

PRODUK BAHAN AJAR DARING MAHASISWA PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI
GURU (PPG)

Disusun oleh:

Nama: Halimatonsakdiah, S.Pd



PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADDIYAH SURAKARTA

DAFTAR ISI

	Halaman
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
A. Handout.....	2
B. Pengertian Bahan Ajar.....	3
C. Penegrtian Bahan Ajar Dari Rumah (BDR).....	3
D. Modul Bahan Ajar RPP 1 Kelas Bawah.....	3
E. Lingkup Perkembangan.....	3
F. Gambar Buah-Buahan.....	3
G. Manfaat Buah-Buahan.....	4
H. Tujuan Pembelajaran Tema Tanaman/ Subtema Buah-Buahan.....	5
I. Materi Kegiatan.....	5
1. kegiatan Awal.....	5
2. Kegiatan Inti.....	5
3. Kegiatan Penutup.....	5
J. Tujuan Materi Pembelajaran.....	6
K. Penguatan Pendidikan Karakter.....	6
1.2 model Bahan Ajar RPP Kelas Bawah.....	6
A. Tujuan Pembelajaran.....	6
B. Pengertian Loose Parts.....	7
C. Komponen Loose Parts.....	7
1. Ada 7 komponen Looseparts.....	7
2. Kenapa Loose parts.....	7
D. Materi Kegiatan Area	8
1. Pembukaan.....	8
2. Kegiatan Inti.....	8
3. Recalling dan Penutup.....	8
E. Tujuan Kegiatan.....	8
F. Pendidikan Karakter (PPK).....	9
1.3 Materi Bahan Ajar Kelas Atas.....	9
A. Tujuan Pembelajaran.....	9
B. Manfaat Tanaman.....	9
C. Gambar Pohon.....	10
D. Aktifitas Pembelajaran.....	11
1. Pendahuluan	11
2. kegiatan Inti.....	11
3. Penutup.....	11
E. Tujuan Pembelajaran.....	11
F. Penguatan Pendidikan Karakter.....	12
Daftar Pustaka.....	13

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Bagi orang tua memiliki anak usia PAUD, tentu kebijakan pemerintah untuk meliburkan semua anak sekolah harus didukung dengan baik. Kebijakan itu tak lain karena adanya virus corona di Indonesia, jadi selain menjadi orang tua tentu anda juga menjadi guru dadakan, meskipun demikian agar bisa member pendidikan yang baik anak, maka anda harus mencari referensi dan bahan ajar yang tepat. Tujuan pembelajaran ini adalah:

- a. Anak dapat mencontohkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari
- b. Anak dapat memecahkan masalah sehari-hari
- c. Anak dapat bercerita secara lisan
- d. Anak dapat taat pada aturan sehari-hari

Salah satu kualitas program PPG adalah pengembangan bahan ajar. Bahan ajar daring sangat dibutuhkan oleh semua kalangan, terutama dalam bidang pendidikan. Bahan ajar merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dikalangan pendidikan untuk dapat memenuhi kompetensi yang diinginkan.

Dalam menyusun bahan ajar hendaknya didasarkan pada analisis kurikulum, program tahunan, program semester, standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang pada akhirnya dapat memenuhi kebutuhan pendidikan siswa akan ketercapaian kompetensi.

Karakteristik bahan ajar di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga pengembangan bahan ajar di PAUD sebaiknya dengan memperhatikan karakteristik, minat dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya bahan ajar guru dapat mengembangkan materi pembelajaran, bahan ajar juga dapat memotivasi peserta didik untuk tertarik dalam pembelajaran.

A. Handout

Handout merupakan media pembelajaran berupa ringkasan materi yang berasal dari berbagai macam sumber yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Handout hanya berisi poin-poin yang akan disampaikan. Handout menurut para ahli:

- Echols dan Shadily (1996) mengartikan bahwa handout adalah sesuatu yang diberikan secara gratis.
- Mohammad (2010) memaknai handout sebagai selembat (atau beberapa lembar) kertas yang berisi tugas atau tes yang diberikan pendidik kepada peserta didik (siswa).
- Andi Prastowo (2011) berpendapat bahwa handout adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas yang bersumber dari berbagai literatur yang dirangkum dan relevan dengan materi pokok yang ada di dalam handout tersebut untuk diajarkan kepada siswa.

