MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

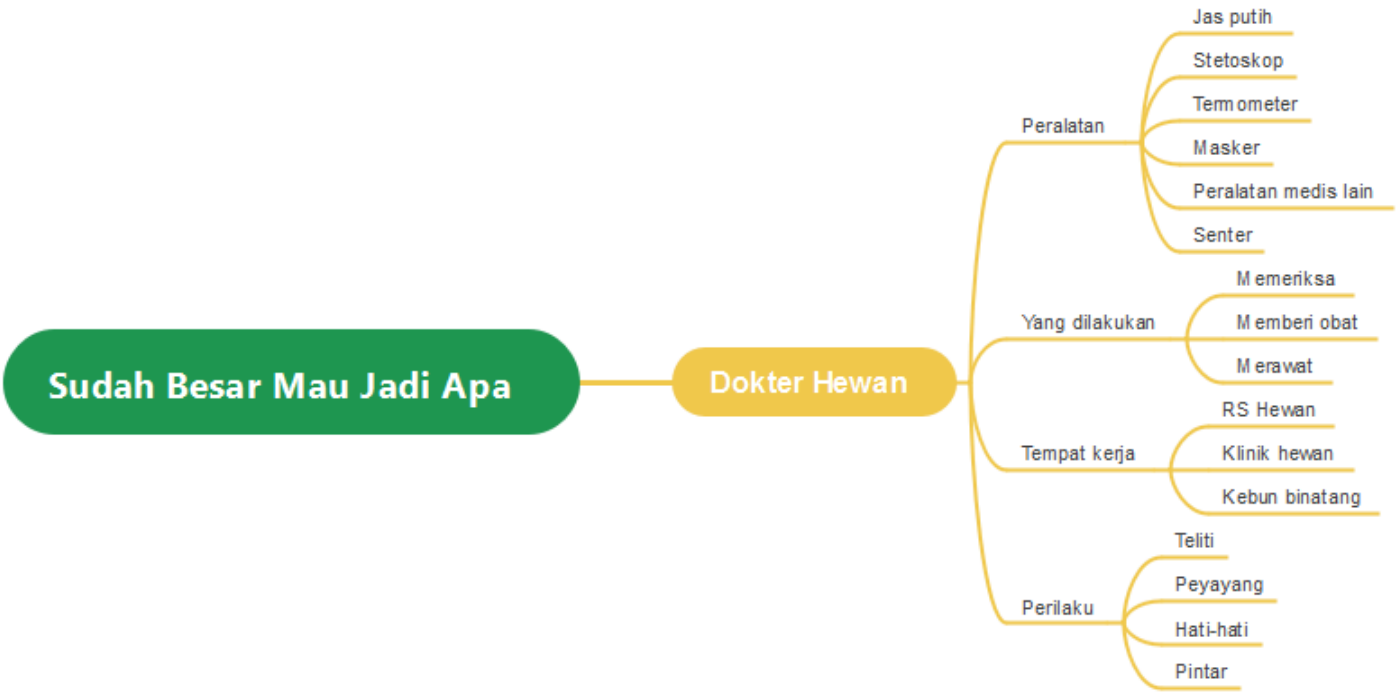
Nama	Ira Putri Lestari, S.Pd.	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Sekolah GagasCeria	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 120 menit	Jumlah Siswa	15 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/SubTema/Topik	Jika Aku Menjadi.. /Profesi/Dokter hewan		
Tujuan Pembelajaran	● Anak menyayangi hewan sebagai makhluk ciptaan Tuhan ● Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan ● Anak dapat menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain.		
Kata Kunci	Dokter, hewan, profesi, imajinasi		
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam kegiatan ini anak dikenalkan dengan profesi dokter hewan melalui cerita buku dan diskusi. Kemudian anak diajak untuk bemain seputar profesi dokter hewan melalui kegiatan : ● Dramatisasi memeriksa dan mengobati hewan ● Meracik obat ● Membuat klinik hewan dari media konstruktif ● Membuat makanan hewan dari *playdough*		
Alat dan Bahan	● Buku-buku bacaan tentang profesi, hewan dan buku pendukung lainnya. ● Perlengkapan dokter hewan : jas putih, masker, mainan suntikan, mainan stetoskop, senter. ● Boneka atau miniatur binatang ● Mangkuk/gelas plastik, sendok, bahan obat (kerikil, manik-manik, kancing, dll), plastik obat, botol kecil. ● Bahan playdough : tepung terigu, minyak, garam, air, pewarna makanan ● Kertas dan alat tulis/mewarnai.		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas		

