

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN DAN RPP LASMINAH

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran

Analisis Kurikulum

- Kejelasan Media dengan Tujuan pembelajaran
Media yang dibuat harus jelas dan harus relevan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Media harus berhubungan/ sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP yang sudah dibuat. Di sini saya menggunakan video pembelajaran dan gambar/ lembar kerja serta media WA Group sebagai sarana penghubung antara guru, orang tua dan peserta didik
- Kesesuaian Media dengan KI, KD, IPK
Media yang disusun sesuai dengan KI, KD, dan IPK yang telah dirancang pada RPP
- Kesesuaian Media dengan Materi
Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang dijelaskan untuk memudahkan pemahaman antara guru, anak, dan orang tua
- Konsistensi Tujuan Materi dan Evaluasi
Tujuan materi konsisten dengan media yang digunakan serta evaluasi yang diberikan dalam bentuk asesmen yang diuji kebenarannya

Analisis Kebutuhan

- Kesesuaian Karakteristik Sasaran Media
Media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga media yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kemudahan akan pemahaman dari peserta didik
- Pemberian Contoh dengan Ilustrasi yang jelas
Ilustrasi yang diberikan dalam materi pembelajaran dan yang disampaikan kepada anak harus jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Kemenarikan Media
Media yang digunakan harus menarik minat anak dalam belajar
- Kebenaran Substansi yang diberikan
Materi yang diberikan harus bersifat riil atau nyata kebenarannya, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diberikan. Untuk anak usia dini menggunakan media yang sederhana
- Kedalaman Materi
Materi yang disampaikan dirancang dengan media yang sederhana dan dapat memotivasi anak didik sehingga anak didik mengetahui sejauhmana tingkat pemahaman materi yang sudah mereka pelajari
- Kelengkapan Sumber
Sumber yang diambil dari berbagai bahan ajar pada masa pandemic seperti ini akan lebih baik jika memanfaatkan sumber yang ada di lingkungan rumah
- Kejelasan Pesan melalui Media
Media yang digunakan memberi pesan yang menarik dan memotivasi minat peserta didik untuk belajar, karena media yang digunakan mengandung banyak arti dan manfaat dengan memberi kemudahan
- Sesuai dengan Teknologi dan Lingkungan
Media yang digunakan adalah media yang berkaitan dengan teknologi abad 21 seperti HP, Video Youtube, WA, dll., yang biasa dipakai dan dialami dalam kehidupan sehari-hari sehingga sudah tepat dalam penggunaan dan pemanfaatannya serta dekat dengan lingkungan anak
- Keamanan Media untuk Anak
Media yang dirancang harus menjamin keamanan dalam penggunaannya oleh anak pada saat proses belajar

RPPH 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I / 11 / 16
Hari/ Tanggal	: Senin, 28 September 2020
Kelompok /Usia	: B / 5-6 tahun
Tema	: Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema	: Tanaman buah di rumahku/ buah jeruk
Model Pembelajaran	: Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Judul Kegiatan	: Jus Jerukku
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH JERUK

Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat jus jeruk menggunakan blender
2. Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melihat video tutorial **membuat** jus buah jeruk di youtube, anak dapat **membuat** jus buah jeruk (**HOTS**)
2. Setelah mengamati teknik mengisi pola yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mengisi pola pada gambar buah jeruk (**HOTS**)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah adalah ciptaan Tuhan (HOTS)	Plat form WA	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.1	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah (olahraga, berjalan di papan titian, dll)	FM	Berjalan membawa buah jeruk untuk dibuat jus	Anak, buah jeruk	Demonstrasi
3.	3.6-4.6.1 3.6-4.6.10	Mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan bentuk dan tekstur Menggunakan lambang bilangan untuk	KOGNITIF	Mengidentifikasi nama, bentuk, tekstur, warna, rasa buah jeruk (HOTS)	Tanya jawab dengan orang tua Buah jeruk	Tanya jawab Tanya jawab

