

**PERANGKAT PEMBELAJARAN**  
**KELOMPOK B (5-6) TAHUN**  
**SEMESTER II**  
**TEMA ALAM SEMESTA**  
**SUBTEMA GEJALA ALAM**  
**SUB SUB TEMA GUNUNG AKTIF DAN NON AKTIF**



**DISUSUN OLEH:**

**NURTANTI**

**NO.UKG 201901103792**

**PROGRAM PROFESI GURU DALAM JABATAN**

**TAHUN 2021**

## PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia empat sampai enam tahun. Pendidikan TK bukan pendidikan yang diwajibkan. Namun, apabila kita memaknai lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini, pendidikan TK atau prasekolah merupakan bentuk pendidikan yang penting bagi kehidupan manusia dimasa mendatang.

Pembelajaran di TK menggunakan strategi pembelajaran tematik integratif guna memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan secara komprehensif. Adapun pemilihan tema dimulaidari hal yang terdekat dengan anak agar mampu memberikan pengalaman secara langsung, dekat dan nyata.

Dalam kegiatan pembelajaran ini, saya memilih tema Alam Semesta dengan sub tema Gunung aktif dan non aktif. Gunung merupakan salah satu wilayah yang ada di Madiun. Didalam pembuatan bahan ajar yang mengangkat tema “Alam semesta” ini anak-anak diharapkan lebih mengenal, mengetahui, lingkungan pegunungan dan jenis gunung kenal serta mampu menjaga kelestarian alam. Dalam kegiatan ini pula anak diharapkan mampu mengasah kreativitasnya, menambah tanggung jawabnya dan berkembang adab-adab islaminya.

## **DAFTAR ISI**

- A. Sampul
- B. Pendahuluan
- C. Daftar Isi
- D. Webbing Tema
- E. Bab I. Alam Semesta
- F. Bab II. Strategi dan Metode Pembelajaran
- G. Bab III. Langkah-langkah Pembelajaran
- H. Bab IV Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- I. Instrumen Penilaian

# BAB I

## TEMA ALAM SEMESTA

### A. Alam Semesta

**Pengertian alam semesta** adalah suatu ruangan yang sangat besar dan tak terhingga, di dalamnya termampu kehidupan biotik dan abiotik, serta termampu segenap peristiwa **alam** baik yang mampu terungkap oleh manusia maupun yang tidak, sedangkan pengertian alam adalah segala yang termampu dilangit dan dibumi (misalnya: planet, bintang, tumbuhan, hewan, gunung, batu dan lain sebagainya).

<https://madaniah.co.id/alat-peraga-edukatif-tema-alam-semesta/>

Alam semesta merupakan hal yang dekat dengan anak, Alam semesta merupakan tempat dimana kita tinggal. Dalam tema alam semesta ini, dengan sub tema gejala alam akan mengidentifikasi tentang gunung aktif dan nonaktif.

### B. Gejala Alam

Gejala alam adalah suatu keadaan dari alam yang menandakan akan terjadi sesuatu pada alam. Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), biotik adalah komponen lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup. Sementara abiotik adalah komponen lingkungan yang terdiri atas benda mati . <https://www.kompas.com> › Skola

### C. Gunung

Gunung adalah sebuah bentuk tanah yang menonjol di atas wilayah sekitarnya. Gunung adalah bagian dari permukaan bumi yang menjulang lebih tinggi dibandingkan dengan daerah sekitarnya. Sebuah gunung biasanya lebih tinggi dan curam dari sebuah bukit, tetapi ada kesamaan, dan penggunaan sering tergantung dari adat lokal. Beberapa otoritas mendefinisikan gunung dengan puncak lebih dari besaran tertentu; misalnya, Encyclopædia Britannicamembutuhkan ketinggian 2000 kaki (610 m) agar bisa didefinisikan sebagai gunung. <https://id.wikipedia.org/wiki/Gunung>

### D. Gunung Aktif Dan Nonaktif

a. Gunung aktif disebut juga gunung api yang masih bisa meletus. Jika meletus akan mengeluarkan lava panas, abu vulkanik dan gas.

Contoh: Gunung merapi (Jawa Tengah), G. Sinabung (SumateraUtara), Anak Krakatau (Lampung), Slamet (Jawa Tengah)



b. Gunung non aktif adalah gunung yang sudah tidak meletus lagi.