B. PENGERTIAN BAHAN AJAR SECARA UMUM

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik tertulis atau tidak tertulis yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas. Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh anak didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

C. PENGERTIAN BAHAN AJAR BELAJAR DARI RUMAH (BDR)

Bahan ajar daring adalah bahan ajar segala bahan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu guru dalam proses pembelajaran secara daring. Contoh bahan ajar daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah :

- a. Bahan ajar visual seperti: buku, modul, LKPD, gambar
- b. Bahan ajar audio seperti: rekaman, siaran radio dan CD dan WA
- c. Bahan ajar audio visual: televise dan VSD

D. Modul Bahan Ajar RPP1 Kelas Bawah

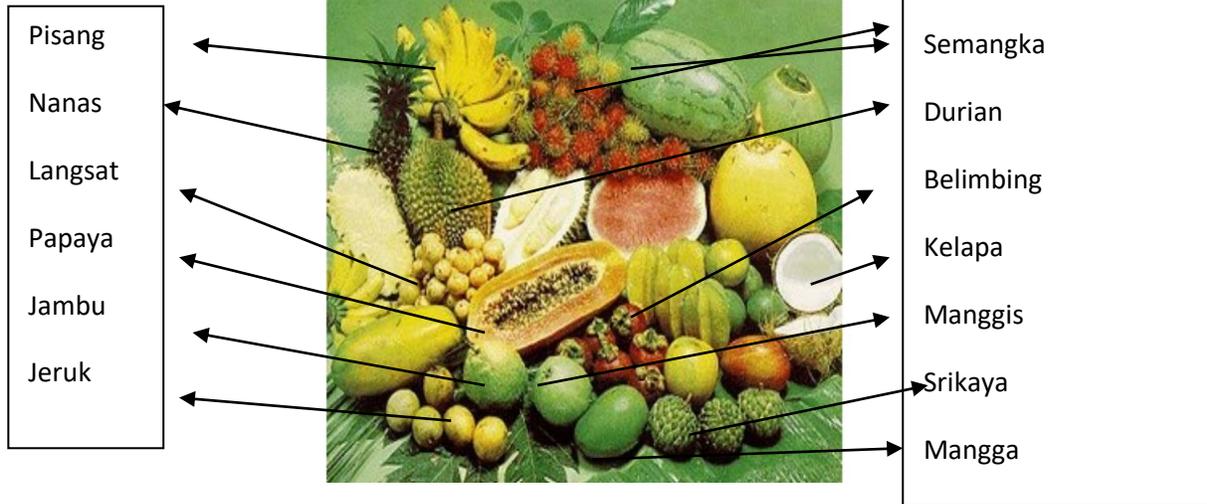
TK	: Hubbul Wathan
Usia	: 4-5 Tahun
Semester	: 1 (Satu)
Tema/ Subtema	: Tanaman/buah-buahan/buah apel
Sentra	: Persiapan
Tanggal	: November 2020

