Produk Media Pembelajaran

Aspek perkembangan:

kognitif

- bahasa

Tema/subtema : kebutuhanku/ pakaian (cara merawat pakaian)

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

KD :

- 3.5-4.5 mengetahui cara memecahkan masalah

sehari-hari dan berperilaku kreatif

- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak

dan membaca)

Tujuan : - melalui media pembelajaran video percobaan

sains " tenggelam dan terapung anak mampu mendemonstrasikan melalui percobaan sains

"tenggelam dan terapung" sesuai tahapan dengan

tepat

 melalui media pembelajaran video percobaan sains " tenggelam dan terapung anak mampu

menyimpulkan cerita percobaan sains

"tenggelam dan terapung" sesuai tahapan dengan

Bahasa mereka sendiri

Materi : - cara memecahkan masalah sehari-hari

- Bahasa ekspresif

Model Pembelajaran : Kelompok dengan sudut Pengaman

No	Media	Materi/Kegiatan	Deskripsi langkah langkah penggunaan media
1.	Video pembelajaran https://youtu.be/a1Fs -6uZwZs	Percobaan sains tenggelam dan terapung	Video pembelajaran Di share 1 hari sebelum kegiatan (sore hari), saya mengirimkan judul
			kegiatan BDR beserta

		bahan dan alat yang akan digunakan sebagai berikut: toples plastik, air, kain flannel, garam, sendok untuk persiapan Pembelajarann daring esok hari.
TOTAL COLDS	Menyiapkan bahan yang akan digunakan toples, air, garam, sendok, kain flanel	dilaksanakan melalui
T. MATURAN CHI DI CHARC TERIASEP APARAH YANG TERIASEP APARAH YANG TERIASEP	Tanya jawab: Apa yang terjadi saat kain flannel di masukkan ke dalam air?	Guru melakukan Tanya jawab dengan menampil kan pertanyaan tentang media pembelajaran yang sudah di kirim yaitu video percobaan sains tenggelam dan terapung. Tujuan: mendemonstrasikan melalui percobaan sains "tenggelam dan terapung" sesuai tahapan dengan tepat



Tanya jawab :

Apa yang terjadi pada kain flannel setelah airnya di beri garam? Guru melakukan Tanya jawab dengan menampilkan pertanyaan dan memberikan memberi penjelasan kenapa kain flannel bisa terapung karna masa jenis air garam lebih tinggi dari air tawar biasa

a. Tujuan anak mampu menyimpulkan percobaan cerita sains "tenggelam dan terapung" sesuai tahapan dengan Bahasa mereka sendiri (HOTS + 4C-Communication, Critical Thinking-

4.



Guru memberikan dukungan dengan menyampaikan informasi tentang

bahasa)

percobaan sains tenggelam dan terapung

Selanjutnya anak
mendemonstrasikan
melalui percobaan
sains "tenggelam
dan terapung" sesuai

	tahapan dengan tepat (penerapan aspek KOGNITIF) Dalam melaksanakan eksperimen tersebut, guru memberi motivasi pada anak untuk bersikap percaya diri mengerjakan tugasnya (Sosial emosional)
5.	Guru meminta anak untuk mengkomunikasiakan sesuai dengan perintah kegiatan. b. Tujuan : anak mampu menganalisis eksperimen yang sudah dilakukan dengan menceritakan kembali percobaan tersebut (HOTS + 4C-Communication, Critical Thinkingbahasa)

Produk Media Pembelajaran

Aspek perkembangan:

- kognitif

- bahasa

Tema/subtema : kebutuhanku/ pakaian (bahan pakaian)

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

KD :

- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap

ingin tahu

- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui

bermain

Tujuan :

- melalui media pembelajaran kain ajaib anak

mampu memecahkan rasa ingin tahunya

- melalui media pembelajaran kain ajaib anak

mampu menyusun huruf-huruf membentuk kata

Materi : - sikap ingin tahu

- keaksaraan awal

Model Pembelajaran : sentra bahan alam

No	Media	Materi/Kegiatan	Deskripsi langkah langkah penggunaan media
1.	Video pembelajaran https://youtu.be/fyI8 GLs4rVo	Judul: kain ajaib	Prosedur kegiatan Di share 1 hari sebelum kegiatan (sore hari), saya mengirimkan judul kegiatan BDR beserta bahan dan alat yang akan digunakan sebagai berikut: piring plastic,

		kain putih, lilin, pewarna makanan, air untuk persiapan Pembelajarann daring esok hari.
	Menyiapkan bahan yang akan digunakan air, kain putih, piring plastic, pewarna makanan, lilin	dilaksanakan melalui video call whatsaap dengan didampingi
Contract documents (grand document)	Tanya jawab : Apakah bisa menulis menggunakan lilin pada kain putih?	Guru melakukan Tanya jawab dengan menampil kan pertanyaan tentang tulisan yang sudah ditulis di atas kain putih menggunakan lilin Tujuan: anak mampu menyusun huruf-huruf membentuk kata