Contoh : G. wilis (Madiun), G. Jayawijaya (Papua), G. Catur (Bali)



## **BAB II**

### **STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN**

#### **A. STRATEGI PEMBELAJARAN**

Strategi pembelajaran berasal dari bahasa Latin yakni “Strategia” yang artinya seni penggunaan rencana dalam meraih suatu tujuan. Pada mulanya, istilah itu sering digunakan dalam dunia militer tetapi sekarang istilah ini sudah sering dipakai pada berbagai bidang termasuk pembelajaran.

Strategi pembelajaran didefinisikan dengan sebuah perencanaan yang mengandung rangkaian kegiatan yang dibentuk dalam sebuah tindakan (rangkaian kegiatan) yang dirancang untuk meraih tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran adalah suatu rencana, metode dan perangkat aktivitas yang terencana untuk meraih tujuan pembelajaran. Definisi lain dari strategi pembelajaran yaitu suatu rencana rangkaian kegiatan yang pada pemakaian metode dan penggunaan akan semua sumber daya atau kekuatan demi adanya pembelajaran yang disusun untuk meraih tujuan tertentu

Dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan strategi INKUIRI Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada anak sebagai subyek belajar atau berorientasi pada anak, kemudian seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan mampu menumbuhkan sikap percaya diri (self belief) dan anak mampu mengembangkan proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu dilakukan melalui diskusi dengan orangtua

#### **B. METODE PEMBELAJARAN**

**Metode pembelajaran** adalah suatu proses penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh guru.

Penmampu lain mengatakan, metode pembelajaran adalah suatu strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang diaplikasikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan mampu tercapai dengan baik.

Dalam penerapan kegiatan pembelajaran metode yang akan dipilih:

1. Metode Demonstrasi
2. Metode Bercerita
3. Metode Pemberian Tugas
4. Metode Proyek

### BAB III

#### LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Sebelum kegiatan vicon zoom meeting, kemarin guru telah mengirim video pembelajaran di whatsapp Grup kelas TK B1. <https://youtu.be/bmsSIJ2BCdE>
2. Guru memberi salam, menyapa anak dan menanyakan kabar mereka serta pendamping anak hari ini.
3. Guru bertanya apakah anak-anak sudah menonton /membuka link video yang dikirimkan guru melalui WhatsApp grup kelas TK B1.
4. Guru menjelaskan tema hari ini dan menanyakan apakah bahan sudah disiapkan oleh anak-anak kemarin dan mengingatkan wali murid agar mendokumentasikan kegiatan anak-anak melalui video atau foto.
5. Guru menerangkan kegiatan menggambar melalui aplikasi Paint
  1. Mengamati : anak mengamati video yang telah guru kirim melalui WAG kelas kemarin.
  2. Menanya : guru menanyai anak tentang video tutorial menggambar dengan aplikasi paint
    - a. Apa video yang telah kalian lihat?
  3. Mengumpulkan informasi: guru bertanya tentang aplikasi computer yang dipakai untuk menggambar
    - a. Apa kalian tahu guna dan manfaat komputer/laptop?
    - b. Bagaimana cara kalian menggunakan computer/laptop?
    - c. Berapa icon yang ada dilayar computer/laptop kalian?
  4. Menalar: guru menanya anak tentang cara menggambar dengan apliasi paint
    - a. Bagaimana cara kalian membuat gambar gunung?
    - b. Tools Apa saja yang kalian pakai dalam menggambar?
    - c. Tahukah kalian jenis aplikasi lain selain paint untuk menggambar?
    - d. Apa perbedaan menggambar dengan aplikasi paint dan menggambar konvensional ?
    - e. Mengapa kalian menyukai menggambar dengan aplikasi paint?
5. Mengkomunikasikan  
Anak menceritakan kembali kegiatan menggambar dengan aplikasi paint dari persiapan bahan hingga selesai.
6. Guru memberikan semangat dan motivasi agar anak membereskan peralatan yang dipakai juga selalu semangat berkreasi.
7. Guru memberi penguatan kepada anak untuk praktik menggambar dengan aplikasi paint dan mengirimkan ke WAG berupa video.
8. Guru mengajak anak berdo'a bersama , memberi pesan moral dan prokes dan menutup kegiatan zoom meeting.