E. Lingkup Perkembangan:

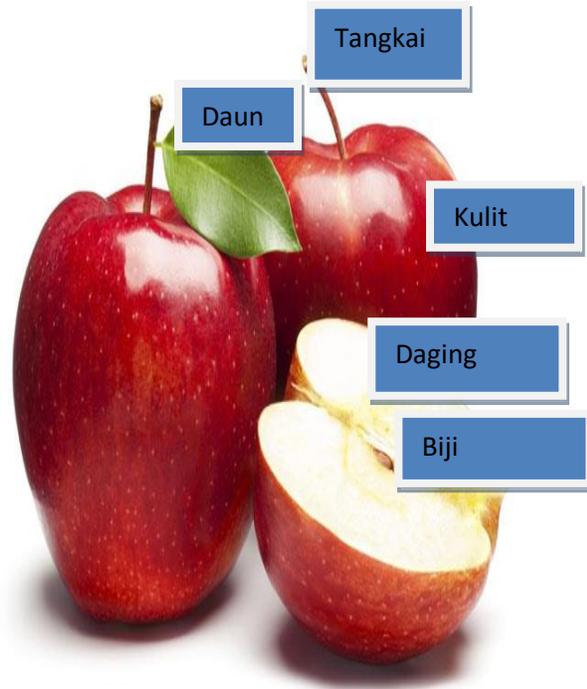
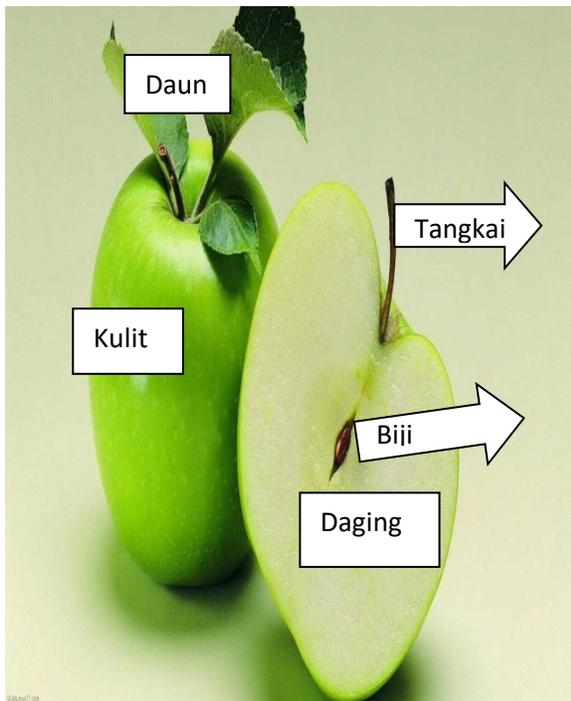
- a. Nilai moral dan agama, anak dapat mensyukuri berbagai macam ciptaan Allah
- b. Sosial emosional, anak berani tampil dan percaya diri
- c. Fisik motorik kasar, anak Melakukan gerakan melompat, meloncat secara berkoordinasi. fisik motorik halus, Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
- d. Bahasa, Prilaku mencerminkan sikap rendah hati dan santun
- e. Kognitif, Memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif
- f. Seni, Mengungkapkan keinginan dan minat menentukan kegiatan dengan menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan berbagai media

F. Gambar Buah –Buahan

Buah-buahan



Buah apel warna hijau / warna merah



G. Manfaat Buah-Buahan

Manfaat buah untuk kesehatan tubuh sangat beragam. Selain untuk memelihara kesehatan organ, kandungan nutrisi pada buah juga bermanfaat untuk melindungi tubuh dari penyakit bahkan dapat membantu proses penyembuhan penyakit.

Umumnya, semua buah mengandung nutrisi yang penting untuk tubuh. Nutrisi-nutrisi ini membuat manfaat buah untuk kesehatan tidak diragukan lagi dan sangat sayang untuk

dilewatkan. Tidak heran jika para ahli kesehatan menyarankan untuk mengonsumsi buah setiap hari.

Manfaat buah apel untuk anak adalah:

- a. Kaya akan antioksidan. Apel memiliki kandungan antioksidan yang baik untuk tubuh
- b. Sumber vitamin dan mineral
- c. Berserat tinggi
- d. Mencegah kanker
- e. Untuk mengontrol kalori

H. Tujuan Pembelajaran Tema Tanaman/ Subtema Buah-Buahan

- a. Anak dapat mengenal benda disekitarnya
- b. anak dapat mengetahui macam-macam buah yang ada di sekitar
- c. Anak dapat mengetahui manfaat buah
- d. Anak dapat mengetahui bentuk buah dan rasa buah-buahan
- e. Agar anak dapat menunjukkan kemandirian
- f. Anak dapat memecahkan masalah sehari-hari
- g. Anak dapat membaca gambar dan symbol

