

MODUL AJAR

Binatang Istimewa "KUDA"



TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BEBEKAN

MODUL AJAR BINATANG YANG ISTIMEWA "BINATANG TERNAK" (KUDA)

I. INFORMASI UMUM

| | | | |
|-----------------------------------|--|--------------|--------------------------|
| Nama | Rifka Faradhiba Lazufa, S.Pd | Jenjang | TK |
| Asal Sekolah | TK Aisyiyah Bebekan | Jumlah Siswa | 15-19 Siswa |
| Alokasi Waktu | 1020-1065 Menit | Tanggal | 21 April – 25 April 2025 |
| Fase | Fondasi | | |
| Kelas Arena | Arena IT | | |
| Deskripsi Umum Kegiatan | Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami tentang cara bermain game melalui komputer, membuat kreasi kuda menggunakan loosepart, menghitung jumlah loosepart yang digunakan untuk menghias tapal kuda, anak melakukan motorik mereka sesuai dengan indikator capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. | | |
| Alat dan Bahan | Loosepart, komputer, kartu gambar, dll | | |
| Sarana Prasarana | Dalam kelas | | |
| Petunjuk Al Qur'an yang Terkait : | QS. Al Ghafir Ayat 79 "Artinya: Allahlah yang menjadikan hewan ternak untukmu. Sebagian untuk kamu kendarai dan sebagian lagi untuk kamu makan." | | |

II. KOMPONEN INTI Peta Konsep



| Invitasi | Tujuan Khusus | Tujuan Pembelajaran | Tantangan Main Proyek | Pertanyaan HOTS |
|---|--|--|--|--|
| Bermain Game "Jumping Horse" | Anak mampu bermain game melalui komputer | Anak menunjukkan ketertarikan untuk mengenal dan mengeksplorasi teknologi sederhana yang ada di lingkungan | Yuk, Bermain Game Jumping Horse! Yuk, Bermain game melalui computer! | Apa saja nama perangkat computer yang kamu gunakan ? Apa yang kamu ketahui tentang binatang kuda ? Bagaimana cara berjalan Binatang kuda ? |
| Membuat Kreasi Hewan kuda menggunakan Loosepart | Anak mampu membuat kreasi hewan kuda menggunakan loosepart | Anak membuat karya seni dengan menggunakan beragam teknik dan media (Jati Diri) | Ayo, Buatlah Kuda yang pernah kamu temui sesuai kreasimu ! Ayo, buat kreasi kepala kuda ! | Kuda yang seperti apa yang kamu kreasikan ? Bahan apa saja yang kamu gunakan untuk membuatnya ? |
| Menghitung jumlah loosepart untuk menghias tapal kuda | Anak mampu menghitung jumlah loosepart untuk menghias tapal kuda | Anak mengenal konsep dan simbol bilangan (Literasi dan STEAM) | Yuk, Hitung loosepart yang kamu gunakan untuk menghias tapal kuda! Yuk, Hitung loosepart untuk menghias tapal kuda! | Ada berapa macam bahan loosepart yang kamu gunakan ? |

A. Kegiatan pagi (30 menit)

1. Penyambutan

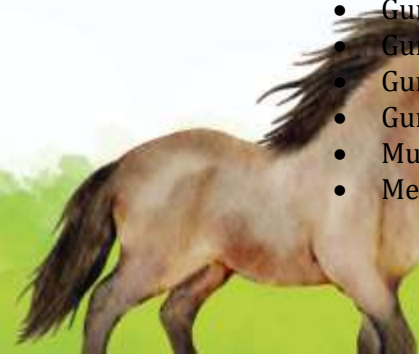
- Anak mengucapkan salam kepada ustadzah yang menyambut di halaman
- Anak masuk ke dalam kelas
- Anak bermain di halaman sekolah

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 U
- 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://www.youtube.com/watch?v=4yzv70FzWpA>
- 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 seteah 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 menunjukkan ketertarikan untuk mengenal dan mengeksplorasi teknologi sederhana yang ada di lingkungan | Anekdote |
| 2. Anak membuat karya seni dengan menggunakan beragam teknik dan media | Ceklis Foto Berseri |
| 3. Anak mengenal konsep dan simbol bilangan | Hasil karya |





F. Curah Ide Kegiatan

Alternatif kegiatan awal untuk memantik ide/imajinasi anak

<https://www.youtube.com/watch?v=NhcxOnRVZxk>

G. 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 bermain game melalui komputer, membuat kreasi hewan kuda, menghitung jumlah loosepart untuk menghias tapal kuda. Ustadzah sangat bangga terhadap proyek yang telah dikerjakan anak-anak dan menceritakan tentang . 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,
TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL BEBEKAN

Guru Arena,
(Arena IT)

MASSUNIYAH, S.Pd.
NBM : 661296

Rifka Faradhiba Lazufa, S.Pd
NBM : 1230376