**PANDUAN UNTUK WALI MURID/ORANG TUA :**

1. Guru menyarankan orangtua untuk bertanya tentang kegiatan yang dilakukan dan merekam pertanyaan-pertanyaan saat anak berkegiatan:
  - a. Bagaimana cara kalian membuat gambar gunung?
  - b. Tools Apa saja yang kalian pakai dalam menggambar?
  - c. Tahukah kalian jenis aplikasi lain selain paint untuk menggambar?
  - d. Apa perbedaan menggambar dengan aplikasi paint dan menggambar konvensional ?
  - e. Mengapa kalian menyukai menggambar dengan aplikasi paint?

## BAB IV

### LEMBAR KERJAPESERTA DIDIK (LKPD)

Menggambar gunung menggunakan aplikasi Paint (CBT: <http://bit.ly/LKPDPAINT>)



### Lembar Kerja Peserta Didik Paint

Kelompok B1 TKIT ROBBANI DOLOPO

The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form.

Not [tanti.robhani@gmail.com](mailto:tanti.robhani@gmail.com)? [Switch account](#)

\* Required

1. Nama anak \*

Your answer \_\_\_\_\_

2. Kelompok \*

Your answer \_\_\_\_\_

3. Unggah hasil karya menggambar dengan aplikasi paint \*

[Add file](#)

**Submit**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BDR

## TKIT ROBBANI DOLOPO MADIUN

### TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Kelompok/Usia	: B/5-6tahun
Semester/Minggu	: II/16
Tema/Subtema	: Alam Semesta/Gejala Alam/Gunung Aktif dan Nonaktif
Hari/Tanggal	: Senin, 26/4/2021
Metode Pembelajaran	: Daring/Online
kegiatan	: Menggambar gunung dengan Aplikasi Komputer "Paint"

#### A. Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan NYA
- 2.3 Anak kreatif dalam Menggambar gunung dengan Aplikasi Komputer "Paint"
- 3.10 Anak mampu menyimak video Menggambar gunung dengan Aplikasi Komputer "Paint"
- 4.10 Anak mampu Menceritakan kembali tentang video yang telah disimak
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana
- 2.8 Perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dari aplikasi paint
- 4.15 Menunjukkann hasil karya dengan menggunakan aplikasi paint

#### B. Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui menyimak tayangan video anak mampu menunjukkan rasa syukur dan kagum dengan mengucapkan Tasbih atas kuasa Allah dengan benar
2. Melalui menyimak tayangan video anak mampu **memerinci** nama bagian-bagian komputer minimal 3
3. Melalui menyimak tayangan video anak mampu **menyimpulkan** cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan.
4. Melalui kegiatan menggambar dengan aplikasi paint anak mampu **mendesripsikan** fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.
5. Melalui kegiatan menggambar dengan aplikasi paint anak mampu **memilih** fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.

6. Melalui kegiatan menggambar dengan aplikasi paint anak mampu **mengatur** fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools
7. Melalui kegiatan menggambar dengan aplikasi paint anak mampu **membuat** gambar sendiri dengan percaya diri.
8. Melalui kegiatan Menggambar gunung dengan Aplikasi Komputer “Paint” anak mampu **membuat** gambar dengan baik
9. Melalui kegiatan Menggambar gunung dengan Aplikasi Komputer “Paint” anak mampu **menampilkan** gambar hasil kreasinya secara tepat.

### **C. Materi Pembelajaran :**

1. Bersyukur atas nikmat teknologi dari Allah
2. **Memerinci** nama bagian-bagian komputer
3. **Menyimpulkan** cara menggambar dengan aplikasi paint
4. **Mendeskripsikan** fungsi tools pada aplikasi paint
5. **Memilih** fungsi tools pada aplikasi paint
6. **Mengatur** fungsi tools pada aplikasi paint
7. **Sikap** percaya diri
8. **Membuat** gambar dengan aplikasi paint
9. **Mengkreasikan** gambar

### **D. Metode Pembelajaran:**

1. Metode Demonstrasi
2. Metode Bercerita
3. Metode Pemberian Tugas
4. Metode Proyek

### **E. Sumber Belajar/Media :**

1. Komputer, Laptop/HP

Sumber belajar :

Video tentang “Belajar Menggambar Melalui Aplikasi Paint”

<https://youtu.be/bmsSIJ2BCdE>

2. **Strategi pembelajaran** melalui : zoom meeting

### **F. Langkah-langkah pembelajaran**

#### **Pembukaan:**

1. Salam, do’a sebelum belajar , menyapa anak, hafalan surat, hadits, do’a, Asmaul Husna
2. Menjelaskan tema Alam Semesta/Gejala Alam/Gunung Aktif dan Nonaktif

**Inti**

1. Mengamati : anak mengamati video yang telah guru kirim melalui WAG kelas kemarin.
2. Menanya : guru menanyai anak tentang video tutorial menggambar dengan aplikasi paint
3. Mengumpulkan informasi: guru bertanya tentang aplikasi computer yang dipakai untuk menggambar
4. Menalar: guru menanya anak tentang cara menggambar dengan apliasi paint
5. Mengkomunikasikan  
Anak menceritakan kembali kegiatan menggambar dengan aplikasi paint dari persiapan bahan hingga selesai.