I. Materi Kegiatan:

1. Kegiatan Awal

a. Pijakan sebelum bermain

- Guru mengirimkan video Penjelasan tema / bercakap-cakap tentang buah ciptaan Allah dan Macam-macam buah-buahan
- Guru mengirimkan video gerak dan lagu
- Guru menyampaikan kegiatan main anak lewat video WA
- Anak dan orang tua melihat video yang dibagikan guru lewat grup WA

2. Kegiatan Inti

b. Pijakan saat bermain

- Orang tua mendampingi anak dalam membuat jus buah yang disukai anak
- Anak mewarnai gambar buah
- Anak menyambungkan kata putus-putus kata B_U_A_H
- Menghitung buah dirumah
- Anak membaca doa Makan

3. Kegiatan Penutup

c. Pijakan setelah bermain

- Orang tua mengirim hasil penugasan berupa foto atau video anak lewat WA grup

- Anak bersama orang tua memberikan umpan balik/ refleksi mengenai apa yang dipelajari hari ini dan bagaimana kesan orang tua dan anak terhadap proses pembelajaran hari ini

J. Tujuan Materi Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu mengucapkan rasa syukur sebagai ciptaan Allah melalui kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan baik (LOTS)
- b. Peserta didik mampu menyimpulkan buah-buahan sebagai ciptaan Allah melalui kegiatan membandingkan buah dengan benda ciptaan Allah dengan benar (ABCD, HOTS, PPK)
- c. Peserta didik mampu menyimpulkan konsep jenis buah-buahan melalui tanyangan video dari WA grub (ABCD, HOTS, TRACK)
- d. Peserta didik mampu menyimpulkan konsep manfaat buah melalui tayangan video buah WA grub (TPACK, HOTS, ABCD)
- e. Peserta didik mampu menyimpulkan lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan menghitung buah-buahan yang ada dirumah dengan tepat (STEAM, HOTS, ABCD)
- f. Peserta didik mampu memaksimalkan menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dengan melatih membuat jus buah dengan terampil (STEAM, HOTS, ABCD,
- g. Peserta didik mampu membuat karya seni dengan mewarnai gambar buah apel, meniru menulis kata B-U-A-H dan menggabungkan kata putus-putus B-U-AH (STEAM, HOST, ABCD)

K. Penguatan pendidikan karakter (PPK)

- Religious
- Kreatif dan inovatif
- Mandiri

1.2 MODUL BAHAN AJAR RPP 2 KELAS BAWAH

TK	: Hubbul Wathan
Usia	: 5-6 Tahun
Semester	: 1 (Satu)
Tema/ Subtema	: Tanaman/buah-buahan/loose parts
Area	: seni
Tanggal	:/..... 2020
KD	: 1.1-1.2;2.5; 2.14;3.2-4.2; 3.3-4.3;, 3.5-4.4;, 3.6, 4.6;3.15-4.15

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Anak dapat mensyukuri berbagai macam ciptaan Allah
- b. Mampu berbicara dengan tata cara yang baik dan sopan
- c. Berani tampil depan semua orang melalui rekaman video
- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar secara optimal
- e. Terbiasa bersikap santun
- f. Menambahkan pengetahuan cara mengkreasikan benda-bena disekitar

- g. Mengetahui konsep dengan benar menggunakan media Loosepart
- h. Dapat membuat hasil karya seni dan bangga dengan hasil karyanya sendiri

B. PENGERTIAN LOOSE PARTS

Barang lepasan berupa bahan terbuka baik bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat dipisahkan, dijadikan satu, dibawa, dipindahkan, digunakan sendiri, digabung dengan bahan lain sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan nutrisi sensorial bagi otak anak, menjadikan anak lebih imajinatif dan kreatif

a. Contoh bahan Looseparts :



C. KOMPONEN LOOSEPARTS

1. Ada 7 Komponen Loose Parts

- Bahan Alam : Batu, tanah, air, lumpur, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dsb.
- Plastik : Barang-barang yang terbuat dari plastik: Sedotan, pipapaparon, selang, ember, corong, dsb.
- Logam : Kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, kunci, dsb.
- Kayu dan bambu: seruling, tongkat, balok, potongan puzzle
- Benang dan kain: kapas, kain perca, tali, karet, pita dsb
- Kaca dan keramik: kelereng, manik-manik, kaca, cermin, boto
- Bekas kemasan: kardus, gulungan tissue, karton wadah telur dsb

