

Deep Learning
MODUL AJAR

BERKEBUN ITU MENYENANGKAN



KELOMPOK A (4-5 TAHUN)

TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER I

MODUL AJAR PAUD FASE FONDASI

PENULIS : ENI HARUM SULISTYAWATI
TOPIK : TANAMAN
SUB TOPIK : KEBUN

TK PGRI 1

NSTK : 00.2.05.24.19.038 NPSN : 20559670
Jl. Raya Puger Gumukmas No.57 Desa Mojosari
KECAMATAN PUGER – KABUPATEN JEMBER

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM



Penulis	Eni Harum Sulistyawati,S.Pd	Semester	1 (Ganjil)
Asal Sekolah	TK PGRI 1	Minggu Ke-	15
Fase	Fondasi	Bulan	November 2026
Jenjang/Kelas	A (4-5 Tahun)	Alokasi Waktu	6 x 3 JP
Model Pembelajaran	PjBL, Inkuiri, Kolaboratif, STEAM	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Tanaman / Kebun (Berkebun Itu Menyenangkan)		


A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Peserta didik TK A (4-5 tahun) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, senang bermain dan bereksperimen dengan objek konkret seperti tanah, air, dan tanaman. Mereka mulai memahami konsep sebab-akibat sederhana dan dapat mengikuti instruksi bertahap. Peserta didik pada usia ini memiliki kemampuan motorik kasar dan halus yang sedang berkembang pesat, serta mulai dapat bekerja sama dalam kelompok kecil meskipun masih membutuhkan bimbingan. Secara sosial-emosional, mereka sedang belajar mengekspresikan perasaan dan membangun empati terhadap makhluk hidup lainnya.			
Materi Pelajaran	Materi berkebun mengintegrasikan pengetahuan esensial tentang tanaman, proses pertumbuhan, dan perawatan makhluk hidup. Pengetahuan aplikatif meliputi keterampilan menanam, menyiram, dan merawat tanaman secara langsung. Pengetahuan nilai dan karakter berfokus pada rasa syukur kepada Tuhan YME atas ciptaan-Nya, kepedulian terhadap lingkungan, dan tanggung jawab dalam merawat makhluk hidup. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari anak dan memberikan pengalaman konkret tentang siklus kehidupan serta peran manusia dalam menjaga alam.			
Dimensi Profil Lulusan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis	<input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi	<input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan
	<input checked="" type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian	<input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - CP Nilai Agama dan Budi Pekerti: Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa,Belajar Huruf Hijaiyah,praktek sholat - CP Dasar Literasi dan STEAM: Murid menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (rasa syukur kepada Tuhan atas ciptaan-Nya), nilai Pancasila (gotong royong dalam berkebun bersama), fisik motorik (keterampilan menanam dan menyiram), kognitif (mengetahui jenis tanaman dan proses pertumbuhan), bahasa (menceritakan pengalaman berkebun), sosial emosional (empati terhadap makhluk hidup dan kerjasama)

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengenal cara merawat lingkungan alam sekitar; - Anak dapat mengenal cara menyayangi makhluk hidup di sekitarnya; - Anak dapat menyebutkan nama dan kegunaan benda-benda alam; - Anak dapat menyebutkan nama-nama hewan dan tumbuhan di sekitarnya - Praktik sholat - Belajar huruf hijaiyah
Topik Pembelajaran	Berkebun Itu Menyenangkan
Praktik Pedagogis	Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) dengan pendekatan STEAM, di mana anak-anak terlibat dalam proyek nyata berkebun mulai dari menanam hingga merawat tanaman. Dilengkapi dengan pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan berbagi alat dan bekerjasama dalam kelompok, serta pembelajaran inkuiri melalui eksplorasi langsung mengamati serangga, mengenal jenis tanaman, dan menemukan manfaat tanaman bagi kehidupan.
Kemitraan Pembelajaran	Orang tua sebagai narasumber tentang berkebun di rumah, petugas kebun sekolah, komunitas pecinta tanaman di sekitar sekolah, dan pedagang sayur/buah lokal untuk memberikan perspektif nyata tentang manfaat tanaman dalam kehidupan sehari-hari
Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang fisik meliputi halaman sekolah, kebun mini, dan area bermain outdoor yang aman. - Ruang virtual didukung melalui video edukatif dan lagu-lagu bertema tanaman. - Budaya belajar yang dikembangkan menekankan rasa ingin tahu, kerjasama, kepedulian terhadap lingkungan, dan sikap menghargai ciptaan Tuhan
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Video pembelajaran tentang proses pertumbuhan tanaman, lagu-lagu edukatif tentang berkebun, dan dokumentasi digital untuk mengamati perkembangan tanaman. - Teknologi digunakan sebagai media pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar dan dokumentasi proses - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/berkebun/ 

C. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

C.1. AWAL (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka dengan penuh kesadaran
2. Renungan dan motivasi pagi tentang keajaiban ciptaan Tuhan
3. Menyanyikan lagu bertema tanaman dengan gembira
4. Asesmen awal melalui diskusi ide kegiatan hari ini
5. Kegiatan pemantik berupa video/cerita "Ratan Menanam Pohon"
6. Menyiapkan kesepakatan kelas dan aturan bermain
7. Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan karakter dan kesadaran
 - a) "Siapa yang punya tanaman di rumah? Apa namanya?"



- b) "Kalau tanaman tidak disiram, apa yang terjadi ya?"
- c) "Dari mana datangnya buah dan sayur yang kita makan?"
- d) "Apa warna tanaman yang kalian suka?"
- e) "Bagaimana caranya supaya tanaman tumbuh besar?"
- f) "Siapa yang pernah melihat biji kecil jadi tanaman besar?"
- g) "Kenapa kita harus sayang sama tanaman?"
- h) "Apa yang dilakukan petani setiap hari?"
- i) "Kalau kita merawat tanaman dengan baik, bagaimana perasaan tanaman itu?"
- j) "Siapa yang membuat tanaman bisa tumbuh?"
- k) "Apa yang kalian rasakan kalau lihat bunga yang cantik?"
- l) "Mau jadi petani cilik yang baik seperti apa?"

C.2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan mereflesi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Hari	Uraian Kegiatan
1	<p>Kegiatan 1: Bermain Peran Menjadi Petani Kreativitas, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kardus bekas, Lem, Gunting, Sedotan, Tanaman. Cara Membuat dan Memainkannya</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan kardus bekas yang sudah di jadikan satu dengan kardus bekas lainnya sehingga lebih lebar.- Gunting sedotan menjadi dua bagian, lalu rekatkan di atas kardus.- Siapkan tanaman (bunga, rumput, daun atau yang lainnya yang ada di sekitar), dan mintalah anak-anak untuk memasukkannya ke dalam sedotan yang sudah di siapkan. 
	<p>Kegiatan 2: Doa Kebun Kecil (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME). Alat dan Bahan: Kartu bergambar tanaman, karpet kecil Cara Bermain: Anak-anak duduk melingkar di atas karpet. Guru memperlihatkan kartu bergambar tanaman dan mengajak anak-anak berdoa bersama sebelum memulai kegiatan berkebun. Setelah berdoa, anak-anak diminta menyebutkan nama tanaman pada kartu yang ditunjukkan.</p> <p>Kegiatan 3: Mencari Serangga di Kebun (Penalaran Kritis, Kewargaan): Alat dan Bahan: Kegiatan berlangsung di kebun. Cara Bermain: Anak-anak diajak mencari serangga yang biasa ada di kebun dan mengenalkan peran serangga tersebut.</p>
2	<p>Kegiatan 1: Bermain Peran Pak Tani Mengambil Air (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan bahan: Kursi, ember, air, gelas, botol plastik ukuran 2 l, gunting, bambu, caping dan lainnya. Cara Membuat dan Bermain:</p> <ul style="list-style-type: none">- Siapkan botol plastik ukuran 2 liter, kemudian potong bagian atasnya, lalu beri lubang pada sisi kanan dan kirinya dengan simetris, lalu beri tali kemudian ikatkan pada bambu atau kayu untuk pikulan.