**Penutup**

1. Recalling
2. Berdo'a Bersama
3. Pengumuman kegiatan esok hari dan Pesanmoral dan protocol kesehatan

**Penilaian:**

1. Penilaian harian (rating scale)
2. Anecdotal record
3. Hasil karya (E-LKPD)

Mengetahui  
Kepala TKIT Robbani Dolopo Madiun

Muawanatul Liza, S.Pd.

Madiun, 13 Juli 2020  
Guru Kelas

Nurtanti, S.Pd.

## LEMBAR KERJAPESERTA DIDIK (LKPD)

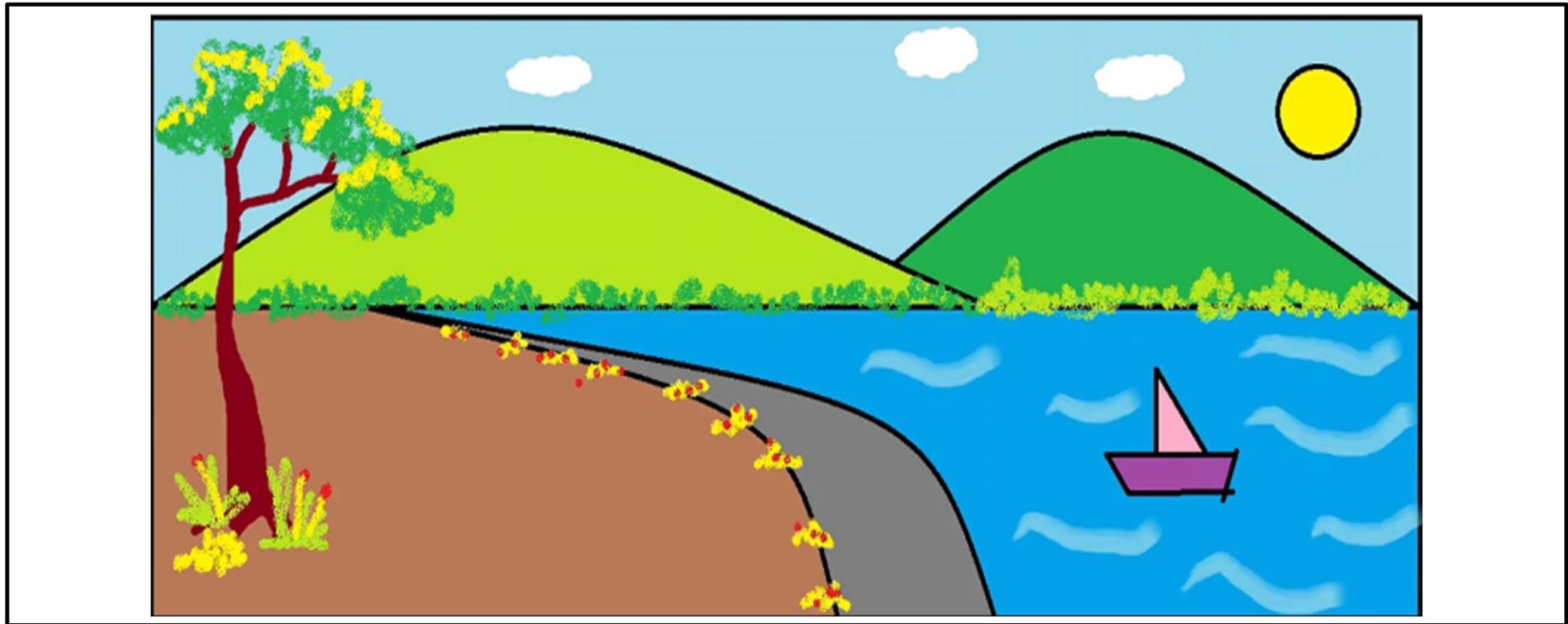
Menggambar gunung menggunakan aplikasi Paint (CBT: <http://bit.ly/LKPDPAINT>)

