

MODUL AJAR

I. IDENTITAS UMUM

Nama	JUMIANI
Kelompok / Usia	B / 5-6 Tahun
Fase	Fondasi
Jumlah Anak	18 Anak
Model Pembelajaran	Pembelajaran Mendalam
Alokasi Waktu	240 menit x 5 hari
Topik/ Sub Topik	Alat Transportasi Laut/ Perahu
Kesiapan Belajar Anak	Anak Usia 5-6 tahun memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar. Mereka sudah mampu melakukan observasi sederhana. Membandingkan dan mengelompokkan objek, mengekspresikan pemahaman melalui berbagai cara seperti bercerita, menggambar, dan bermain peran. Mereka juga sudah mulai memahami konsep tanggung jawab terhadap transportasi yang ada di sekitar laut
Analisis Materi Pembelajaran	Materi tentang transportasi laut mencakup pengetahuan esensial macam-macam perahu, bagian-bagian perahu, dan alat penggerakannya. Pengetahuan aplikatif meliputi cara membuat dan merawat perahu. Pengetahuan nilai dan karakter terkait rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan YME, bertanggung jawab merawat, melestarikan dan sikap peduli lingkungan di laut.
Dimensi Profil Lulusan (DPL)	<ul style="list-style-type: none">• Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME• Kewarganegaraan• Penalaran kritis• Kreatifitas• Kolaborasi• Kemandirian• Kesehatan• komunikasi

<p>Capaian Pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • NABP : • *Murid percaya kepada Tuhan YME sebagai pencipta dirinya, makhluk lain dan alam, serta mulai mengenal dan mempraktekkan ajaran pokok sesuai agama dan kepercayaannya • *Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan YME • Jati diri : <ul style="list-style-type: none"> *Murid memiliki fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk merawat dirinya, membangun kemandirian dan berkegiatan • Literasi dan steam : <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mengenal huruf memiliki makna (Lit 1.5.2) 2. Murid membuat coretan yang bermakna (Lit 1.6.1) 3. Murid menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang) (Mtk 1.1.1) 4. Murid memahami penjumlahan sebagai menggabungkan dan pengurangan sebagai memisahkan (Mtk 1.2.1) 5. Murid mengelompokkan sejumlah objek atau benda menggunakan atribut yang sama (Mtk 1.8.3) 6. Murid merekayasa teknologi dengan cara-cara kreatif (TI 1.1.4) 7. Murid mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah sederhana terkait peristiwa (Sains 1/3) 8. Murid mengekspresikan diri melalui berbagai karya seni (Seni 1/4)
------------------------------------	--

<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>❖ NABP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dapat mengenal makhluk ciptaan Tuhan YME 2. Murid dapat merawat makhluk ciptaan Tuhan <p>❖ Jati Diri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid dapat menirukan gerak dan lagu 2. Murid dapat mengoordinasikan mata dan tangan <p>❖ Literasi dan STEAM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid mengenal huruf memiliki makna 2. Murid membuat coretan yang bermakna 3. Murid menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang) 4. Murid memahami penjumlahan sebagai menggabungkan dan pengurangan sebagai memisahkan 5. Murid mengelompokkan sejumlah objek atau benda menggunakan atribut yang sama 6. Murid merencanakan teknologi dengan cara-cara kreatif 7. Murid mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah sederhana terkait peristiwa 8. Murid mengekspresikan diri melalui berbagai karya seni (Seni 1/4) <p>Praktik Pedagogis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran inkuiri • Pembelajaran berbasis proyek • Pembelajaran STEAM <p>• Lingkungan Pembelajaran</p>
	<p># Ruang kelas dan area bermain yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan</p> <p>❖ Budaya belajar melalui sikap saling menghormati, kerjasama, dan apresiasi terhadap ciptaan Tuhan YME</p> <p>❖ Pemanfaatan video pembelajaran interaktif</p> <p>Kemitraan Pembelajaran</p> <p>❖ Melibatkan orang tua dalam berbagi pengalaman anak dengan binatang air di rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • ❖ Bekerjasama dengan komunitas pecinta ikan h
<p>Praktek Pedagogis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran inkuiri • Pembelajaran berbasis proyek • Pembelajaran steam

Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas dan area bermain yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan • Budaya belajar melalui sikap saling menghormati, kerjasama, apresiasi terhadap ciptaan tuhan yang maha esa • Pemanfaatan vidio pembelajaran interaktif
Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan orang tua dalam menyiapkan sesuatu yang dibutuhkan saat kegiatan • Melibatkan rekan sejawat untuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan saat pembelajaran
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan vidio edukatif sebagai sumber belajar untuk pemahaman murid tentang guru • Bahan tayang pembelajaran Menenal tentang macam-macam pekerjaan https://youtube/2HWydACwWzM Apresiasi guru tentang pedagang https://youtube/wG2tzxHbnGU lagu tentang guru https://youtube/1WYe51s9uS1?list=RD1Ye51s9uS1

SOAL

PILIH LAH JAWABAN YANG BENAR !

1. Guru mengajar di.....



A. B.
C.



A. Tugas Guru adalah



B.

B.



C.

2. Alat yang dipakai Guru untuk menulis dipapan tulis adalah

A.



B.

.



C.

.



3. Yang manakah baju Seragam Guru.....

A.



B.



C.



4. Dimeja Guru ada apa.....

A.



B.



Mencocokkan Alat Sekolah

Nama: _____

Kelas: _____

Hubungkan gambar yang sama atau sesuai.



•



•



•



•



•



•

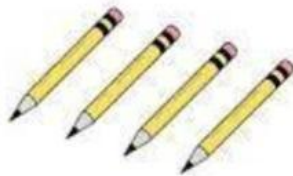
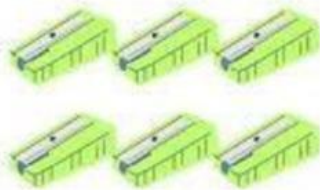


•



•

"ayo berhitung"



Ayo
belajar