	3.9-4.9.3	menghitung Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (missal : membuat the dimulai dari menyediakan air panas)		Menghitung buah jeruk (<i>STEAM-Mathematic</i>) Membuat jus jeruk menggunakan blender (<i>STEAM-Technology-Engineering</i>)	Buah jeruk, blender, gula pasir, teko berisi air matang	Demonstrasi
4.	3.12-4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Melengkapi huruf vocal pada kata jeruk (<i>4C-Communication</i>)	Buku tulis, pensil	Demonstrasi
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	3.15-4.15.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	SENI	Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas (<i>STEAM-Arts</i>)	Gambar jeruk, potongan kertas kecil-kecil, lem	Pemberian tugas

MEDIA PEMBELAJARAN RPPH 1

NO	KEGIATAN	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MEDIA YANG DIGUNAKAN
1.	Membuat jus jeruk menggunakan blender	<p>KOGNITIF 3.9 4.9.3 Orang tua mendampingi Ananda menonton video tutorial tentang membuat jus jeruk melalui WA Group (TPACK) Langkah-langkah yang dilakukan ananda dan orang tua :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua mengajak ananda menyiapkan blender, buah jeruk, gula pasir dan teko berisi air matang (4C-Collaboration) 2.Ananda menghitung buah jeruk yang akan dibuat jus (STEAM-Mathematic) 3.Orang tua mengajak ananda mengupas kulit jeruk dan membuang bijinya ke tempat sampah 4.Ananda memasukkan buah jeruk ke dalam blender (STEAM-Technology-Engineering) 5. Orang tua membantu Ananda menambahkan air putih matang dari teko 6. Orang tua mendampingi ananda menutup blender dan menaruh blender pada alatnya 7. Ananda memencet tombol blender sendiri 8. Ananda menunggu beberapa saat sampai buah jeruk menjadi halus 9. Orang tua membantu Ananda menuangkan jus dari blender ke dalam gelas 10. Jus jeruk siap disajikan/ diminum 	<p><i>Video dari Youtube</i></p> <p>https://youtu.be/-nxvKfhIYQ</p> <p>TPACK</p>
2.	Mengisi pola pada gambar jeruk dengan potongan kertas	<p>SENI 3.15 4.15.2 Langkah-langkah yang dilakukan Ananda bersama orang tua :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua mendampingi ananda membuat potongan kertas kecil-kecil) 2. Ananda mengambil gambar jeruk dan lem 3. Ananda menempel potongan kertas kecil-kecil ke dalam gambar jeruk (STEAM-Arts) 4. Ananda menyelesaikan tugasnya sampai selesai 	<p>Lembar kerja disiapkan dari sekolah berupa sebuah buku yang dijilid (semacam kumpulan lembar kerja) untuk beberapa kegiatan selama 1 bulan (di dalamnya termasuk gambar buah jeruk tersebut) Pengiriman tugas melalui WA Grup (TPACK)</p>

Mengetahui
Kepala sekolah

Guru Kelompok

Mustika Damayanti, S.Pd.I

Lasminah, S.Pd

RPPH 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

Semester/ Bulan/ Minggu ke : I / 11 / 16
Hari/ Tanggal : Selasa, 29 September 2020
Kelompok /Usia : B / 5-6 tahun
Tema : Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema : Tanaman buah di rumahku/ buah mangga
Model Pembelajaran : Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 2.12,
2.4
Judul Kegiatan : Topi Daun Manggaku

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema :
TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH MANGGA
Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat bentuk buah dari plastisin
2. Membuat topi dari daun mangga

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melihat video tutorial **membuat bentuk** buah dari plastisin di youtube, anak dapat **membuat** bentuk buah-buahan dari plastisin (HOTS)
2. Setelah mengamati teknik membuat topi dari daun yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan membuat topi dari daun (HOTS)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah dan daun mangga adalah ciptaan Tuhan (HOTS)	Buah dan daun mangga	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan alat makan/ kegiatan makan	FM	Membuat bentuk buah dari plastisin (STEAM-Arts)	plastisin	Demonstrasi