		(hots Bahasa)
Apartical Generalization (productive)	Tanya jawab: Apakah tulisan yang ada pada kain tampak? Bagaimana caranya agar bi sa tampak?	Guru melakukan Tanya jawab dengan menampilkan pertanyaan dan memberikan motivasi pada anak untuk menggali rasa ingin tahunya lebih dalam lagi. Tujuan: melalui media pembelajaran kain
		ajaib anak mampu memecahkan rasa ingin tahunya (penerapan aspek KOGNITIF)
4. SERVING CONTROL OF		Guru memberikan dukungan dengan menyampaikan informasi tentang media pembelajaran kain ajaib yang nantinya huruf -huruf itu akan muncul jika di masukkan ke dalam air pewarna
TORRANGE TORRANGE TERRANGE TORRANGE TOR		Selanjutnya anak memecahkan rasa ingin tahunya dengan memasukkan kain pada air pewarna dan melihat apa yang terjadi (penerapan aspek KOGNITIF)

Dalam

menggunakan

	media	kair	n ajaib
	terset	out,	guru
	membe	eri moti	ivasi pada
	anak	untuk	bersikap
	percay	/a	diri
	menge	rjakan	tugasnya
	(Sosia	l emosio	onal)
	•		-

Produk Media Pembelajaran

Aspek perkembangan:

- bahasa

- seni

Tema/subtema : kebutuhanku/ pakaian (cara membuat pakaian)

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

KD :

- 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak

dan membaca)

- 3.15-4.15 Mengenal berbagaikarya dan aktivitas

seni

Tujuan :

- melalui media pembelajaran baju fantasi anak

mampu merancang pakaian sesuai perintah yang

disampaikan (hots +4c+Bahasa)

- melalui media pembelajaran baju fantasi anak

mampu menciptakan pakaian sesuai kreasinya

(hots+4c+seni)

Materi : - Bahasa reseptif

- karya dan aktivitas seni

Model Pembelajaran : Area seni

No	Media	Materi/Kegiatan	Deskripsi langkah langkah penggunaan media
1.	Video pembelajaran https://youtu.be/SLT uGdPN4BQ	Judul: pakaian Fantasi	prosedur pembelajaran Di share 1 hari sebelum kegiatan (sore hari)di whatsaap grup, saya mengirimkan judul kegiatan BDR beserta bahan dan alat yang akan digunakan sebagai

			berikut: kain krudung, tali pita untuk persiapan Pembelajarann daring esok hari.
1.		Menyiapkan bahan yang akan digunakan kain kerudung, tali pita	dilaksanakan melalui
			Guru mengajak anak untuk bertanya jawab tentang alat dan bahan yang akan digunakan membuat pakaian fantasi
			Menyampaikan kepada orang tua dan peserta didik tentang tema kegiatan yang akan di pelajari hari ini. Dan aturan-aturan yang digunakan
	lipat lagi kira kira 5 cm sebanyak 4 lipatan _{VideoShow}		Anak menyimak saat guru menjelaskan Langkah-langkah membuat pakaian fantasi melalui video yang sudah di share di whatsaap grup
2	letakkan yahay an ujung pas di tengah ken ng	Tanya jawab : Apakah bisa kerudung dibuat pakaian ?	Guru melakukan Tanya jawab dengan menampil kan pertanyaan tentang bisakah membuat

		pakaian dari krudung Tujuan: anak mampu merancang pakaian sesuai perintah yang disampaikan (hots +4c+Bahasa)
tarik ujuhunya ke atas kanan kiri bergantian VideoShow	Tanya jawab: Bagaimana caranya agar bisa dibuat pakaian?	Guru melakukan Tanya jawab dengan menampilkan pertanyaan dan memberikan motivasi pada anak untuk menciptakan pakaian fantasi dari kerudung Tujuan: melalui media pembelajaran pakaian fantasi anak mampu menciptakan pakaian sesuai kreasinya (hots+4c+seni)
4. ** taraaaa blangkonnya sudahjadi VideoShow		Guru memberikan dukungan dengan menyampaikan informasi tentang media pembelajaran pakaian fantasi Selanjutnya anak menciptakan pakaian sesuai kreasinya menggunakan krudung hasilnya anak perempuan menciptakan bentuk gaun dan anak laki-laki menciptakan bentuk blangkon

(hots+4c+seni)

Dalam menggunakan media pakaian fantasi tersebut, guru memberi motivasi pada anak untuk bersikap percaya diri mengerjakan tugasnya (Sosial emosional)

Sebelum pelajaran ditutup guru meminta anak melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: (4C)

- a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?
- b. Apa yang paling kalian sukai pada pembelajaran hari ini?
- c. Apa yang paling
 kalian pahami
 pada
 pembelajaran
 hari ini?
 anak melakukan analisis

kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (4C-Critical Thinking and Communication)