

**MODUL AJAR  
INTRA KURIKULER**

**Topik :** Binatang Ciptaan Allah

**Sub topik :**

1. Sibiru Telor Bebek
2. Kupu-Kupu yang lucu
3. Ikanku Warna warni
4. Sapi Kaya Manfaat
5. Aku dapat membedakan berbagai macam binatang

**A. Informasi Umum**

<b>Nama</b>	Novi Khayati Saputri, S.Pd.I	<b>Jenjang/Kelas</b>	TK/TK A
<b>Asal Sekolah</b>	TKS IT Assalafush Sholih	<b>Jumlah Siswa</b>	8 anak
<b>Alokasi Waktu</b>	5 minggu/ 25 kali pertemuan	180 menit/pertemuan	
<b>Model Pembelajaran</b>	Tatap Muka		
<b>Fase</b>	Pondasi		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<p><b>Capaian Pembelajaran :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai agama dan budi pekerti</li> <li>• Jati diri</li> <li>• Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni</li> </ul> <p><b>Elemen Capaian Pembelajaran :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nilai agama dan budi pekerti Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengetahui dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.</li> <li>2. Jati diri Anak mengetahui, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengetahui dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga,</li> </ol>		

sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

3. Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni

Anak mengetahui dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengetahui dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

**Muatan Lokal**

- Bahasa Sunda
- Lagu dan tarian tradisional
- Permainan daerah
- Angklung

Tujuan pembelajaran :

**Nilai agama dan budi pekerti**

- Anak berpartisipasi dalam kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya
- Anak menunjukkan minat dan memahami cara menjaga alam di sekitarnya

**Jati diri**

- Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman sebaya
- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil

	<p><b>Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menunjukkan minat dan respon positif pada kegiatan awal membaca (seperti mendengarkan, merespon cerita yang dibacakan, mengaitkan cerita dengan gambar)</li> <li>• Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitarnya</li> <li>• Anak mengenal konsep dan simbol bilangan</li> <li>• Anak berpartisipasi aktif dalam melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan</li> <li>• Anak mengenal dan menunjukkan ketertarikan pada berbagai karya seni yang diperkenalkan kepadanya</li> </ul> <p><b>Muatan Lokal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengucapkan bahasa sunda</li> <li>• Menggunakan pakaian adat sunda</li> <li>• Anak menari tarian sunda</li> <li>• Anak memainkan permainan tradisional sunda</li> <li>• Anak memainkan angklung</li> </ul>
<p><b>Tujuan Kegiatan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak melakukan kegiatan sholat dhuha setiap hari, melafalkan do'a, surat dan hadits</li> <li>2. Anak menghargai diri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</li> <li>3. Anak mengetahui macam-macam binatang</li> <li>4. Anak mengetahui bagian-bagian tubuh binatang</li> <li>5. Anak mengetahui cara merawat binatang</li> <li>6. Anak mengetahui cara berkembangbiakan binatang</li> <li>7. Anak mengetahui manfaat binatang</li> <li>8. Anak melakukan kegiatan proyek membuat telur asin</li> <li>9. Anak melakukan kegiatan proyek membuat poster metamorfosis kupu-kupu</li> <li>10. Anak melakukan kegiatan proyek membuat maket kandang sapi</li> <li>11. Anak melakukan kegiatan proyek membuat aquarium dari barang bekas</li> <li>12. Anak dapat menggunakan fungsi gerak motorik halus</li> <li>13. Anak dapat menggunakan fungsi gerak motorik kasar</li> <li>14. Anak mengetahui kegiatan praliterasi</li> <li>15. Anak mengetahui kegiatan pramatematika</li> <li>16. Anak mengetahui kegiatan pembelajaran kemis nyunda</li> </ol>
<p><b>Kata Kunci</b></p>	<p>Binatang, bebek, kupu-kupu, ikan hias, sapi. Bagian tubuh binatang, cara merawat binatang, cara berkembangbiakan binatang</p>

<b>Deskripsi Umum Kegiatan</b>	Anak mengetahui macam-macam binatang, bagian tubuh binatang, cara merawat binatang, cara perkembangbiakan binatang, manfaat binatang, melakukan projek membuat telur asin, membuat poster metamorfosis kupu-kupu, membuat maket kandang sapi, membuat aquarium dari barang bekas, menggunakan fungsi gerak motorik halus, dan motorik kasar, mengetahui kegiatan praliterasi, pramatematika, dan pembelajaran kemis nyunda.
<b>Alat dan Bahan</b>	Contoh alat dan bahan yang diperlukan antara lain : alat tulis (pensil, penghapus, pulpen, krayon), LCD Tab, kertas HVS, origami, asturo, gunting, alat pencocok, lem, berbagai macam kegiatan, bahan alam dan lepasan, barang bekas, dan alat permainan sunda
<b>Sarana Prasarana</b>	Ruangan kelas, halaman sekolah, aula sekolah, masjid