2. Kenapa Loosepart?

- Banyak pilihan alat bagi anak untuk menstimulasi
- pengalaman sensorialnya (warna asli, tekstur, bau, bentuk dsb, menyuburkan *love, care and kindness*)
- Dapat disesuaikan dan dimanipulasi dengan beberapa cara
- Dapat memfasilitasi kreativitas dan imajinasi
- Dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi dibandingkan dengan alat mainan buatan pabrik
- Digunakan dengan beragam cara dan dikombinasikan dengan bebas

1. Dapat digunakan untuk mengkomunikasikan yang dipahami dengan mengembangkan kreativitas anak
2. Memberi tantangan baru setiap kegiatan main

D. MATERI KEGIATAN AREA

1. Pembukaan

🌈 Kegiatan awal:

- Guru mengirimkan video memberikan salam kepada anak dan orang tua dan bercakap-cakap tentang kegiatan main
- Guru mengirimkan video gerak dan lagu
- Anak dan orang tua menjawab salam
- Anak menonton video mengikuti gerak dan lagu yang di dampingi orang tua
- Guru mengirimkan video atau foto gambar loose part lewat Wa grub
- Guru mengirimkan LKA lewat Wa grub

2. Kegiatan inti

🌈 (Area Seni)

- a. Anak mewarnai gambar buah yang di damping orang tua
- b. Anak menggunting gambar buah sesuai dengan pola dengan arahan orang tua mencontohkannya
- c. Anak menempel gambar buah dengan bahan loose part di damping orang tua
- d. Anak menghitung gambar buah di damping orang tua
- e. Anak bermain peran menjadi penjual buah bersama orang tua atau teman dirumah

3. Recalling dan Penutup :

- Orang tua mengirimkan foto atau video tentang kegiatan anak dirumah
- Guru memberikan tanda bintang kepada anak yang telah mengirimkan penugasan
- Anak bersama orang tua memberikan umpan balik/refleksi mengenai apa yang dipelajari hari ini dan bagaimana kesan orang tua dan anak terhadap proses pembelajaran hari ini

E. TUJUAN KEGIATAN

- f. Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (HOTS)
- g. Anak mampu membuat atau mewarnai gambar buah dengan krayon (HOTS, ABCD)
- h. Anak menggunting gambar buah sesuai dengan pola dengan arahan orang tua mencontohkannya (STEAM, HOTS, ABCD)
- i. Anak mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dengan menempel gambar buah dengan bahan loose part di damping orang tua STEAM, HOTS, ABCD)
- j. Anak mampu menyimpulkan lambang bilangan melalui kegiatan menghitung gambar buah yang ada dirumah di damping orang tua (STEAM, HOTS, ABCD)

- k. Anak mampu menampilkan diri dengan bermain peran menjadi penjual buah bersama orang tua atau teman dirumah dengan melihat gambar yang ada di video WA grub (NEURONSAINS,STEAM, HOTS, ABCD, TRACK)

F. PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- Religious
- Mandiri
- Kreativitas

1.3 MATERI BAHAN AJAR KELASA ATAS

TK : Hubbul Wathan
Hari/ tanggal : //2020
Nama tema/sub tema : tanaman/ subtema menyiram tanaman
Semester/ Minggu : 1/ 4
Kelompok/ Umur : B/ 5-6 Tahun
Alokasi waktu : 150 menit
Sentra : Persiapan
KD :1.1-1.2;2.5; 2.14;3.4-4.3; 3.5-4.5;, 2.8, 3.6, 4.6;

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

- anak terbiasa mesyukuri berbagai macam ciptaan Allah (1.1;1.2)
- anak berani tampil depan semua orang melalui rekaman video (2.5)
- agar anak terbiasa menyiram tanaman di depan rumah (3.5-4.5)
- mengembangkan motorik kasar dan motorik halus(3.4.4.3)
- anak mengenal konsep menggunakan media tanaman (3.6-4.6)
- anak terbiasa bersikap santun (2.14)

