Nama	Ayu Firmaningsih,S.Hum	Jenjang	TK
Asal Sekolah	TK Aisyiyah Bebekan	Jumlah Siswa	15-19 Siswa
Alokasi Waktu	1020-1065 Menit	Tanggal	28 April– 2 Mei 2025
Fase	Fondasi		
Kelas Arena	Arena Seni, Kreativitas Dan Musik		
Deskripsi Umum Kegiatan	Kegiatan ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenal hewan harimau, tempat tinggal hewan harimau,mampu membuat harimau dengan loosepart,mampu mengkreasikan alat music untuk memanggil harimau sesuai imajinasi mereka,mampu membuat kebun Binatang mini menggunakan loosepart, mengembangkan keterampilan sosial emosional, dan melatih kemampuan fisik motorik mereka sesuai dengan indikator capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.		
Alat dan Bahan	Laptop, Loosepart, Kertas HVS, APE, kartu gambar, dll		
Sarana Prasarana	Ruang kelas, diluar kelas		
Petunjuk Al Qur'an yang Terkait :	QS al-an'am ayat 147 "Dan kepada orang-orang yahudi,kami haramkan semua (hewan)yang berkuku."		

II. PETA KONSEP



III. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Invitasi	Tujuan Khusus	Tujuan Pembelajaran	Tantangan Main Proyek	Pertanyaan HOTS
Membuat harimau menggunakan loosepart	Anak mampu membuat bentuk harimau menggunakan loosepart	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita (Literasi dan STEAM)	Yuk,berkreasi membuat harimau sesuai kreasimu!	Dari bahan loosepart apa saja yang kamu gunakan untuk membuat harimau?
Membuat Kebun binatang mini menggunakan Loosepart	Anak mampu membuat kebun Binatang mini dan menghias menggunakan loosepart	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya (Jati Diri)	Yuk, membuat kebun Binatang mini menggunakan loosepart!	Kebun binatang seperti apa yang kamu ketahui ? Bahan apa saja kamu gunakan untuk membuat kebun Binatang mini?
Membuat alat music untuk memanggil harimau menggunakan loosepart	Anak mampu membuat alat music sederhana untuk memanggil harimau menggunakan loosepart	Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan symbol, bunyi, dan bentuk huruf pada teks yang ditemui disekitarnya. (Literasi & STEAM)	Yuk,membuat alat music untuk memanggil harimau!	Alat music seperti apa yang kamu kreasikan untuk memanggil harimau? Coba sebutkan langkah-langkah cara membuatnya?

A. Kegiatan pagi (30 menit)

1. Penyambutan

- Anak mengucapkan salam kepada ustadzah yang menyambut di halaman
- Anak masuk ke dalam kelas
- Anak bermain di halaman sekolah

2. Morning Activity (15 menit)

- Anak baris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas
- Membaca ikrar “Putra/Putri TK Aisyiyah”
- Menyanyi Mars TK
- Hari senin : Anak melakukan Upacara bendera
- Hari selasa : Anak melakukan kegiatan senam
- Hari rabu : Anak melakukan kegiatan fun game
- Hari Kamis : Anak melakukan kegiatan Fisik Motorik Kasar
- Hari jum’at : Anak melakukan jum’at bersih

B. Kegiatan Pembuka (Circle Time) (15 menit)

- Guru mengajak anak untuk duduk bersama membentuk huruf H
- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Guru mengabsen anak
- Guru bersama anak membaca do’a sebelum belajar
- Murojaah surat-surat pendek
- Melafadzkan do’a dan hadits



C. Tahfidz dan Mengaji Tilawati (90 Menit)

D. Istirahat / Makan (30 menit)

- Bermain bebas
- Mencuci tangan sebelum makan, Berdo'a sebelum makan dan minum
- Makan bekal
- Mencuci tangan sesudah makan, Berdo'a sesudah makan dan minum

E. Talent Inti (30 Menit)

- Sholat Dhuha
- Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Jawa

F. Kegiatan Inti (45 menit)

- Mengajak anak menyaksikan video pemantik : <https://youtu.be/lKr2FsF1ejk?feature=shared>
<https://youtu.be/gSBllhuZUMA?si=sOJZLhjWd3R47ShR>
- Memberi kesempatan pada anak menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- Mendiskusikan pengetahuan apa yang telah didapat oleh anak dari kegiatan pemantik gagasan main proyek. Menanyakan pada anak, proyek apa yang akan dikerjakan
- Menawarkan pada anak, tantangan main yang disediakan
- Mendiskusikan aturan main, pengaturan waktu, termasuk ketersediaan waktu untuk merapikan Kembali bahan main proyek setelah digunakan.
- Memastikan setiap anak telah memilih tantangan main yang berada di invitasi yang disediakan. Jika ada yang belum menentukan kegiatan main, memberikan kesempatan pada anak untuk berkeliling dan melihat-lihat invitasi dan tantangannya.
- Guru mengamati kegiatan anak secara bergiliran dan berinteraksi memberikan dukungan mengaitkan proyek anak dengan tantangan yang dipilih. Pertayaan yang diberikan bersifat terbuka untuk membangun HOTS dan mengarah pada tujuan pembelajaran.
- Guru mendokumentasikan setiap kegiatan anak (foto dan video) atau catatan

G. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Refleksi kegiatan hari ini, memberikan kesempatan pada 1-2 anak untuk bercerita tentang proyeknya kepada teman-temannya. Teman yang lain bisa bertanya atas proyek yang dipresentasikan oleh temannya.
- Memberikan Kesimpulan atas proyek-proyek yang telah dibuat oleh anak dan diberikan apresiasi
- Penyampaian pesan moral pada anak
- Berdo'a sesudah belajar
- Salam, Pulang

H. Rencana Asesmen

Tujuan
Pembelajaran

Teknik asesmen

1. Anak mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya
2. Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya
3. Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan symbol, bunyi, dan bentuk huruf pada teks yang ditemui disekitarnya.

Anekdote

Ceklis

Foto Berseri

Hasil karya



I. Curah Ide Kegiatan

Alternatif kegiatan awal untuk memantik ide/imajinasi anak

<https://youtu.be/IKr2FsF1ejk?feature=shared>

<https://youtu.be/gSBlIhuZUMA?si=sOjZLhjWd3R47ShR>

J. Refleksi / Umpan Balik

Feedback atau umpan balik guru kepada siswa merupakan tindakan atau informasi yang diberikan oleh guru untuk memberikan informasi mengenai aspek kinerja atau pemahaman anak:

Hari ini anak-anak telah melakukan pekerjaan yang luar biasa dalam melakukan kegiatan yang sangat menyenangkan, seperti membuat kreasi hewan harimau sesuai imajinasi anak, membuat kebun binatang mini dan membuat alat musik untuk memanggil harimau. Ustadzah sangat bangga terhadap proyek yang telah dikerjakan anak-anak dan menceritakan tentang harimau. Cara anak-anak mengerjakan proyek dan menceritakan pengalamannya sangat mengesankan. Anak-anak telah menunjukkan keberanian dan keterampilan sosial yang hebat, serta menciptakan lingkungan kelas yang penuh keceriaan dan persahabatan. Teruslah bersemangat dalam belajar!

Kepala,

TPA-TC-KB-TK 'Aisyiyah Bebekan

Massuniyah, S.Pd.

NBM : 661296

Guru Arena,

(Arena Seni, Kreativitas dan Musik)

Ayu Firmaningsih, S.Hum

NBM : 1405755

