

# Modul ajar “Bentuk dan Ruang”

## Monster Lucu Ciptaanku

Penulis: Made Rusmartini S.Pd., M.Pd



**CANGGU  
COMMUNITY  
SCHOOL**

## Identitas Modul Ajar



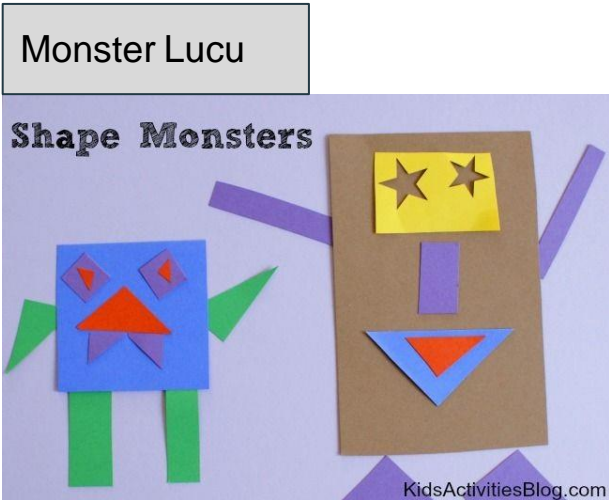
<b>Nama Penulis</b>	: Made Rusmartini
<b>Asal Sekolah</b>	: SPK PAUD Canggu Community Scho
<b>Fase / Kelas</b>	: Fondasi / PAUD kelompok 3 – 4 tahun
<b>Jumlah anak</b>	: 15 orang
<b>Model pembelajaran</b>	: Tatap muka
<b>Alokasi waktu</b>	: 4 JP (4 x 35 menit)
<b>Jumlah anak</b>	: 15 anak

**Subelemen Capaian Pembelajaran Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni :**

Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.

**Tujuan Pembelajaran** : Anak mengenali bentuk dan pola

# Peta Konsep



Apa saja jenis-jenis bentuk-bentuk ruang

Contoh bentuk-bentuk ruang di lingkungan sekitar

Mengetahui nama-nama bentuk ruang

Mengetahui perbedaan ukuran bentuk ruang

Membuat objek tertentu menggunakan bentuk ruang yang sesuai

# Kegiatan 1

Judul kegiatan: Detektif Cilik!

Alokasi waktu: 2 JP

**Tujuan kegiatan:** Siswa mampu mengenali bentuk-bentuk yang ada di lingkungan sekitar

**Alat dan bahan:**

1. Stik eskrim
2. Bahan alam yang ada di sekitar
3. Alat mewarnai: cat air, krayon, atau alat mewarnai lainnya
4. Potongan bentuk-bentuk (tangram; segitiga, persegi, lingkaran)
5. Lembar catatan observasi (opsional untuk bantuan catatan guru)

**CANGGU  
COMMUNITY  
SCHOOL**



## Kegiatan Pembuka

- Guru dapat menyiapkan bahan belajar melalui tayangan powerpoint (bentuk-bentuk), video, atau bahan lain yang dapat dicetak (opsional). Guru juga dapat mengawali kelas dengan cerita menggunakan karakter bentuk-bentuk. Kegiatan pembuka ini dapat dijadikan guru pengantar.
- Pertanyaan pemantik untuk diskusi kelas (pertanyaan pemantik ini dapat diberikan sembari guru membahas aktivitas yang dilakukan di awal kegiatan (kegiatan pengantar)
- *Bentuk-bentuk apa saja yang tadi kita lihat?*
- *Siapa yang bisa menunjuk atau memilih benda-benda yang tadi kita lihat?*
- *Bentuk dan warna apa yang paling kalian sukai?*
- *Bentuk mana yang paling besar? Paling kecil?*

**Kegiatan alternatif:** Guru dapat mengajak anak untuk bermain lompat ke gambar bentuk yang ditunjukkan oleh guru. Guru juga bisa memvariasikan kegiatan dengan mengenalkan warna. Misalnya anak melompat pada bentuk dan warna tertentu yang diberikan oleh guru. Anak juga dapat diajak untuk melompat dengan instruksi kanan, kiri, depan, belakang, lalu mengambil bentuk yang ditemukan di tempatnya berdiri.