3.	3.6- 4.6.10	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	KOGNITIF	Menghitung daun mangga (<i>STEAM-Mathematic</i>)	Daun mangga	Penugasan
4.	3.12- 4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Menulis nama buah yang kulitnya halus	Buku tulis, pensil	Penugasan
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	2.4.3	Bertindak/berbuat yang mencerminkan sikap estetik	SENI	Membuat topi dari daun mangga (<i>STEAM-Technology dan Engineering</i>)	Daun mangga, lidi/biting	Demonstrasi

MEDIA PEMBELAJARAN RPPH 2

NO	KEGIATAN	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MEDIA YANG DIGUNAKAN
1.	Membuat bentuk buah dari plastisin	<p>FISIK MOTORIK</p> <p>3.3</p> <p>4.3.4</p> <p>Orang tua mendampingi ananda menonton video tutorial tentang cara membuat buah-buahan dari plastisin dengan mudah melalui WA Group (TPACK)</p> <p>Langkah-langkah yang dilakukan ananda dan orang tua :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua mendampingi Ananda menyiapkan beberapa plastisin(4C-Collaboration) 2. Ananda membuat bulatan kecil-kecil dan memilin-milin plastisin 3.Ananda membuat buah sesuai keinginannya (4C-Creativity) 4.Ananda membuat daunnya 5.Ananda menggabungkan buah dan daun menjadi satu (4C-Critical Thinking) 6. Ananda menunjukkan hasil karyanya kepada orang tua 7. Orang tua memberikan ucapan yang mengandung unsur motivasi atau jempol kepada Ananda (STEAM-Science) 	<p><i>Video dari Youtube</i></p> <p>https://youtu.be/41pw-DeHRio</p> <p>TPACK</p>
2.	Membuat topi dari daun mangga	<p>SENI</p> <p>2.4.3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua membantu Ananda mengambil daun mangga dari pohon di halaman rumah 2. Ananda menghitung daun mangga (STEAM-Mathematic) 3. Orang tua mendampingi Ananda menyusun daun mangga satu persatu menggunakan lidi/ biting (4C- Collaboration dan STEAM-Technology dan Engineering) 4. Anak menyelesaikan tugasnya sampai selesai dalam membuat topi dari daun mangga 5. Ananda mencoba memakai topi buatannya 	<p>Media diambil dari lingkungan sekitar anak (halaman rumah) yaitu daun mangga dan lidi/ biting (rumah) untuk membuat topi dari daun mangga menggunakan lidi atau biting.</p> <p>Pengiriman tugas melalui WA Group (TPACK)</p>

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Mustika Damayanti, S.Pd.I

Lasminah, S.Pd

RPPH 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK ISLAM TERPADU PERMATA UMMAT

MODEL PEMBELAJARAN “KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMAN”

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: I / 11 / 16
Hari/ Tanggal	: Rabu, 30 September 2020
Kelompok /Usia	: B / 5-6 tahun
Tema	: Tanaman di Rumahku
Sub Tema /Sub-sub Tema	: Tanaman buah di rumahku/ Buah Pisang
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1, 3.3-3.4, 3.6-4.6, 3.9-4.9, 3.12-4.12, 2.12, 3.15-4.15
Judul Kegiatan	: Kripik Pisangku Enak

Dalam RPPH ini saya mengambil tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub tema : TANAMAN BUAH DI RUMAHKU, sub-sub tema : BUAH PISANG

Untuk kegiatan inti saya merencanakan 2 kegiatan main yaitu :

1. Membuat kripik pisang
2. Mewarnai gambar pisang

Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah melihat video tutorial **membuat kripik pisang** di youtube, anak dapat **membuat kripik pisang (HOTS)**
2. Setelah mengamati cara mewarnai yang didemonstrasikan oleh guru, anak dapat menyajikan hasil kegiatan dalam mewarnai gambar buah (HOTS)