B. KOMPONEN INTI

1. Bercerita/Berdiskusi gambar

Sumber	Judul buku : Sudah Besar Mau Jadi Apa Penulis : Hutami Dwijayanti Ilustrasi : Hutami Dwijayanti Penerbit : *Common Room Networks* Foundation Bandung Tautan : https://www.youtube.com/watch?v=LiB5wrX1zhk
Ringkasan Cerita	Bayu akan pergi ke kebun binatang bersama teman-teman. Di perjalanan mereka membicarakan tentang ingin jadi apa ketika dewasa nanti. Teman-teman Bayu sudah memiliki cita-cita profesi yang diinginkan. Sedangkan Bayu masih bingung. Sampai di kebun binatang, ia mengenal lebih dekat dengan seorang dokter hewan. Bayu kini tahu, ingin jadi apa ketika dewasa kelak.

2. Membuat Peta Konsep



3. Curah Ide Kegiatan

Berisi variasi kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, misalnya :

a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
   - Membaca buku tentang dokter hewan dan profesi lain.
   - Menonton video tentang dokter hewan
   - Berkunjung ke klinik hewan dan mewawancarai dokter hewan.
   - Berkunjung ke tempat penampungan hewan atau petshop.
   - Berkunjung ke kebun binatang.

b. Kegiatan main
   - Dramatisasi memeriksa dan mengobati hewan.
   - Meracik obat untuk hewan dari l*oose parts*.
   - Berkreasi membuat benda-benda terkait dokter hewan dari media *playdough/clay*/tanah liat.
   - Membuat tempat perawatan hewan dari konstruktif.
   - Menggambar binatang yang diobati.
   - Merawat binatang peliharaan di sekolah.
   - Membuat binatang dari media konstruktif.
   - Bergerak seperti hewan
   - dll

4. Contoh Rencana Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kegiatan direncanakan dalam satu hari namun dalam pelaksanaannya dapat berlangsung lebih dari satu hari

PAUD "……" TAHUN AJARAN …… / …….

Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema/Topik	: Jika Aku Menjadi../Dokter hewan
Semester/Minggu	: …../…….
Hari/Tanggal	: ……..

Tujuan Kegiatan *Diturunkan dari tujuan operasional yang ada di kurikulum operasional sekolah*

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan bermain ini antara lain :

1. Anak menyayangi hewan sebagai makhluk ciptaan Tuhan
2. Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
3. Anak dapat menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain :

- Buku-buku bacaan tentang profesi, hewan dan buku pendukung lainnya.
- Perlengkapan dokter hewan : jas putih, masker, mainan suntikan, mainan stetoskop, senter, dan benda-benda lain yang ada di sekitar anak.
- Boneka atau miniatur binatang.
- Mangkuk/gelas plastik, sendok, bahan obat (kerikil, manik-manik, kancing, dll), plastik obat, botol kecil dan benda-benda lain yang bisa digunakan anak.
- Tanah liat, clay, bahan *playdough* : tepung terigu, minyak, garam, air, pewarna makanan.
- Kertas dan alat tulis/mewarnai.

Kegiatan :

Bergerak

- Menirukan gerakan binatang (melompat, meloncat, berlari, merayap, merangkak, dll).

Pembukaan

1. Rutinitas pembukaan (disesuaikan dengan rutinitas di sekolah masing-masing, misalnya berbaris, salam, berdoa, mengecek kehadiran).
2. Cerita buku “Sudah Besar Mau Jadi Apa”
3. Diskusi tentang isi buku dan membahas kosakata yang belum dipahami anak.
4. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan kegiatan main yang dapat dipilih anak.

Inti *Kegiatan disajikan dengan menata lingkungan belajar dan anak bebas memilih mana yang akan dilakukan**

1. Dramatisasi memeriksa dan mengobati hewan
2. Meracik obat
3. Membuat klinik hewan dari media konstruktif
4. Membuat benda-benda terkait dokter hewan dari media *playdough/clay*/tanah liat.

Penutup

1. Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
2. Refleksi perasaan dan apresiasi.
3. Menguatkan konsep yang telah dibangun anak sesuai dengan pengetahuan yang direncanakan.
4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing).