**Kegiatan Inti:**

- Siswa diajak untuk menjadi detektif mengumpulkan bentuk-bentuk yang sudah disebarakan guru di sekitar lingkungan sekolah. Bentuk-bentuk ini dapat ditempelkan di benda tertentu yang berwarna serupa dengan warna bentuk.
- Siswa mengumpulkan benda yang sudah ditempelkan bentuk-bentuk, atau bisa juga siswa mengumpulkan kartu bentuk.
- Siswa dapat diajak untuk mengkategorisasi bentuk-bentuk sambil menghitung jumlah bentuk yang dikumpulkan. Jumlah bentuk yang dikumpulkan dapat sejumlah 3 – 5 buah.
- Siswa diajak untuk membuat salah satu bentuk dengan stik eskrim lalu menghias dengan alat warna
- Pertemuan selanjutnya, guru dapat mengkreasikan kegiatan dengan membuat tangram dari bentuk-bentuk yang dikumpulkan, misalnya membantuk hewan atau bunga. Untuk tangram, guru dapat meminta anak menempelkan bentuk sesuai cetakan pada kertas. Guru juga dapat mengajak anak menghias karya stik eskrim dan tangram dengan alat warna atau menggunakan benda alam yang ada di sekitar.

### Kegiatan Penutup:

- Guru dapat mengajak anak berefleksi bersama. Berikut adalah contoh beberapa pertanyaan pemantik yang dapat ditanyakan pada setiap selesai kegiatan belajar.
  - *Kegiatan apa yang paling disukai?*
  - *Kegiatan apa yang paling sulit / menantang?*
  - *Bentuk-bentuk apa saja yang sudah kita pelajari hari ini? Bentuk apa yang paling banyak kalian temukan? Bentuk apa yang paling disukai? Bentuk apa yang paling mudah dibuat?*
  - *Apa lagi selain bentuk yang sudah kita kenali hari ini?*
  - *Kegiatan apa yang ingin anak-anak ulangi lagi?*



# Asesmen



Instrumen asesmen yang dapat digunakan untuk mengobservasi kemajuan peserta didik pada kegiatan ini adalah instrumen lembar ceklis dengan catatan anekdotal. Berikut adalah contoh lembar asesmen.

Aspek kemampuan yang ingin diamati	Perilaku yang muncul dan teramati	Hasil pengamatan <i>*kesimpulan dari keseluruhan perilaku yang ditampilkan seluruh anak</i>	Rekomendasi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya ...
Pengenalan terhadap bentuk dan pola	Anak mampu menyebutkan nama-nama bentuk sederhana dua dimensi	<i>Contoh pengisian: 10 dari 15 anak dapat menyebutkan dengan tepat bentuk-bentuk sederhana dua dimensi</i>	
	Anak mampu memilih dan menunjukkan bentuk yang sesuai dengan instruksi	<i>Contoh pengisian: 8 anak masih bingung ketika diminta mengambil bentuk segitiga</i>	<i>Contoh: saat mengajarkan bentuk segitiga, dapat dikaitkan dengan benda-benda yang ada disekitar. Misalnya gambar gunung, dll</i>
Dst			
dst			



## Kegiatan 2



**Judul kegiatan** : Temanku si Monster Lucu!

**Alokasi waktu** : 2 JP

**Tujuan kegiatan** : Siswa mampu membuat karya dari bentuk sederhana dua dimensi yang sudah dipelajari dan menceritakan karyanya dengan bahasa yang sederhana.

**Alat dan bahan** :

- Lembar kerja siswa atau kertas kosong
- Bahan alam yang ada di sekitar
- Alat mewarnai
- Lem
- Biji-bijian, kertas jagung, pita
- Gunting

## Kegiatan pembuka

- Guru dapat membuka kegiatan dengan membaca nyaring dari buku atau guru membuat cerita sendiri dari video *read aloud*. Guru juga dapat mengajak anak untuk bergerak mengikuti musik dan gerakan (opsional dapat menggunakan video atau guru dapat membuat nyanyian sendiri dan gerakan sendiri dengan membentuk bangun dengan tubuh). (Video rujukan terlampir)
- Guru mengajak anak untuk mengingat pertemuan sebelumnya di kegiatan 1 dan mengaitkan dengan kegiatan pembuka menggunakan beberapa pertanyaan pemantik berikut.
  - *Gerakan apa saja yang tadi kita lakukan?*
  - *Bentuk apa saja yang tadi kita coba buat dengan menggunakan anggota tubuh kita?*

