

SISTEMATIKA MEDIA PEMBELAJARAN

Format tugas media pembelajaran:

Berdasarkan RPPH yang sudah dibuat sebelumnya, maka peserta membuat media riil (nyata) sesuai dengan ragam main, dengan ketentuan:

TEMA : LINGKUNGAN ALAM

SUB TEMA : PANTAI

USIA / KELOMPOK : B / 5-6 TAHUN

- a. Langkah-langkah pembuatan ragam main (foto setiap proses pembuatan ragam main dan beri keterangan di setiap fotonya)

Kegiatan : Eksperimen mencampur air tawar dengan garam

1. Nama alat :

- a. Piring
- b. Gelas
- c. Sendok
- d. Teko



2. Nama bahan :

- a. Garam
- b. Air tawar



3. Cara main :

- a. Tuangkan air kedalam gelas
- b. Ambil garam dengan sendok
- c. Masukkan garam kedalam gelas yang sudah berisi air
- d. Aduk hingga garam larut
- e. Setelah garam larut ayo kita cicipi hasil dari eksperime



Hasil dari eksperimen :

- a. Dapat menyebutkan perubahan warna
- b. Dapat menyebutkan perubahan rasa



RUBRIK PENGEMBANGAN

Proses kegiatan main anak	Bimbingan orang tua terhadap anak	Konsep pengetahuan anak
1. Eksperimen mencampur air tawar dengan garam	<ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan cara main2. Mengamati proses anak dalam melakukan kegiatan3. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan apa yang dia dapat dari kegiatan ini4. Berberi motivasi dan semangat	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal tekstur garam2. Mengenal konsep rasa3. Mengenal perubahan warna air tawar setelah dicampur dengan garam

Kegiatan 2: Menghias figura foto dari kardus bekas dengan kulit kerang

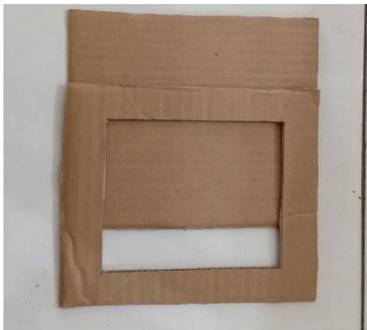
Nama alat :

- a. Gunting



Nama bahan :

- a. Kardus
- b. Lem
- c. Kulit kerang



3. Langkah main :

- a. Siapkan alat dan bahan
- b. Ambil figura foto yang sudah jadi
- c. Ambil kulit kerang
- d. Olesi kulit kerang dengan lem
- e. Tempel kulit kerang yang sudah diberi lem pada figura foto
- f. Lakukan sampai figura penuh dengan tempelan kulit kerang



Hasil dari kegiatan main :



RUBRIK PENGEMBANGAN

Proses kegiatan main anak	Bimbingan orang tua terhadap anak	Konsep pengetahuan anak
1. Menghias figura foto dari kardus bekas dengan menggunakan kulit kerang	1. Menyiapkan alat dan bahan 2. Menjelaskan cara main 3. Mengamati proses anak dalam melakukan kegiatan 4. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan apa yang dia dapat dari kegiatan ini 5. Memberi penguatan dan motivasi	1. Mengenal tekstur kulit kerang 2. Mengembangkan motorik halus anak 3. Bangga menunjukkan hasil karyanya

Kegiatan 3 : Mengelompokkan kulit kerang menurut jenisnya (Kerang hijau, kerang simping, kerang kepa tahu)

Nama alat :

- a. Penampakan
- b. Piring
- c. Penjapit makanan



Nama bahan :

- a. Kulit kerang hijau, kerang simping, kerang kepa tahu



3. Langkah main :

- a. Siapkan alat dan bahan
- b. Ambil penjepit makanan
- c. Gunakan penjepit makanan untuk mengambil kerang yang ada di penampakan
- d. Ambil satu demi satu kulit kerang
- e. Letakkan kulit kerang diatas piring yang sudah disediakan kelompokkan sesuai dengan jenisnya
- f. Lakukan kegiatan tersebut sampai selesai



Hasil kegiatan main



RUBRIK PENGEMBANGAN

Proses kegiatan main anak	Bimbingan orang tua terhadap anak	Konsep pengetahuan anak
<ol style="list-style-type: none">1. Mengelompokkan kulit kerang menurut jenisnya2. Meraba kulit kerang dan menyebutkan tekstusnya	<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan alat dan bahan2. Menjelaskan cara main4. Mengamati proses anak mengelompokkan kulit kerang berdasarkan jenisnya5. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan apa yang dia dapat dari kegiatan ini6. Memberi semangat dan motivasi	<ol style="list-style-type: none">1. Konsep tekstur kasar – halus2. Konsep warna hijau, putih, coklat3. Konsep besar - kecil

Kegiatan 4 : Menggores huruf diatas pasir menjadi kata (pantai, air, kerang, perahu, kapal)

Nama alat :

- a. Penampakan
- b. Supit



Nama bahan :

- a. Pasir
- b. Kulit kerang



3. Langkah main :

- a. Siapkan alat dan bahan
- b. Ambil supit
- c. Gunakan upit untuk menggores huruf diatas pasir menjadi kata (pantai, air, perahu, kapal, kerang)
- d. Setelah selesai anak diberi kesempatan untuk menghias dengan kulit kerang



Hasil main :



RUBRIK PENGEMBANGAN

Proses kegiatan main anak	Bimbingan orang tua terhadap anak	Konsep pengetahuan anak
<p>1. Menggores huruf diatas pasir menjadi kata (pantai, air, kerang, perahu, kapal)</p> <p>2. Memberi hiasan pada hasil kegiatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan alat dan bahan 2. Menjelaskan cara main 3. Mengamati proses anak dalam melakukan kegiatan 4. Memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan apa yang dia dapat dari kegiatan ini 5. Memberi motivasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal huruf 2. Menyusun huruf menjadi kata 3. Menghias hasil kegiatan