

**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

Nama	Titi Dwi Oktaviani, S.Pd.	Jenjang/Kelas	TK/TK B
Asal Sekolah	TKS IT Assalafush Sholih	Jumlah Siswa	14 anak
Alokasi Waktu	5 minggu/ 25 kali pertemuan	180 menit/pertemuan	
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Pondasi		
Capaian Pembelajaran	<p>Capaian Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nilai agama dan budi pekerti • Jati diri • Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni <p>Elemen Capaian Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 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, 		

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 mengenal nama Tuhan dan dapat menjelaskan simbol-simbol praktik agamanya secara sederhana (seperti perayaan hari besar Agama, tempat ibadah, dan lainnya)
- Anak berpartisipasi dalam kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya
- Anak berpartisipasi aktif untuk merawat makhluk hidup lain dan alam, dimulai dari lingkungan terdekat.

Jati diri

- Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman sebaya

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memilih hal ia suka, menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya dan memiliki keinginan untuk mencoba hal baru. • Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat • Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil <p>Dasar-dasar literasi matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain dengan secara verbal maupun nonverbal melalui berbagai media • Anak dapat membangun percakapan dengan teman sebaya maupun orang dewasa melalui berbagai media • Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitarnya • Anak menunjukkan minat untuk menuliskan ide dan perasaan melalui berbagai media (coretan, gambar, hingga tulisan) • Anak mengenal arah dan posisi benda yang ada di sekitarnya • Anak mengenali bentuk dan pola • Anak berpartisipasi aktif mengeksplorasi dan menganalisa informasi yang ada di lingkungan sekitarnya • Anak berpartisipasi aktif dalam melakukan eksperimen menggunakan alat dan bahan yang ada di lingkungan • Anak mengenal dan menunjukkan ketertarikan pada berbagai karya seni yang diperkenalkan kepadanya • Anak mencoba membuat karya seni dengan menggunakan beragam teknik dan media seni <p>Muatan Lokal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengucapkan bahasa sunda • Menggunakan pakaian adat sunda • Anak menyanyi dan menari lagu sunda • Anak memainkan permainan tradisional sunda • Anak memainkan angklung
<p>Tujuan Kegiatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melakukan kegiatan sholat dhuha setiap hari, melafalkan do'a, surat dan hadits 2. Anak menghargai diri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 3. Anak mengenal macam-macam binatang 4. Anak mengenal bagian-bagian tubuh binatang 5. Anak mengenal cara merawat binatang

	<p>6. Anak mengenal cara berkembangbiakan binatang</p> <p>7. Anak mengenal manfaat binatang</p> <p>8. Anak melakukan kegiatan proyek membuat telur asin</p> <p>9. Anak melakukan kegiatan proyek membuat poster metamorfosis kupu-kupu</p> <p>10. Anak melakukan kegiatan proyek membuat maket kandang sapi</p> <p>11. Anak melakukan kegiatan proyek membuat aquarium dari barang bekas</p> <p>12. Anak dapat menggunakan fungsi gerak motorik halus</p> <p>13. Anak dapat menggunakan fungsi gerak motorik kasar</p> <p>14. Anak mengenal kegiatan praliterasi</p> <p>15. Anak mengenal kegiatan pramatematika</p> <p>16. Anak mengenal kegiatan pembelajaran kemis nyunda</p>
Kata Kunci	Binatang, bebek, kupu-kupu, ikan hias, sapi. Bagian tubuh binatang, cara merawat binatang, cara berkembangbiakan binatang
Deskripsi Umum Kegiatan	Anak mengenal macam-macam binatang, bagian tubuh binatang, cara merawat binatang, cara berkembangbiakan binatang, manfaat binatang, melakukan proyek 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, mengenal kegiatan praliterasi, pramatematika, dan pembelajaran kemis nyunda.
Alat dan Bahan	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
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman sekolah, aula sekolah, masjid

B. Komponen Inti

1. Bercerita/berdiskusi dari gambar/video/buku

Sumber	<p>Contoh sumber:</p> <p>Tentang bebek https://youtu.be/ehdjRPUmXgg?si=x9m6j4yYVS2EwDI7</p> <p>Metamorfosis kupu-kupu https://youtu.be/vI_1JxZ7iGE?si=cbnlI5rV3nAP1WI1</p> <p>Bagian tubuh ikan https://youtu.be/D-7dFOWX7_Q?si=7Ui3BVeNfFTZaloe</p> <p>Mengenal hewan sapi https://youtu.be/50M_-ucfgTo?si=hoXwDtzakSQ4UFX6</p>
--------	--