B. MANFAAT TANAMAN

1. Manfaat tumbuh-tumbuhan yaitu:

a. Tumbuhan Memberikan Pembersih Udara

Tumbuhan mampu membantu menyerap gas karbondioksida serta berbagai polusi di udara. Selain itu tumbuhan merupakan produsen dari oksigen sehingga mampu memberikan manfaat oksigen ke udara sehingga udara menjadi lebih bersih.

b. Tumbuhan Menyejukan Udara

Salah satu manfaat dari adanya tumbuhan adalah bisa menyejukan udara. Menurut penelitian menunjukkan bahwa daerah yang memiliki cuaca sangat panas jika ditanami tumbuhan akan menjadi sejuk secara bertahap. Hal ini membuat daerah menjadi lebih sejuk

c. Menjadi Sumber Bahan Pangan

Salah satu manfaat utama dari tumbuhan adalah sebagai sumber bahan pangan bagi manusia dan hewan. Tumbuhan merupakan sumber manfaat karbohidrat, manfaat

protein, vitamin, serat, lemak serta senyawa lainnya yang sangat berguna bagi kehidupan manusia dan hewan.

d. Melindungi dari Sinar Matahari

Salah satu manfaat dari tumbuhan yang sangat berguna bagi manusia adalah sebagai tempat berteduh dari teriknya panas matahari dan di kala hujan melanda. Seperti yang telah diketahui bersama jika terkena sinar matahari dan air hujan dalam kadar yang cukup tinggi maka akan membuat badan menjadi tidak sehat. Pohon-pohon rindang juga sangat berguna sebagai tempat berteduh

e. Sebagai Bahan Material Bangunan

Tumbuhan bisa digunakan sebagai bahan bangunan yang diambil dari kayu. ada beberapa jenis kayu yang saat ini sangat kuat dan bisa digunakan untuk membuat bangunan diantaranya adalah manfaat kayu jati, kayu mahoni, sengon, albasia dan lainnya. selain sebagai bahan bangunan kayu juga bisa digunakan sebagai berbagai perabotan seperti meja, kursi, lemari, dan lainnya.

f. Sebagai Penambah Nilai Estetika

Manfaat tumbuhan bagi lingkungan bisa digunakan adalah dengan penambah nilai estetika jika, digunakan sebagai tanaman hias. Saat ini sudah banyak jenis tumbuhan yang memiliki bunga indah dengan warna yang menawan sehingga membuat orang yang memandangnya menjadi lebih betah.

g. Sebagai Bahan Pakaian

Tahukah anda bahwa pakaian yang selama ini kita pakai adalah hasil dari tumbuhan? Ya, tumbuhan memang bisa menghasilkan bahan baku kain yaitu benang. Setidaknya terdapat beberapa jenis tumbuhan yang bisa dimanfaatkan untuk menjadikan sebagai kain

