

MODUL AJAR

I. IDENTITAS UMUM

Nama	Safinatun Najah
Jenjang/Kelompok	RA/Kelompok A
Fase	Pondasi
Jumlah Anak	25 Anak
Model Pembelajaran	Bermain sambil belajar, eksplorasi benda konkret, dan pembelajaran berpusat pada anak.
Alokasi Waktu	90 menit
Topik	Mengenal Bentuk
Kemampuan Awal	Anak telah memiliki pengalaman melihat berbagai benda di lingkungan rumah dan sekolah. Sebagian anak mungkin sudah mengenal bentuk lingkaran atau segitiga, sedangkan anak lainnya masih membutuhkan contoh konkret dan pendampingan guru untuk mengenali serta membedakan bentuk-bentuk dasar.
Analisis Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran berfokus pada pengenalan bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak diajak mengenali bentuk melalui benda konkret, gambar, permainan mencocokkan, kegiatan mengelompokkan, dan karya seni sederhana.
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	<ul style="list-style-type: none"> • Penalaran Kritis: Anak diajak untuk memahami konsep dasar bentuk (lingkaran, segitiga, persegi, dan lain-lain) dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenali bentuk pada benda di sekitar. • Kreativitas: Anak menunjukkan kreativitas melalui karya seni yang terinspirasi dari bentuk dasar, seperti membuat kolase atau gambar dari potongan bentuk. • Kemandirian: Anak dilatih untuk menyelesaikan aktivitas seperti menggambar, menempel bentuk, dan menyusun balok secara mandiri. • Kolaborasi: Anak diajarkan untuk bekerja sama dengan teman dalam permainan kelompok yang melibatkan bentuk, seperti menyusun bangunan bersama atau mencocokkan bentuk secara berpasangan.
Capaian Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar-Dasar Matematika: Anak mengenal dan menyebutkan nama-nama bentuk dasar (seperti lingkaran, persegi, segitiga) serta mampu mengenali bentuk-bentuk tersebut dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada benda di rumah atau di lingkungan sekitar. 2. Kreativitas: Anak menciptakan bentuk dari benda-benda di sekitar, misalnya menggunakan kancing, tutup botol, atau stik es krim, dan membuat kolase sederhana dari berbagai potongan bentuk untuk mengekspresikan ide mereka. 3. Jasmani dan Motorik Halus: Anak meningkatkan keterampilan motorik halus dengan menyusun balok sesuai bentuk tertentu, menempel bentuk, atau menjiplak bentuk menggunakan pensil dan kertas, guna melatih koordinasi

	tangan dan mata.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenali bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang melalui gambar, benda konkret, atau alat peraga. 2. Anak mengenali bentuk-bentuk dasar dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bentuk lingkaran pada piring, persegi pada jendela, atau segitiga pada atap rumah. 3. Anak mampu menciptakan bentuk dari benda di sekitar dan membuat kolase kreatif yang terdiri dari berbagai bentuk dasar.
Kata Kunci	Bentuk, lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, mencocokkan, mengelompokkan, dan kolase.
Deskripsi Umum Kegiatan	Kegiatan pembelajaran mengenal bentuk dilakukan melalui permainan mengenal lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak diajak mencari bentuk di sekitar kelas, mencocokkan bentuk dengan gambar benda, serta membuat kolase sederhana. Kegiatan diintegrasikan dengan nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), seperti bersyukur kepada Allah, menyayangi teman, dan menjaga kebersihan lingkungan.
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Balok berbagai bentuk: lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. 2. Kertas warna, kertas gambar, dan lem untuk kegiatan kolase seni. 3. Gambar-gambar bentuk dasar dalam kehidupan sehari-hari (misalnya: roda, atap rumah, jendela, papan tanda, dll).
Sarana Prasarana	Ruang kelas yang nyaman dan aman, meja dan kursi anak, kartu gambar bentuk, benda konkret di sekitar kelas, kertas gambar, kertas warna, lem, krayon, serta alat dan bahan untuk membuat kolase.