Mengetahui,
Kepala PAUD

(……)

……., ……
Guru Kelas

(……..……)

5. Langkah-langkah Memfasilitasi Pembelajaran

(Contoh implementasi dari rencana pembelajaran. Dalam pelaksanaannya guru memodifikasi sesuai dengan kondisi di kelas dan minat anak)

Tema : Jika Aku Menjadi...
Sub Tema : Profesi
Topik : Dokter hewan

Tujuan Kegiatan:

Tujuan yang ditetapkan dalam kegiatan bermain ini antara lain :

1. Anak menyayangi hewan sebagai makhluk ciptaan Tuhan
2. Anak memahami prosedur dalam suatu kegiatan
3. Anak dapat menunjukkan imajinasi dan kreatifitas saat bermain.

Alat dan Bahan

Alat bahan yang diperlukan antara lain :

- Buku-buku bacaan tentang profesi, hewan dan buku pendukung lainnya.
- Perlengkapan dokter hewan : jas putih, masker, mainan suntikan, mainan stetoskop, senter.
- Boneka atau miniatur binatang
- Mangkuk/gelas plastik, sendok, bahan obat (kerikil, manik-manik, kancing, dll), plastik obat, botol kecil.
- Bahan playdough : tepung terigu, minyak, garam, air, pewarna makanan
- Kertas dan alat tulis/mewarnai.

Kegiatan :

Bergerak

1. Guru memberikan tebak-tebakan nama hewan dengan hanya menyebutkan 3 cirinya.
2. Anak menebak nama binatang.
3. Anak menirukan gerakan binatang yang berhasil ditebak.

Pembukaan

1. Rutinitas Pembukaan (sesuai dengan kegiatan rutin sekolah, misalnya memberi salam lalu berdoa).

2. Cerita buku “Sudah Besar Mau Jadi Apa”
   - Anak duduk membentuk 3 shaf barisan. Setiap baris terdiri dari maksimal 5 anak. Anak yang bertubuh tinggi, duduk di belakang.
   - Guru mengecek sejauh mana pengetahuan awal anak-anak tentang profesi. Pertanyaan yang diberikan misalnya :
     “Mengapa di dunia ini ada beragam profesi?”
     “Jika sudah besar, profesi apa yang akan kamu lakukan? Mengapa?”

- Anak menyimak isi cerita.

3. Diskusi seputar isi cerita dan membahas kosakata yang tidak dipahami anak
   - Anak dan guru berdiskusi seputar isi cerita. Guru dapat memberi pertanyaan yang melatih anak berpikir lebih dalam, misalnya :
     "Apa yang akan terjadi bila tidak ada profesi dokter hewan di dunia ini?"
     "Mengapa seorang dokter hewan perlu hati-hati ketika bekerja?"
     "Hal apa yang ingin kamu cari tahu lebih lanjut tentang profesi dokter hewan?"
   - Guru dan anak membahas kosakata yang tidak dipahami anak. Sebelum menjawab pertanyaan anak, guru memberikan kesempatan pada anak lain untuk menjawab pertanyaan temannya.
   - Anak diarahkan untuk mencari tahu lebih lanjut apa yang ingin diketahui dari buku cerita lain yang ada di kelas.

4. Mendiskusikan aturan dan menginformasikan pilihan kegiatan main yang dapat dipilih anak.
   - Sampaikan aturan bermain dengan jelas kepada anak.
   - Informasikan tentang pilihan kegiatan main yang dapat dilakukan anak.
   - Anak menyebutkan *password* untuk masuk ke area main. *Password* berupa nama binatang dari huruf awal yang disebutkan guru.
   - Anak memilih area main yang diinginkan. Jika area main sudah melebihi kapasitas maksimal jumlah anak, anak dapat mengganti pilihan area lain.

Inti

1. Dramatisasi memeriksa dan mengobati hewan
   - Anak bermain secara berpasangan.
   - Anak memilih peran sebagai dokter hewan atau pemilik hewan yang membawa hewan yang sedang sakit.
   - Jika menjadi dokter hewan, anak memakai peralatan kerja yang telah disediakan (jas putih, masker, replika suntikan, senter, dll)
   - Jika menjadi pemilik hewan, anak mengambil boneka/miniatur binatang yang ada di kelas.
   - Anak bermain dramatisasi memeriksa hewan dan mengobati hewan yang sakit bersama temannya. Beberapa pertanyaan untuk memantik anak mengeluarkan ide lebih dalam misalnya :
     "Bagaimana caranya memegang hewan yang terluka?"
     "Mengapa ketika memeriksa, dokter hewan harus memakai masker?"
   - Setelah bermain, anak menggambar dan menceritakan pengalaman dramatisasi merawat hewan yang ia lakukan bersama teman.