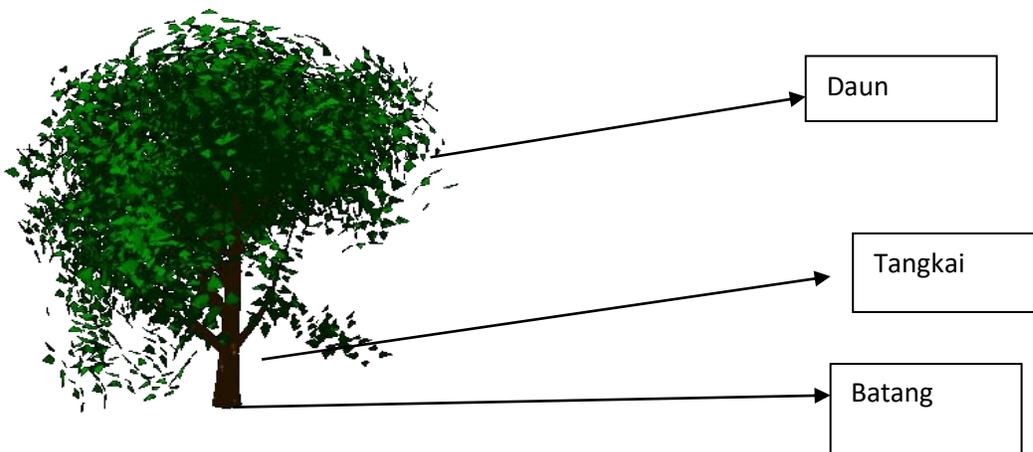
h. Sebagai Obat-obatan

Beberapa jenis tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai obat baik dicampur dengan bahan kimia maupun dikonsumsi secara herbal. Namun saat ini sudah banyak orang yang lebih memilih menggunakan tanaman sebagai obat herbal karena lebih aman dan tidak menimbulkan efek samping.

i. Sebagai Bahan Baku Industri

Saat ini juga banya produk industri yang menggunakan bahan baku dari tumbuhan

C. GAMBAR POHON



D. AKTIFITAS PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

- Guru menyapa anak dan orang tua dengan member salam lewat WA grub
- Anak dan orang tua menjawab salam lewat wa grub
- Anak mendapatkan informasi tentang kegiatan yang disampikan guru yaitu belajar menyiram tanaman di halaman rumah
- Guru membuat kesepakatan kegiatan dimulai dari jam 9:00-16:00 sore

2. Kegiatan inti

✚ Pijakan sebelum bermain

- Guru mengirimkan video gerak dengan lagu melalui grub WA
- Guru mengirimkan video yang memperagakan menyiram tanaman
- Anak bersama orang tua melihat video gerakan dan lagu
- Anak bersama orang tua melihat video contoh yang memperagakan menyiram tanaman atau bunga yang dikirim lewat WA grub
- Guru mengirimkan hadist tentang keindahan yang akan dibaca anak
- Guru mengirimkan gambar mewarnai anak
- Guru mengirimkan LKA anak yang berisi menebalkan kata tanaman

✚ Pijakan saat bermain

- Anak mulai belajar menyiram tanaman dirumah
- Anak menebalkan kata tanaman yang dikirimkan guru lewat wa grub
- Anak membaca hadist keindahan didampingi orang tua

✚ Pijakan setelah bermain

- Orang tua mengirimkan hasil penugasan berupa foto atau video anak lewat wa grub
- Guru memberikan tanda bintang kepada anak yang telah mengirimkan penugasan
- Anak bersama orang tua memberikan umpan balik/refleksi mengenai apa yang dipelajari hari ini dan bagaimana kesan orang tua dan anak terhadap proses pembelajaran hari ini

3. Penutup

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak Mampu berbicara dengan tata cara yang baik dan berdoa dengan sungguh-sungguh (LOTS)
2. Berani tampil depan semua orang melalui foto atau video hasil kegiatan menyiram tanaman (ABCD, HOTS, TPACK)
3. Mengembangkan kemampuan motorik kasar secara optimal dengan melakukan gerakan melompat atau meloncat secara terkoordinasi (NEURONSAINS, HOTS)
4. Menambahkan pengetahuan dengan cara menyimpulkan konsep manfaat menyiram tanaman melalui video WA (TPACK, HOTS, ABCD)

5. Mengetahui konsep dengan benar menggunakan media tanaman dengan menghitung gambar tanaman (STEAM, HOTS, ABCD)
6. Dapat membuat hasil karya seni dan bangga dengan hasil karyanya sendiri melalui kegiatan menebalkan kata TANAMAN (STEAM, HOTS, ABCD)

F. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

- Religius
- Mandiri
- kreatifitas

DAFTAR PUSTAKA

Fajrina, Dina. 2020. cara kreatif memfalitasi anak di era kenormalan baru. Modul. Banda Aceh 2010

<https://id.images.search.yahoo.com/search/images>. online di Akses 26 Oktober 2020

<https://www.alodokter.com/manfaat-buah-untuk-kesehatan-yang-perlu-anda-ketahui>. online di Akses 26 Oktober 2020

<https://manfaat.co.id/manfaat-tumbuhan> online di Akses 26 Oktober 2020