- Selanjutnya, tata kursi secara berhadapan agar aman di lewati anak-anak sebagai pijakan.
- Selanjutnya, siapkan 2 ember, 1 ember di gunakan untuk wadah air dan 1 lagi sebagai penampung air.
- Ajarkan kepada anak-anak cara mengambil air, pertama ambil air yang terdapat pada ember menggunakan gelas, lalu tuangkan pada botol plastik yang sudah di sediakan.
- Jika kedua botol sudah di isi dengan air, ajarkan anak-anak untuk membawanya dengan cara di pikul, kemudian jalan melalui kursi dengan hati-hati, dan ketika turun juga hati-hati.
- Terakhir masukkan air ke dalam ember penampungan air.



Kegiatan 2: Berbagi Alat Berkebun (Kolaborasi). Alat dan Bahan: Alat berkebun mainan (sekop kecil, penyiram tanaman, garpu taman) Cara Bermain: Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan satu set alat berkebun mainan. Anak-anak diminta bergantian menggunakan alat tersebut untuk "berkebun" di area yang telah ditentukan.

Kegiatan 3: Menyortir Biji Tanaman (Penalaran Kritis): Alat dan Bahan: Berbagai biji tanaman. Cara Bermain: Anak-anak menyortir dan membedakan biji dari berbagai tanaman sayur dan buah.

MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)


Hari	Kegiatan
------	----------

3	Kegiatan 1: Mengenalkan Spasial (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan: HVS, bola plastik, gelas. Cara Membuat dan Memainkannya:
---	--

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Siapkan kertas HVS, kemudian buat gambar letak objek bola, misalnya : bola berada di atas gelas, bola berada di depan gelas, bola berada di samping kanan gelas, bola berada di samping kiri gelas, bola berada di belakang gelas, bola berada ada di dalam gelas dan lainnya.- Mintalah anak-anak untuk meletakkan bola sesuai dengan gambar. |
|--|---|



	Kegiatan 2: Tebak Manfaat Tanaman (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME, Kewargaan). Alat dan Bahan: Kartu bergambar tanaman dan manfaatnya Cara Bermain: Guru menunjukkan kartu bergambar tanaman dan anak-anak diminta menebak manfaat tanaman tersebut. Setelah anak menjawab, guru menjelaskan manfaat tanaman sebagai ciptaan Tuhan.
--	--

	Kegiatan 3: Tebak Buah dan Sayur (Penalaran Kritis): Alat dan Bahan: Gambar atau replika buah dan sayur. Cara Bermain: Guru menunjukkan gambar buah atau sayur, dan anak-anak menebak nama dan jenis tanaman tersebut.
4	<p>Kegiatan 1: Praktik Sholat Alat dan Bahan : mukenah,sajadah,songkok, Anak-anak belajar praktik sholat</p>  <p>Kegiatan 2: Menanam Biji dalam Gelas (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME, Kewargaan). Alat dan Bahan: Gelas plastik, tanah, biji-bijian (kacang hijau, kacang merah), air Cara Bermain: Setiap anak diberikan gelas plastik, tanah, dan biji-bijian. Anak-anak diminta mengisi gelas dengan tanah, menanam biji, dan menyiramnya. Guru menjelaskan pentingnya merawat tanaman sebagai ciptaan Tuhan.</p> <p>Kegiatan 3: Menyiram Tanaman Mainan (Kewargaan, Kemandirian): Alat dan Bahan: Tanaman mainan, botol semprot dengan air. Cara Bermain: Anak-anak bermain menyiram tanaman mainan dengan botol semprot, belajar pentingnya menyiram tanaman secara rutin.</p>

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	<p>Kegiatan 1: BTA (Baca Tulis Al-Quran) Bahan : IQRA'</p>  <p>Kegiatan 2: Lagu Tanaman Ciptaan Tuhan (Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME, Kreativitas). Alat dan Bahan: Lagu sederhana tentang tanaman Cara Bermain: Guru mengajarkan lagu sederhana tentang tanaman sebagai ciptaan Tuhan. Anak-anak bernyanyi bersama sambil melakukan gerakan yang menggambarkan pertumbuhan tanaman.</p> <p>Kegiatan 3: Membuat Label Tanaman (Kreativitas, Kemandirian): Alat dan Bahan: Karton kecil, spidol. Cara Bermain: Anak-anak membuat label nama tanaman dari karton kecil dan menempelkannya di pot tanaman.</p>
6	<p>Kegiatan 1: Menghubungkan Titik-Titik Yang Memiliki Warna Sama (Penalaran Kritis). Alat dan Bahan: Kertas HVS, spidol atau pensil warna. Cara Membuat dan Memainkannya</p>

- Siapkan kertas HVS, kemudian buat titik-titik di atas kertas HVS dengan berbagai warna.
- Instruksikan anak-anak untuk menghubungkan titik-titik yang memiliki warna yang sama dengan menggunakan pensil warna yang sesuai.