2. Meracik obat
    - Anak menulis resep obat. Resep dapat berupa tabel isian. Anak menggambar bentuk obat dan menulis angka/jumlah obat yang diperlukan.
    - Anak membuat racikan obat sesuai jumlah menggunakan benda-benda yang kecil misalnya batu kerikil, manik-manik, kancing, dll.
    - Anak juga dapat meracik obat berupa cairan pewarna.
    - Anak memasukkan racikan obat ke dalam kemasan.
    - Anak memberikan obat pada pasien yang telah menunggu di ruang tunggu.

3. Membuat kandang perawatan hewan dari media konstruktif
    - Anak memilih bahan untuk membuat klinik misalnya : lego/balok/dus kemasan/container besar, dll
    - Anak menyusun bahan yang ada menjadi bangunan kandang.
    - Agar fleksibilitas berpikir anak semakin terlatih, beri tantangan untuk membuat kandang yang kokoh/kuat, namun tetap nyaman untuk binatang yang ada di dalamnya. Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik misalnya :
      "Bagaimana caranya agar bagunan kandangnya kuat?"
      "Bahan apa yang akan kamu tambahkan agar para hewan yang sedang sakit merasa nyaman berada dalam kandang perawatan?"
    - Anak menguji coba kekuatan kandang dengan menghembuskan angin menggunakan benda-benda misalnya dus besar, tutup ember, dan lain-lain.

4. Membuat makanan hewan
    - Anak memilih bahan yang bisa digunakan misalnya tanah liat, clay atau playdough. Untuk *playdough*, anak membuat sendiri adonannya sesuai takaran. Bahan untuk membuat misalnya 2 sendok minyak, 5 sendok tepung, 1 sendok garam dan 2 sendok air.
    - Anak membuat adonan *playdough* dengan mencampur dan mengaduk semua bahan hingga kalis.
    - Anak membuat makanan hewan dengan berbagai bentuk, misalnya bentuk geometri, bentuk tulang untuk anjing, atau bentuk lain yang dikehendaki anak.
    - Anak mengelompokkan makanan hewan sesuai dengan kriteria yang diinginkan (misal bentuk, ukuran, ketebalan, dll) dan menjelaskan alasan pengelompokannya.
    - Anak berpura-pura memberi makan hewan yang sedang sakit.

Penutup

1. Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
    - Anak berkumpul kembali ke dalam lingkaran.
    - Beberapa anak menceritakan apa yang dilakukannya.

2. Refleksi perasaan dan apresiasi

- Anak menceritakan perasaannya ketika bermain.
- Guru memberi apresiasi spesifik sebagai penghargaan terhadap keterlibatan (usaha, pemecahan masalah, keinginan untuk berpartisipasi, keinginan bekerjasama, komunikasi, dll) yang dilakukan anak hari ini. Kalimat apresiasi spesifik, misalnya, “Kamu hebat, karena hari ini dapat lebih tekun bermain dan spontan merapikannya kembali”.

3. Menguatkan konsep yang telah didapatkan anak selama bermain.
   - Membahas secara singkat hal-hal yang dimainkan anak.
   - Beberapa anak dapat menceritakan karya yang dibuat.
   - Teman lain boleh memberikan komentar.

4. SOP penutupan (kegiatan dapat disesuaikan dengan rutinitas sekolah masing-masing misalnya berdoa, berbaris, pulang).

6. Refleksi Guru

Guru memikirkan pembelajaran yang telah dilakukannya dengan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Apa yang diminati anak ketika eksplorasi pohon? Mengapa?
2. Kegiatan bermain apa yang kurang diminati anak? Mengapa?
3. Kemampuan apa saja yang muncul pada anak?
4. Alat atau bahan apa saja yang perlu saya tambahkan?
5. Apakah proses pembelajaran membuat partisipasi yang tinggi pada anak anak?
6. Kegiatan apa yang bisa dilakukan sebagai kelanjutan dari kegiatan main hari ini?
7. Tantangan apa yang dialami guru dalam merencanakan pembelajaran hari ini?
8. Tantangan apa yang dialami guru untuk memfasilitasi pembelajaran hari ini?