**CANGGU  
COMMUNITY  
SCHOOL**



Sumber gambar:  
<https://www.livewellplaytogether.com/shape-monster-craft/>

## Kegiatan Inti

- Guru mengajak siswa memilih alat dan bahan yang ingin digunakan untuk membuat monster lucu. Siswa boleh memilih menggunakan bahan-bahan yang disediakan. Siswa juga boleh untuk menggunakan bahan-bahan alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah.
- Guru memberikan kesempatan siswa untuk membuat karya sejumlah yang mereka inginkan.
- Guru mengajak siswa untuk membuat karya dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah dipilih. Karya siswa nantinya dapat berupa gambar, kolase, atau karya lain dengan benda-benda *loose part*.
- Setelah selesai pengerjaan kegiatan ini, siswa diajak untuk menceritakan hasil karyanya. Berikut adalah pertanyaan pemandu yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa menceritakan karya yang sudah dibuat. Pertanyaan ini bukan berupa tes, melainkan cara yang dapat dilakukan untuk membimbing siswa secara bertahap berani mengungkapkan ide dengan terstruktur. Guru dapat menyesuaikan pertanyaan dengan kemampuan siswanya.
  - *Halo teman-teman, ini adalah monster lucu temanku. Nama monsterku adalah ...*
  - *Bentuk apa dari teman monstermu ini?*
  - *Warna apa saja yang ada di gambarmu?*
  - *Apa yang kamu sukai dari karya monster yang kamu buat?*
  - *Apa yang paling sulit saat membuat monster ini?*

## Kegiatan penutup

- Guru dapat melakukan kegiatan menyanyi dan bergerak bersama sebelum menutup kegiatan. Kegiatan bergerak dan bernyanyi bersama dapat menggunakan video atau nyanyian bentuk yang ada di awal kegiatan.
- Beberapa pertanyaan pemantik untuk refleksi bersama dengan siswa.
  - *Bagaimana perasaanmu hari ini?*
  - *Kegiatan apa yang paling kamu sukai?*
  - *Kegiatan apa yang paling sulit kamu lakukan?*
  - *Ketika mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan, apa yang kamu lakukan sehingga berhasil menyelesaikan kegiatannya?*
  - *Kegiatan mana yang ingin dilakukan lagi?*

# Asesmen

Kegiatan 2 ini dapat menjadi bentuk kegiatan asesmen yang dapat digunakan untuk di akhir kegiatan pembelajaran sebagai asesmen sumatif. Catatannya adalah anak sudah mengikuti rangkaian kegiatan di awal untuk pengenalan bentuk. Berikut salah satu contoh instrumen yang dapat digunakan untuk mencatat kemajuan belajar siswa. Instrumen ini adalah instrumen lembar observasi.

Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	Nama Siswa	Muncul	Tidak muncul	Catatan tambahan * diisi jika diperlukan sebagai catatan pribadi guru
Anak mampu menyebutkan nama-nama bentuk sederhana dua dimensi sesuai dengan bentuk yang dilihat	A	v		
Anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk sederhana dua dimensi sesuai kategori yang sama	B	v		<i>Contoh: beberapa kali masih butuh pendampingan saat mengelompokkan bentuk yang mirip seperti persegi dan persegi panjang</i>
Anak dapat membuat karya tentang bentuk dua dimensi dan menceritakan karyanya dengan bahasa sederhana	C	v		
dst	dst			

## Refleksi Guru (Asesmen Formatif) dan Keterlibatan orang tua

Bagian refleksi guru ini dapat dilakukan di setiap berakhirnya kegiatan pembelajaran. Tidak semua kegiatan pembelajaran perlu melakukan asesmen dalam bentuk kegiatan, namun refleksi guru perlu dilakukan untuk mengevaluasi jalannya kegiatan pembelajaran di hari tersebut. Refleksi ini dapat dilakukan dengan mengamati jalannya kegiatan secara umum. Berikut adalah beberapa pertanyaan pemantik yang dapat digunakan oleh guru untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang.

