

MODUL AJAR IDENTITASKU

I. IDENTITAS UMUM

Nama	Nabilah Rahmatika Hurin'in
Jenjang/Kelompok	B (5-6 Tahun)
Fase	Fase Fondasi
Jumlah Anak	15
Model Pembelajaran	Pembelajaran Berbasis Bermain
Alokasi Waktu	6 x 150 menit (6 Pertemuan)
Topik	Identitasku
Kemampuan Awal	• Peserta didik sudah dapat menyebutkan Namanya sendiri. • Peserta didik mulai mengenal anggota keluarga inti. • Peserta didik mulai dapat membedakan ciri fisik diri dan teman.
Analisis Materi Pembelajaran	• Pengenalan nama diri dan nama panggilan. • Pengenalan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan). • Ciri-ciri fisik diri (warna kulit, jenis rambut, tinggi badan). • Usia dan tanggal lahir. • Alamat tempat tinggal sederhana. • Identitas agama dan keyakinan diri.
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	• Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Mengenalkan bahwa identitas diri adalah karunia istimewa dari Tuhan yang harus disyukuri. • Mandiri Melatih anak untuk berani memperkenalkan diri dan mengurus keperluan pribadinya secara bertahap. • Berkebhinaan Global Menanamkan rasa hormat terhadap perbedaan identitas (nama, fisik, asal) antar teman di kelas.
Capaian Pembelajaran	• Peserta didik mengenali identitas diri dan kebiasaan budaya dalam keluarga. • Peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap diri dan lingkungan. • Peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dan mengekspresikan pikiran melalui berbagai media.
Tujuan Pembelajaran	• Peserta didik mampu menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan dengan percaya diri. • Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis kelaminnya sendiri dan orang lain. • Peserta didik mampu menceritakan ciri-ciri fisik yang dimilikinya sebagai keunikan diri. • Peserta didik dapat menyusun huruf-huruf yang membentuk Namanya menggunakan berbagai media.
Kata Kunci	Identitas diri, nama, keluarga, ciri fisik, kesukaan, keunikan diri.

Deskripsi Umum Kegiatan	• Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan partisipatif. • Kegiatan dirancang agar anak secara bertahap mengenal siapa dirinya, meliputi: ➢ Mengetahui jenis kelamin ➢ Mengapresiasi ciri fisik sebagai keunikan ciptaan Tuhan ➢ Mengetahui dan menyusun huruf-huruf namanya • Metode pembelajaran yang digunakan: bernyanyi, bercerita, permainan, diskusi terbimbing, dan kegiatan kreatif. • Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak agar: ➢ Berani berbicara ➢ Memiliki rasa percaya diri ➢ Menghargai keunikan diri serta orang lain
Alat dan Bahan	• Kertas HVS / kertas karton berwarna. • Pensil warna, krayon, spidol warna-warni. • Gunting anak yang aman dan lem kertas. • Cermin kecil untuk tiap kelompok. • Kartu huruf nama anak. • Benda-benda di sekitar (biji-bijian, daun kering, kapas, kancing, benang). • Foto diri masing-masing anak. • Lagu anak-anak bertema identitas diri. • Buku cerita bergambar tentang anak laki-laki dan perempuan.
Sarana Prasarana	• Ruang kelas yang bersih dan aman. • Sudut baca dengan buku-buku bertema diri dan keluarga. • Papan tulis dan papan pajangan karya anak. • Lantai/area yang luas untuk kegiatan berbaris dan bergerak. • Lingkungan sekolah yang mendukung kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan.
Praktik Pedagogis	• Pendekatan bermain sambil belajar (Play-based Learning). • Metode bercerita dan tanya jawab interaktif. • Pembelajaran berbasis proyek sederhana (membuat kartu identitas). • Diferensiasi proses berdasarkan minat anak dalam memilih media seni.
Kemitraan pembelajaran	• Melibatkan orang tua untuk mengirimkan foto masa kecil atau menceritakan asal-usul nama anak. • Bekerja sama dengan keluarga dalam menyediakan bahan loose parts dari rumah.
Lingkungan Pembelajaran	• Sudut identitas yang berisi foto-foto siswa. • Area bermain peran dengan kostum dan cermin besar. • Display karya anak yang menampilkan nama-nama mereka di dinding kelas.
Pemanfaatan Digital	• Penggunaan video lagu anak tentang 'Diriku' sebagai pemantik diskusi. • Dokumentasi digital kegiatan anak yang dibagikan kepada orang tua melalui platform komunikasi.

II. ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

APE yang digunakan memenuhi kriteria: Multifungsi, aman, mendorong keterlibatan aktif, dan sesuai perkembangan usia. Setiap APE dikaitkan dengan aspek perkembangan.