7. Asesmen

Guru melakukan observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan bermain anak. Jumlah anak yang didokumentasikan sesuai dengan kemampuan guru, misalnya 3-5 anak. Guru mendokumentasikan perilaku, celoteh, karya dan kemampuan yang muncul pada anak berupa pencatatan, pemotretan atau merekam video aktivitas anak.

Contoh dokumentasi :

Hasil Observasi	Analisa Guru	Tindak Lanjut
Ketika meracik obat Dyra mencampur air berwarna kuning dengan biru lalu mengatakan, “Bu guru, lihat ini airnya jadi hijau”. Saat guru bertanya	Dyra sudah memahami konsep sebab akibat dari suatu perubahan.	Beri ia tantangan untuk menemukan warna lain seperti ungu, orange, coklat, dan lain-lain.

mengapa demikian, Dyra mengatakan, “Tadi aku masukin air warna biru sama kuning terus jadi hijau deh”.		
Jagi membawa boneka anjing berlari berkeliling kelas saat bermain dramatisasi memeriksa hewan.	Jadi masih memerlukan arahan untuk lebih meningkatkan kepekaannya.	Ajak Jagi merefleksikan tindakannya dan beri ia wawasan tentang cara merawat hewan atau orang yang sakit.
Thafana menyerobot urutan ketika menunggu giliran memeriksakan hewan ke dokter.	Thafana masih belum dapat bergiliran saat bermain. Ia masih memerlukan arahan tentang cara menghargai orang lain.	Ajak ia diskusi tentang perlunya menghargai orang lain dan bagaimana cara mengendalikan diri untuk dapat bergiliran bermain.
Ganesh spontan mengganti balok yang tipis dengan balok yang lebih tebal ketika kandangnya roboh tertiup angin saat uji coba.	Ganesh memperlihatkan fleksibilitas pemecahan masalah yang berkembang.	Beri ia tantangan untuk membuat konstruksi objek yang lebih kompleks, misalnya membuat bangunan klinik hewan atau troli pengangkut hewan.
Ayu selalu ingin menjadi dokter hewan. Ia tidak mau bergantian peran dengan temannya menjadi pemilik hewan yang sakit karena ia sangat senang menggunakan stetoskop.	Ayu masih butuh arahan untuk mengendalikan diri dan bergiliran dengan orang lain.	Ajak Ayu untuk untuk merefleksikan tindakannya. Beri ia pengertian tentang pentingnya bermain dengan baik bersama teman.
dst.		

Rencana Tindak Lanjut Kelas :

- Guru akan menyiapkan kegiatan main keesokan hari berdasarkan catatan tindak lanjut. Untuk kelengkapan bahan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Contoh :
    1. Memberi tantangan untuk kegiatan konstruktif dengan menambahkan variasi bentuk blok, kemasan, dan benda-benda lain yang mungkin digunakan anak.
    2. Memberi tantangan untuk kegiatan eksplorasi sebab akibat dengan menambahkan alat bahan yang lebih bervariasi.
    3. Mengajak anak refleksi dan diskusi tentang pentingnya menghargai orang lain saat bermain dengan menonton video atau membaca buku..
    4. Memberi wawasan tentang cara merawat binatang/orang yang sakit.

Nama Anak	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
Dyra	Memberi tantangan eksplorasi sebab akibat dalam pencampuran warna (racikan obat)	Menambahkan pewarna makanan dengan warna lain yang belum ada.
Thafana & Ayu	Mengajak refleksi dan diskusi tentang cara bermain yang baik dengan teman.	- Buku cerita tentang cara bermain yang baik - Video tentang penyelesaian konflik saat bermain.
Jagi	Diskusi dan memberi wawasan untuk melatih kepekaannya tentang cara merawat orang/hewan sakit dengan baik.	Buku atau video tentang cara merawat orang/hewan yang sakit
Ganesh	Memberi tantangan untuk membangun klinik hewan dengan alat dan bahan yang lebih bervariasi.	Benda-benda tambahan yang bisa digunakan anak misal variasi blok, atau kemasan dari dus.

8. Pelibatan Orang Tua

Beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran anak antara lain:

- Orang tua dapat mengajak anak untuk mencari tahu lebih jauh tentang dokter hewan dari sumber-sumber lain.
- Orang tua dapat menjadi volunteer atau narasumber tentang dokter hewan (terutama yang memiliki profesi tersebut)
- Orang tua dan anak dapat merawat binatang peliharaan di rumah.
- dst.