### Pelaksanaan kegiatan

- Apa hal yang berjalan baik?
- Sejauh mana lingkungan sekolah mendukung kegiatan ini?
- Apa saja kendala yang ditemui untuk membuat kegiatan selanjutnya dapat terlaksana lebih maksimal?

### Respon siswa

- Apakah anak-anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran?
- Apakah instruksi guru dapat diikuti dengan baik?
- Apakah anak-anak bersedia diajak berdiskusi?

### Perencanaan kedepan:

- Apa yang dapat diperbaiki untuk kegiatan pembelajaran berikutnya?
- Bagaimana mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan anak yang berbeda dalam kegiatan selanjutnya?

### Keterlibatan orang tua:

Persiapan kegiatan belajar: orang tua diharapkan bisa mengenalkan bentuk-bentuk ruang yang beragam pada benda-benda di sekitar rumah.

# Lampiran

Inspirasi video dan contoh-contoh karya kegiatan.

Video gerakan dan lagu tentang bentuk:

<https://www.youtube.com/watch?v=qW6WpS2oUb8>

Video cerita tentang bentuk:

<https://www.youtube.com/watch?v=aZ-oGyi6MWI>

<https://www.youtube.com/watch?v=QssSYFi2sII>

**CANGGU  
COMMUNITY  
SCHOOL**

# Lampiran

Inspirasi video dan contoh-contoh karya kegiatan. Sumber: google images  
(keyword: monster shapes art)