Kegiatan 2: Kolase Tanaman (Kreativitas, Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan YME). Alat dan Bahan: Kertas gambar, lem, daun-daun kering, biji-bijian Cara Bermain: Anak-anak membuat kolase tanaman menggunakan daun kering dan biji-bijian. Setelah selesai, anak-anak diminta menceritakan tanaman yang mereka buat dan mengungkapkan rasa syukur atas keindahan tanaman.

Kegiatan 3: Mencari Tanaman yang Bisa Dimakan di Halaman (Kewargaan, Kesehatan): Alat dan Bahan: Kegiatan di luar ruangan. Cara Bermain: Anak-anak diajak mencari tanaman yang dapat dimakan di halaman sekolah dan dijelaskan cara mengonsumsinya.

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya:

1. Recalling kegiatan hari ini sambil menunjukkan hasil karya dengan bangga dan gembira
2. Bernyanyi lagu "Tanaman Ciptaan Tuhan" bersama-sama dengan gerakan
3. Pameran mini hasil karya berkebun dan saling memberikan apresiasi
4. Tepuk tangan bersama untuk merayakan keberhasilan berkebun hari ini
5. Cerita singkat tentang tanaman yang paling disukai dengan antusias
6. Permainan tebak-tebakan nama tanaman dengan hadiah stiker
7. Doa penutup sambil mengucapkan syukur atas kegembiraan hari ini
8. Yel-yel "Kami Petani Cilik" sebelum bersiap pulang
9. Pelukan grup dan ucapan "Sampai jumpa besok, teman berkebun!"

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran berkebun dirancang untuk mengamati perkembangan holistik anak dalam aspek spiritual, sosial, kognitif, dan motorik melalui interaksi langsung dengan alam. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan pada anak.

Asesmen Awal:

- Lakukan tanya jawab sederhana tentang pengalaman berkebun anak di rumah

- Amati respons anak saat menonton video "Ratan Menanam Pohon"
- Catat reaksi spontan anak terhadap tanaman yang ditunjukkan
- Dokumentasikan kemampuan awal anak dalam menyebutkan nama tanaman
- Observasi sikap anak terhadap makhluk hidup kecil seperti serangga
- Rekam kemampuan motorik halus anak saat memegang benda kecil
- Amati kemampuan anak dalam mengikuti instruksi sederhana

Asesmen Proses:

- Foto aktivitas anak selama bermain peran menjadi petani
- Catat dialog spontan anak saat berinteraksi dengan tanaman
- Observasi kemampuan berbagi alat berkebun dengan teman
- Dokumentasikan cara anak menangani biji-bijian saat menyortir
- Rekam proses anak saat menanam biji dalam gelas
- Amati ekspresi wajah dan bahasa tubuh anak selama kegiatan
- Catat pertanyaan spontan yang muncul dari anak tentang tanaman
- Observasi keterampilan motorik kasar saat membawa air dengan pikul-pikulan
- Dokumentasikan hasil karya kolase dan label tanaman yang dibuat anak

Asesmen Akhir:

- Wawancara individual tentang tanaman favorit dan alasannya
- Minta anak menceritakan urutan cara menanam dengan kata-kata sendiri
- Observasi kemampuan anak menunjukkan cara merawat tanaman
- Dokumentasikan kemampuan anak mengucapkan doa syukur spontan
- Catat perubahan sikap anak terhadap lingkungan sebelum dan sesudah kegiatan
- Amati kemampuan anak bekerja sama dalam kegiatan pameran mini
- Rekam kemampuan anak menyebutkan manfaat tanaman untuk kehidupan
- Evaluasi antusiasme anak dalam merencanakan kegiatan berkebun selanjutnya

Kepala,
TK PGRI 1

Guru Kelas,
Kelompok A.1

ENI HARUM SULISTYAWATI, S.Pd

ENI HARUM SULISTYAWATI, S.Pd