	<p>Dimana tempat tinggalku ? https://youtu.be/dzbVnIISVwU?si=sGcDmeEAR5IBgKI Jenis makanan binatang https://youtu.be/lpEN-zp86kI?si=mt82leI_TKsUNR7m</p> <p>Buku cerita :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si biru telur bebek 2. Kupu-kupu yang lucu 3. Ikan warna warni 4. Sapi kaya manfaat 5. Aneka binatang ciptaan Allah
<p>Pertanyaan Pemantik dan Kalimat Invitasi</p>	<p>Pertanyaan Pemantik :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana ciri-ciri bebek? 2. Apa saja bagian tubuh bebek? 3. Apa saja makanan bebek? 4. Bagaimana cara merawat bebek? 5. Apa hal yang bisa dimanfaatkan dari bebek? 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? <p>Minggu ke - 12 :</p>

- 1) Serunya menyusun huruf dari kata "telur bebek, telur asin, telur biru, dan donal bebek"! kemudian hitung jumlah hurufnya dan sebutkan warna hurufnya!
- 2) Hebatnya aku bisa menulis kata "telur bebek, telur asin, telur biru, dan donal bebek"
- 3) Telitinya aku menyortir gambar bebek sesuai posisi!
- 4) Aku tahu proses berkembangbiakan bebek.
- 5) Serunya menggambar bebek dengan bermacam-macam media!
- 6) Coba kita hitung ada berapa telur asin didalam wadah, lalu tunjukkan angkanya! (konsep penjumlahan)
- 7) Kerenya buku ceritaku tentang bebek!
- 8) 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) Aku bisa menulis kata dan mengenal bentuknya ""kupu-kupu, kepompong lonjong, telur bulat, ulat hijau" dengan berbagai media!
- 3) Aku bisa mengurutkan pola proses berkembangbiakan kupu-kupu
- 4) Serunya membuat bentuk kupu-kupu dengan bermacam-macam media!
- 5) Kerenya buku ceritaku tentang kupu-kupu!
- 6) Indahnya warna warni kupu-kupu ronceanaku !
- 7) Bagusnya usap abur kupu-kupu buatanku !
- 8) Hebatnya aku bisa mengurutkan proses berkembangbiakan kupu-kupu

Minggu ke - 14

- 1) Coba kita hitung ada berapa ikan didalam wadah, lalu tunjukkan angkanya! (konsep penjumlahan)
- 2) Serunya menyusun kata "ikan mas, ikan nemo, ikan cupang, ikan lele" lalu menghitung jumlah, warna hurufnya!
- 3) Serunya menganyam gambar ikan dengan beraneka media!
- 4) Serunya membuat buku cerita tentang ikan!
- 5) Hebatnya aku bisa menyebutkan kata "ikan mas, ikan nemo, ikan cupang, ikan lele, ikan dori " dan menuliskannya !
- 6) Aku bisa mengurutkan bentuk dari terbesar-terkecil !
- 7) Kolase gambar ikan dengan berbagai media!
- 8) Serunya menjahit bentuk gambar ikan !

Minggu ke - 15

- 1) Serunya membuat kandang sapi dengan balok, lego juga bahan alam dan lepasan !
- 2) Hebatnya aku bisa menyusun puzzle sapi

	<p>3) Serunya berkreasi membuat topi bentuk sapi !</p> <p>4) Serunya menyusun kata " daging sapi, susu sapi, kulit sapi, keju asin, kerupuk kulit" lalu menghitung jumlah huruf dan tunjukkan angkanya !</p> <p>5) Aku bisa membilang dengan bahan alam dan lepasan ! (konsep penjumlahan)</p> <p>6) Serunya membuat buku cerita tentang sapi!</p> <p>7) Telitinya aku menyortir gambar sapi sesuai posisi!</p> <p>8) Aku bisa menggambar sapi dengan berbagai media !</p> <p>Minggu ke - 16</p> <p>1) Kerennya wayang & boneka jari berbagai macam Binatang</p> <p>2) Hebatnya aku bisa mengelompokkan binatang sesuai jumlah kakinya ! dan membedakan binatang sesuai tempat hidupnya!</p> <p>3) Aku bisa menghitung jumlah Binatang dalam kandang !</p> <p>4) Serunya mencocokkan gambar binatang kemudian menuliskan namanya !</p> <p>5) Ayo bantu aku mencari jalan menuju kandang/tempat hidup/ tempat mencari makan !</p> <p>6) Membentuk binatang dari berbagai media !</p> <p>7) Aku tahu nama-nama Binatang dan dapat menuliskannya !</p> <p>8) Hebatnya aku bisa membuat kebun Binatang, peternakan dengan media balok dan lego !</p>
<p>Contoh Cerita/diskusi*)</p>	<p style="text-align: center;">Kupu-kupu berhati mulia</p> <p>Oleh: Adithia Pratama.</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?" 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...!"</p>

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 sains, teknologi, rekayasa, dan seni
 - Berbagai macam kegiatan motorik halus
 - Berbagai macam kegiatan motorik kasar
 - Berbagai macam kegiatan eksplorasi dan eksperimen
 - Berkreasi
 - Kegiatan kemis nyunda : Bahasa sunda sederhana, permainan, lagu dan tari, serta alat musik sunda (Angklung)
 - Kegiatan jum'at mubarak