## B. Komponen Inti

### 1. Bercerita/berdiskusi dari gambar/video/buku

<b>Sumber</b>	<p>Contoh sumber:</p> <p>Tentang bebek  <a href="https://youtu.be/ehdjRPUmXgg?si=x9m6j4yYVS2EwDI7">https://youtu.be/ehdjRPUmXgg?si=x9m6j4yYVS2EwDI7</a></p> <p>Metamorfosis kupu-kupu  <a href="https://youtu.be/vI_1JxZ7iGE?si=cblI5rV3nAP1WI1">https://youtu.be/vI_1JxZ7iGE?si=cblI5rV3nAP1WI1</a></p> <p>Bagian tubuh ikan <a href="https://youtu.be/D-7dFOWX7_Q?si=7Ui3BVeNfFTZaloe">https://youtu.be/D-7dFOWX7_Q?si=7Ui3BVeNfFTZaloe</a></p> <p>Mengetahui hewan sapi <a href="https://youtu.be/50M_ucfgTo?si=hoXwDtzakSQ4UFX6">https://youtu.be/50M_ucfgTo?si=hoXwDtzakSQ4UFX6</a></p> <p>Dimana tempat tinggalku ?  <a href="https://youtu.be/dzbVnIISVwU?si=sGcDmeEAR5lBqKII">https://youtu.be/dzbVnIISVwU?si=sGcDmeEAR5lBqKII</a></p> <p>Jenis makanan binatang <a href="https://youtu.be/lpEN-zp86kI?si=mt82leI_TKsUNR7m">https://youtu.be/lpEN-zp86kI?si=mt82leI_TKsUNR7m</a></p> <p>Buku cerita :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si biru telur bebek</li> <li>2. Kupu-kupu yang lucu</li> <li>3. Ikan warna warni</li> <li>4. Sapi kaya manfaat</li> <li>5. Aneka binatang ciptaan Allah</li> </ol>
<b>Pertanyaan Pemantik dan Kalimat Invitasi</b>	<p>Pertanyaan Pemantik :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana ciri-ciri bebek?</li> <li>2. Apa saja bagian tubuh bebek?</li> <li>3. Apa saja makanan bebek?</li> <li>4. Bagaimana cara merawat bebek?</li> <li>5. Apa hal yang bisa dimanfaatkan dari bebek?</li> </ol>

6. Apa manfaat kupu-kupu?
7. Ceritakan bagaimana proses metamorfosis kupu-kupu?
8. Apa saja bagian tubuh kupu-kupu?
9. Apa sajakah makanan kupu-kupu?
10. Bagaimana ciri-ciri ikan?
11. Apa saja aneka ikan yang kamu ketahui?
12. Apa saja ikan yang biasa kamu makan ?
13. Apa saja ikan hias yang kamu ketahui?
14. Apa saja bagian tubuh ikan?
15. Apa saja makanan ikan?
16. Bagaimana cara merawat ikan?
17. Apa hal yang bisa dimanfaatkan dari ikan?
18. Bagaimana ciri-ciri sapi?
19. Apa saja bagian tubuh sapi?
20. Apa saja makanan sapi?
21. Bagaimana cara merawat sapi?
22. Apa hal yang bisa dimanfaatkan dari sapi?
23. Dimana saja Binatang hidup?
24. Apa sajakah Binatang yang berkaki 2?
25. Apa sajakah Binatang yang berkaki 4?
26. Binatang apa sajakah yang memakan tumbuhan?
27. Binatang apa sajakah yang memakan daging?
28. Binatang apakah yang pemakan segalanya?
29. Apa sajakah Binatang yang bertelur?
30. Apa sajakah Binatang yang beranak?

Minggu ke - 12 :

- 1) Serunya menyusun huruf dari kata "bebek, telur, asin, biru. kemudian hitung jumlah hurufnya dan sebutkan warna hurufnya!
- 2) Telitinya aku menyortir gambar bebek sesuai posisi!
- 3) Serunya menggambar bebek dengan bermacam-macam media!
- 4) Coba kita hitung ada berapa telur asin didalam wadah, lalu tunjukkan angkanya! (konsep penjumlahan)
- 5) Kerenya buku ceritaku tentang bebek!
- 6) Serunya menjiplak dan berkreasi membuat gambar bebek!

Minggu ke - 13 :

- 1) Serunya menyusun huruf kata "kupu-kupu, kepompong lonjong, telur bulat, ulat hijau"! kemudian hitung jumlah hurufnya dan sebutkan warna hurufnya!
- 2) Serunya membuat bentuk kupu-kupu dengan bermacam-macam media, dan menulis kata "kupu-kupu"!
- 3) Kerenya buku ceritaku tentang kupu-kupu!
- 4) Indahya warna warni kupu-kupu ronceanaku !
- 5) Bagusnya usap abur kupu-kupu buatanku !