CANGGU  
COMMUNITY  
SCHOOL



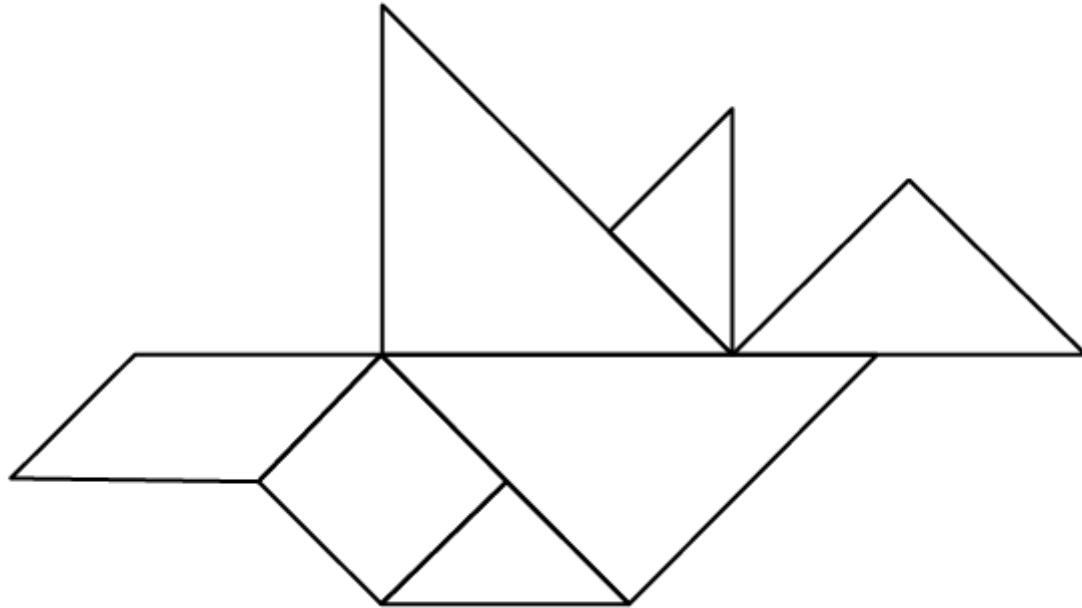


# Lampiran

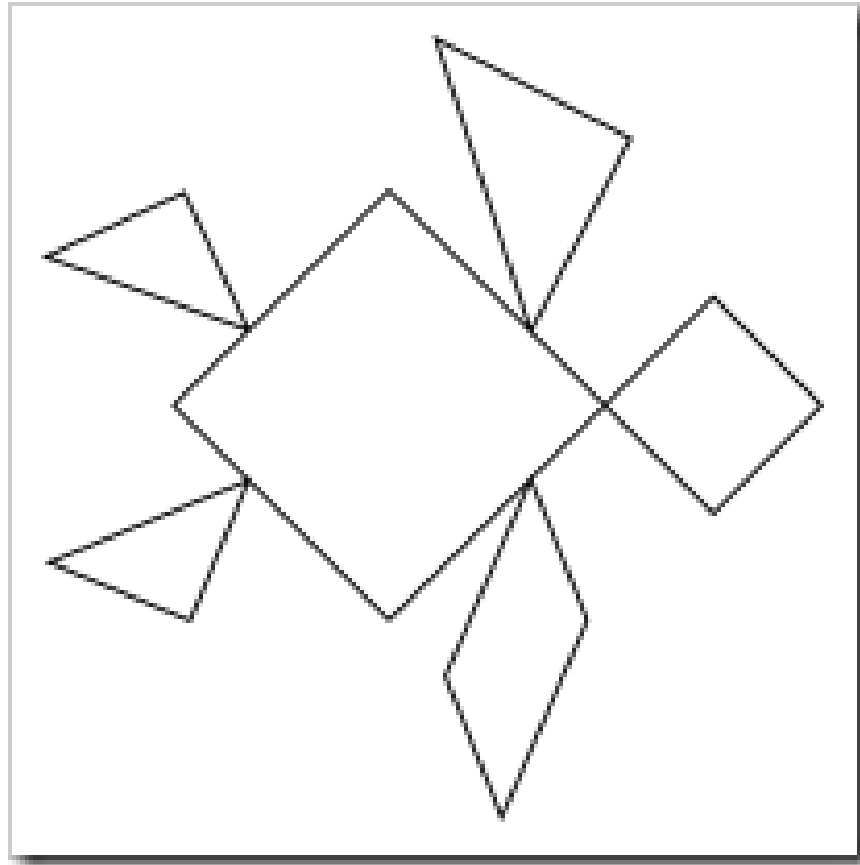


Contoh ide tangram sederhana

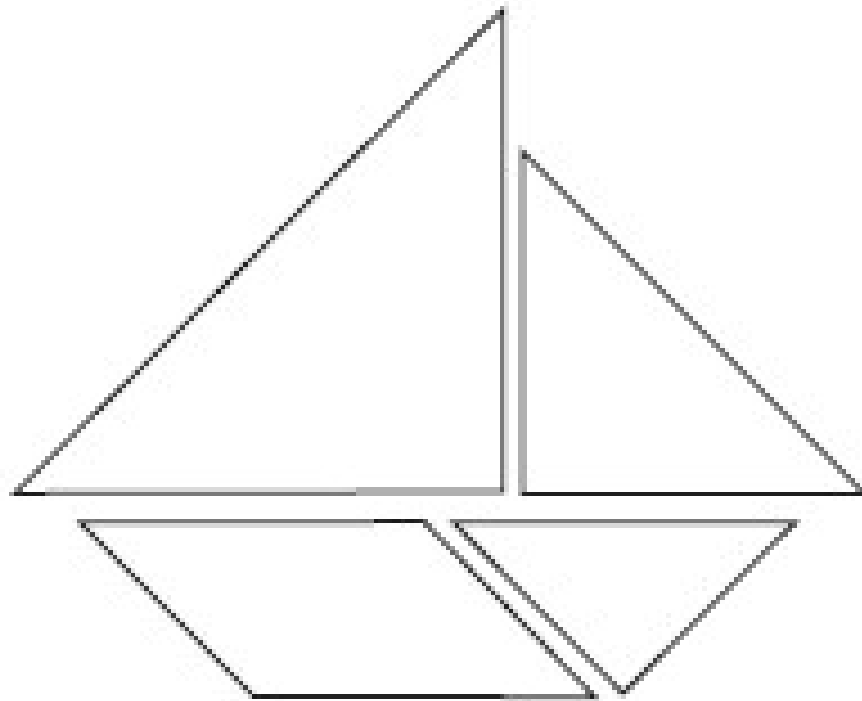
Bentuk burung terbang



Bentuk kura-kura



Bentuk perahu



Bentuk bunga