Materi → berupa kumpulan materi

SOAL

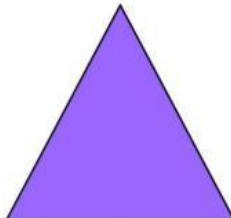
A. Pilihan Bentuk

1. Lingkari bentuk yang bulat

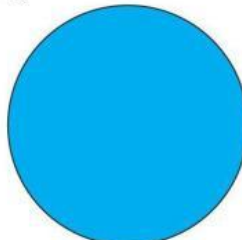
A.



B.



C.



D.

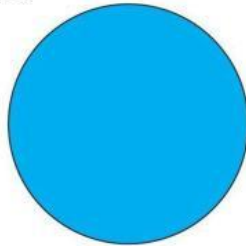


2. Mana bentuk persegi ?

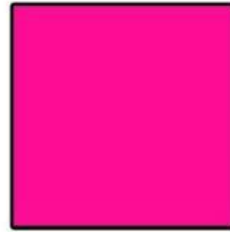
A.



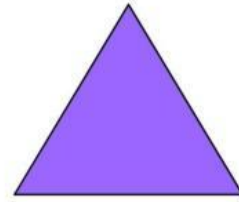
B.



C.



D.



3. Benda mana yang menyerupai lingkaran ?

A.



Penggaris

B.



roda

C.



Papan tulis

B. Mencocokkan bentuk

4. Tarik garis dari bentuk ke benda yang sesuai.

6 Tarik garis dari bentuk ke benda yang sesuai.

	•	•	
	•	•	
	•	•	
	•	•	

C. Berhitung

5. Hitunglah jumlah bentuk geometri tersebut.

7 Hitung jumlah bentuk geometri berikut!
Tuliskan angka pada kotak yang tersedia.



 Lingkaran	     	Jumlah lingkaran ada ... <input type="text"/>
 Segitiga	   	Jumlah segitiga ada ... <input type="text"/>
 Persegi	   	Jumlah persegi ada ... <input type="text"/>
 Persegi panjang	  	Jumlah persegi panjang ada ... <input type="text"/>



D. Berkarya

6. Buatlah gambar sederhana dari bentuk-bentuk geometri yang kamu sukai

10

Buatlah gambar sederhana dari bentuk-bentuk yang kamu sukai!

Kamu bisa menyusun atau menempel bentuk. Warnai gambarmu dengan rapi.



Bentuk yang bisa kamu gunakan:



Lingkaran



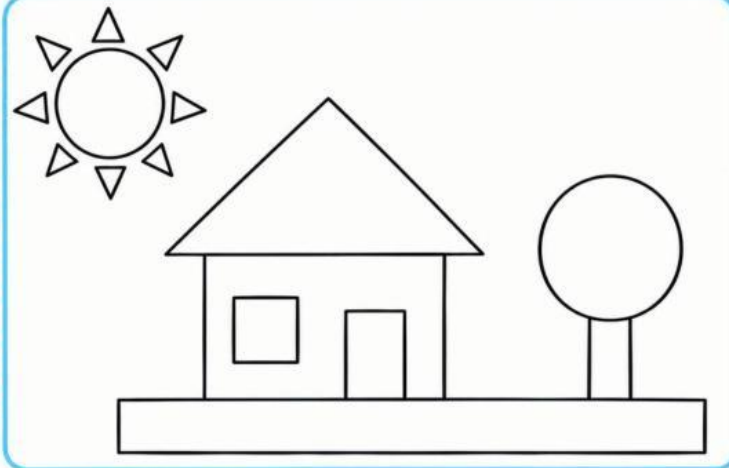
Segitiga



Persegi



Persegi panjang



Kamu bisa berkreasi sesuai imajinasimu!

E. Mengenal Bentuk Geometri



Mengenal Bentuk Geometri

Tarik nama bentuk geometri ke gambar yang sesuai!



1  <div></div>	2  <div></div>	<div>Nama Bentuk (Tarik ke gambar yang sesuai)</div> <div>Lingkaran</div> <div>Segitiga</div> <div>Persegi</div> <div>Persegi Panjang</div> <div>Oval</div> <div>Bintang</div> <div>Belah Ketupat</div> <div>Trapesium</div>
3  <div></div>	4  <div></div>	
5  <div></div>	6  <div></div>	
7  <div></div>	8  <div></div>	