	<p>6) Hebatnya aku bisa mengurutkan proses berkembangbiakan kupu-kupu</p> <p>Minggu ke - 14</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Coba kita hitung ada berapa ikan didalam wadah, lalu tunjukkan angkanya! (konsep penjumlahan)</li> <li>2) Serunya menganyam gambar ikan dengan beraneka media!</li> <li>3) Serunya membuat buku cerita tentang ikan!</li> <li>4) Aku bisa mengurutkan bentuk dari terbesar-terkecil !</li> <li>5) Kolase gambar ikan dengan berbagai media!</li> <li>6) Serunya menjahit bentuk gambar ikan !</li> </ol> <p>Minggu ke - 15</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Serunya membuat kandang sapi dengan balok, lego juga bahan alam dan lepasan !</li> <li>2) Hebatnya aku bisa menyusun puzzle sapi</li> <li>3) Serunya berkreasi membuat topi bentuk sapi !</li> <li>4) Aku bisa membilang dengan bahan alam dan lepasan ! (konsep penjumlahan)</li> <li>5) Serunya membuat buku cerita tentang sapi!</li> <li>6) Aku bisa menggambar sapi dengan berbagai media, dan menulis kata "sapi"!</li> </ol> <p>Minggu ke - 16</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kerennya wayang &amp; boneka jari berbagai macam binatang</li> <li>2) Hebatnya aku bisa mengelompokkan binatang sesuai jumlah kakinya ! dan membedakan binatang sesuai tempat hidupnya!</li> <li>3) Aku bisa menghitung jumlah binatang dalam kandang !</li> <li>4) Serunya mencocokkan gambar binatang kemudian menuliskan namanya !</li> <li>5) Membentuk binatang dari berbagai media !</li> <li>6) Hebatnya aku bisa membuat kebun Binatang, peternakan dengan media balok dan lego !</li> </ol>
<p>Contoh Cerita/diskusi*)</p>	<p style="text-align: center;"><b>Kupu-kupu berhati mulia</b></p> <p><b>Oleh: Adithia Pratama.</b></p> <p>Pada suatu hari yang cerah, seekor semut berjalan-jalan di taman. Ia sangat bahagia karena bisa melihat taman yang indah. Sang semut menyapa binatang-binatang di taman itu. Ia melihat sebuah kepompong di atas pohon. Semut itu mengejek bentuk kepompong yang jelek dan tidak bisa pergi kemana-mana. "Hei , kepompong, alangkah jelek nasibmu. Kamu hanya bisa menggantung di ranting itu. Ayo jalan-jalan, lihat dunia yang luas ini. Bagaimana nasibmu jika ranting itu patah?"</p>

Sang semut selalu membanggakan dirinya yang bisa pergi ketempat dimana ia suka. Bahkan, sang semut kuat mengangkat beban yang lebih besar dari tubuhnya. Sang semut merasa dirinya binatang paling hebat. Si kepompong hanya diam mendengar ejekan tersebut. Pada suatu pagi sang semut kembali berjalan-jalan di taman itu. Karena hujan, genangan lumpur terdapat dimana-mana. Lumpur itu membuat semut tergelincir dan terjatuh ke dalam genangan lumpur tersebut. Sang semut hampir tenggelam dalam genangan lumpur. Dia berteriak sekencang mungkin untuk meminta bantuan.

"Tolong, bantu aku! Aku hampir tenggelam, tolong... tolong...!"

Untunglah saat itu ada seekor kupu-kupu yang terbang melintas. Kemudian, kupu-kupu menjulurkan sebuah ranting ke arah semut. "Semut, peganglah erat-erat ranting itu! Nanti aku akan mengangkat ranting itu,". Lalu semut memegang erat ranting itu. Si kupu-kupu mengangkat ranting dan menurunkannya di tempat aman.

Sang semut berterima kasih kepada kupu-kupu yang baik hati karena telah menyelamatkan nyawanya. Ia memuji kupu-kupu sebagai binatang yang hebat dan terpuji.

Mendengar pujian itu, kupu-kupu berkata kepada semut, "Aku adalah kepompong yang pernah kau ejek," kata si kupu-kupu.

Akhirnya sang semut berjanji kepada kupu-kupu bahwa dia tidak akan menghina semua makhluk ciptaan Tuhan.

**(Penulis, II SMP Pembangun-Titi Kuning)**



Setelah cerita dari gambar/video dipahami dan ditemukan hal hal yang dapat dieksplorasi bersama siswa melalui cerita ini, maka dapat dilakukan curah ide kegiatan yang bisa dijadikan pilihan sebelum ditentukan kegiatan mana yang sekiranya paling memenuhi kebutuhan siswa

## **B.2 Curah Ide Kegiatan**

Berisi jenis-jenis kegiatan yang bisa dikembangkan dari peta konsep

1. Kegiatan pembuka untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti :
  - Menonton dan mengamati video tentang topik Binatang ciptaan Allah
  - Tanya jawab berkaitan dengan topik Binatang ciptaan Allah
  
2. Kegiatan Inti
  - Berbagai macam kegiatan praliterasi
  - Berbagai macam kegiatan pramatematika
  - Berbagai macam kegiatan Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni
  - Berbagai macam kegiatan motorik halus
  - Berbagai macam kegiatan motorik kasar
  - Melakukan eksperimen
  - Berkreasi
  - Kegiatan kemis nyunda : Bahasa sunda sederhana, permainan, lagu dan tari, serta alat musik sunda (Angklung)