Nama APE	Deskripsi	Aspek Perkembangan	Fungsi/Nilai Edukatif
Cermin Ajaib (Magic Mirror)	Cermin besar yang dihias untuk membantu anak mengamati ciri fisik mereka sendiri.	• Nilai Agama • Jati Diri • Dasar Literasi	• Keamanan Material • Kesesuaian Usia • Mendorong Observasi
Boneka Identitas (Avatar Puppets)	Boneka kain polos yang dapat dihias anak dengan pakaian dan rambut sesuai identitas mereka.	• Nilai Agama • Jati Diri • Dasar Literasi	• Kreativitas • Manipulative • Representatif
Kartu Nama Tekstur (Textured Name Card)	Kartu nama dengan huruf timbul menggunakan biji-bijian atau pasir.	• Jati Diri • Dasar Literasi • Fisik Motorik	• Sensori-Motorik • Literasi Dini • Bahan alam
Papan Klasifikasi Gender	Papan interaktif untuk menempelkan gambar pakaian atau aksesoris sesuai gender.	• Jati Diri • Kognitif • Sosial Emosional	• Logika Kognitif • Visual menarik • Interaktif
Tongkat Estafet Perkenalan	Tongkat warna-warni yang digunakan sebagai giliran berbicara saat perkenalan.	• Sosial Emosional • Jati Diri • Dasar Literasi	• Aturan main • Komunikasi • Sosialisasi

III. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Saat anak melakukan aktivitas bermain, guru memberikan dukungan (scaffolding) untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Satu kegiatan dapat dilakukan beberapa hari oleh anak untuk memfasilitasi eksplorasi.

A. MEMAHAMI (Kegiatan Pembukaan)

- Guru menyambut anak dengan senyuman dan sapaan hangat.
- Berdoa Bersama sebelum memulai kegiatan.
- Absensi dengan cara anak menyebutkan namanya dengan suara binatang kesukaan.
- Mendengarkan cerita pendek tentang 'Nama yang Indah'.
- Diskusi tentang pentingnya memiliki nama.

B. MENGAPLIKASI (Kegiatan Inti/Main)

Permainan 1: Mencari Nama di Pohon Huruf • Guru menyiapkan pohonbuatan yang digantungi kartu huruf. • Anak mencari huruf-huruf penyusun Namanya. • Anak mengumpulkan huruf tersebut di keranjang kecil.	Permainan 2: Kolase Nama dengan Biji-bijian • Anak menerima kertas bertuliskan Namanya. • Anak mengoleskan lem pada garis huruf. • Anak menempelkan biji kacang hijau atau jagung pada huruf tersebut.
Permainan 3 : Bernyanyi ‘Siapa Namamu?’ • Anak duduk melingkar. • Sambil bertepuk tangan, anak menyanyikan lagu tanya jawab nama. • Anak yang ditunjuk menjawab dengan lantang.	Permainan 4 : Stempel Jari di Atas Nama • Anak menggunakan pewarna makanan. • Anak menempelkan sidik jari di sekitar tulisan Namanya. • Guru menjelaskan bahwa sidik jari setiap orang berbeda.
Permainan 5: Bermain Puzzle Nama • Kartu nama dipotong menjadi beberapa bagian. • Anak mencoba Menyusun Kembali potongan tersebut menjadi nama yang utuh. • Anak membacakan hasilnya kepada teman.	Permainan 6: Oper Bola Nama • Anak duduk melingkar dan melempar bola kain kepada teman. • Anak yang menerima bola harus menyebutkan nama lengkapnya dengan suara lantang.

C. MEREFLAKSI (Kegiatan Penutup)

- Merapikan alat tulis dan sisa bahan kolase.
- Recalling: Menanyakan perasaan anak saat mencari Namanya.
- Guru memberikan apresiasi atas keberanian anak memperkenalkan diri.
- Informasi kegiatan untuk esok hari.
- Doa penutup dan salam.

SOAL

1. Namaku adalah Siti. Aku anak perempuan. Jenis kelaminku adalah.....

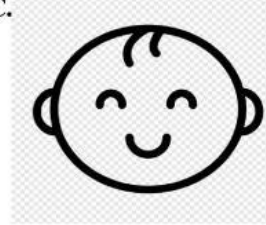
A.



B.



C.



2. Warna mataku hitam dan rambutku panjang. Siapakah aku....

A.



B.



C.



3. Orang yang melahirkan dan merawat kita di rumah adalah...

A.



B.



C.



4. Huruf pertama dari nama "B-U-D-I" adalah...

A.



B.



C.



5. Teman kita punya rambut yang berbeda, kita harus

A.



B.



C.



Tarik garis yang menghubungkan pasangan yang benar !



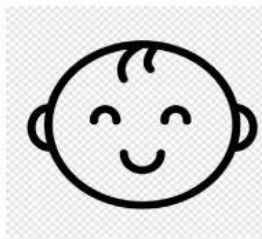
★ ibu



★ Ayah



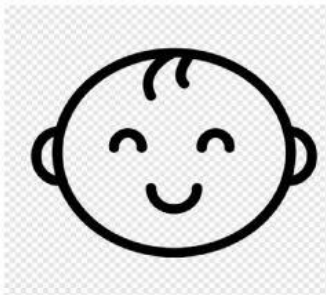
★ Aku



★ Laki-laki



★ Perempuan



IBU

LAKI-LAKI

AYAH

NAMAKU

PEREMPUAN

1. Apa warna matamu?
2. Apa yang kamu sebut dirimu sendiri?
3. Siapa orang yang melahirkanmu?
4. Kamu anak laki-laki atau anak perempuan?
5. Siapa teman sekolah yang bermain bersamamu?