No	KD	Indikator	Aspek pengembangan	Kegiatan Main	Bahan Ajar	Metode
1.	1.1.3	Menyebutkan nama benda ciptaan Tuhan	NAM	Menyimpulkan bahwa buah pisang adalah ciptaan Tuhan (HOTS)	Buah pisang	Tanya jawab
2.	3.3-4.3.4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas (missal : mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, menggunting pola, meniru bentuk, menggunakan	FM	Membuat kripik pisang (STEAM-Technology dan Engineering)	Buah pisang kepok mentah 1 lirang, pisau, minyak goreng, wajan, sotil, serok, kompor	Demonstrasi

		alat makan/ kegiatan makan				
3.	3.6- 4.6.10	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	KOGNITIF	Menghitung buah pisang(<i>STEAM-Mathematic</i>)	Buah pisang 1 liran	Tanya jawab
4.	3.12- 4.12.6	Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan	BAHASA	Melengkapi huruf vocal pada kata pisang	Buku tulis, pensil	Pemberian tugas
5.	2.12.5	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	SOSEM	Mengerjakan kegiatan hingga tuntas		Unjuk kerja
6.	3.15- 4.15.2	Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar maupun karya seni lainnya	SENI	Mewarnai gambar pisang(<i>STEAM-Arts</i>)	Gambar pisang, krayon	Pemberian tugas

MEDIA PEMBELAJARAN RPPH 3

NO	KEGIATAN	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MEDIA YANG DIGUNAKAN
1.	Membuat kripik pisang	<p>FISIK MOTORIK</p> <p>3.3</p> <p>4.3.4</p> <p>Orang tua mendampingi ananda menonton video tutorial tentang cara membuat kripik pisang melalui WA Group (TPACK)</p> <p>Langkah-langkah yang dilakukan ananda dan orang tua</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua mendampingi ananda menyiapkan peralatan untuk membuat kripik seperti pisau, wajan, sotil,serok, kompor dan buah pisang mentah(4C-Collaboration) 2.Orang tua bersama Ananda mengupas buah pisang dengan pisau (STEAM-Technology dan Engineering) dan membuang kulitnya ke tempat sampah 3.Ananda mencuci buah pisang yang telah dikupas 4.Orang tua membantu Ananda mengiris tipis buah pisang menggunakan pisau (STEAM-Technology dan Engineering) 5. Orang tua membantu Ananda menyalakan kompor dan menaruh wajan di atas kompor yang sudah diberi minyak goreng 6.Orang tua membantu Ananda menggoreng irisan tipis pisang ke dalam wajan 7.Orang tua dan anak menggoreng sampai irisan pisang matang 8. Orang tua bersama Ananda mengangkat dan meniriskan hasil menggoreng kripik pisang 9. Orang tua bersama Ananda menyajikan kripik dalam piring 	<p><i>Video dari Youtube</i></p> <p>https://youtu.be/AITTCUJfeKI</p> <p><i>TPACK</i></p>
2.	Mewarnai gambar buah pisang	<p>SENI 3.15</p> <p>4.15.2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Orang tua mendampingi Ananda menyiapkan gambar buah pisang dan krayon (4C-Collaboration) 2. Ananda mewarnai gambar buah pisang dengan telaten 3. Ananda menyelesaikan tugasnya sampai selesai dalam mewarnai gambar buah pisang 	<p>Lembar kerja disiapkan dari sekolah berupa sebuah buku yang dijilid (semacam kumpulan lembar kerja) untuk beberapa kegiatan selama 1 bulan (di dalamnya termasuk gambar buah pisang tersebut)</p> <p>Pengiriman tugas melalui WA Group (TPACK)</p>

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

Mustika Damayanti, S.Pd.I

Lasminah, S.Pd