Nama : \_\_\_\_\_

Kelompok : B1

Tema/Subtema : Alam Semesta/ Gejala Alam/ Gunung Aktif dan Non Aktif

Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_



**JURNAL HARIAN**

<b>PROGRAM PENGEMBANGAN</b>	<b>KD</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>MUNCUL</b>	<b>TIDAK MUNCUL</b>
NAM	1.1	anak mampu menunjukkan rasa syukur dan kagum dengan mengucapkan Tasbih atas kuasa Allah dengan benar		
KOG	2.3	anak mampu <b>memerinci</b> nama bagian-bagian komputer minimal 3		
BAHASA	3.10	anak mampu <b>menyimpulkan</b> cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan		
	4.10	anak mampu <b>mendeskripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools		
KOG	3.9	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.		
	4.9	anak mampu <b>mengatur</b> fungsi tools pada aplikasi paint		
SE	2.8	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri		
FM, SENI	3.15	anak mampu <b>membuat</b> gambar dengan baik		
	4.15	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya secara tepat		



PENILAIAN HARIAN TK B1 2020/2021

TEMA: Alam Semesta/Gunung Aktif dan Nonaktif



KD	INDIKATOR	NAMA																		
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.			
1.1	anak mampu menunjukkan rasa syukur dan kagum dengan mengucapkan Tasbih atas kuasa Allah dengan benar																			
2.3	anak mampu <b>memerinci</b> nama bagian-bagian komputer minimal 3																			
3.10	anak mampu <b>menyimpulkan</b> cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan																			
4.10	anak mampu <b>mendeskripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools																			
3.9	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.																			
4.9	anak mampu <b>mengatur</b> fungsi tools pada aplikasi paint																			
2.8	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri																			
3.15	anak mampu <b>membuat</b> gambar dengan baik																			
4.15	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya secara tepat																			

Keterangan nilai :

BSB (Berkembang Sangat Baik)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BB (Belum Berkembang)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TKIT Robbani

Muawanatul Liza, S.Pd.

Guru Kelas TK B1

Nurtanti, S.Pd.

### Rubric penilaian

KD	INDIKATOR	PENILAIAN			
		BSB	BSH	MB	BB
1.1	anak mampu menunjukkan rasa syukur dan kagum dengan mengucapkan Tasbih atas kuasa Allah dengan benar	Anak hafal dan mampu Mengucapkan kalimat tasbih dengan fasih dan benar sesuai instruksi	Anak hafal dan mampu mengucapkan tasbih sesuai instruksi	Anak hafal kalimat tasbih dan mengucapkan kalimat tasbih secara spontan	Anak belum hafal dan belum mampu mengucapkan tasbih dengan fasih/benar
2.3	anak mampu <b>memerinci</b> nama bagian-bagian komputer minimal 3	anak mampu <b>memerinci</b> 3 nama bagian-bagian komputer	anak mampu <b>memerinci</b> 2 nama bagian-bagian komputer	anak mampu <b>memerinci</b> 1 nama bagian-bagian komputer	anak belum mampu <b>memerinci</b> nama bagian-bagian komputer
3.10	anak mampu <b>menyimpulkan</b> cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan	anak mampu <b>menyimpulkan</b> sendiri cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan	anak mampu <b>menyimpulkan</b> sendiri cara menggambar dengan aplikasi paint	anak mampu <b>menyimpulkan</b> cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan	anak belum mampu <b>menyimpulkan</b> sendiri cara menggambar dengan aplikasi paint secara berurutan
4.10	anak mampu <b>mendesripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools	anak mampu <b>mendesripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools	anak mampu <b>mendesripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 2 tools	anak mampu <b>mendesripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 1 tools	anak belum mampu <b>mendesripsikan</b> fungsi tools pada aplikasi paint

3.9	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 3 tools.	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 2 tools.	anak mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint minimal 1 tools.	anak belum mampu <b>memilih</b> fungsi tools pada aplikasi paint
4.9	anak mampu <b>mengatur</b> fungsi tools pada aplikasi paint	anak mampu <b>mengatur</b> 3 fungsi tools pada aplikasi paint	anak mampu <b>mengatur</b> 2 fungsi tools pada aplikasi paint	anak mampu <b>mengatur</b> 1 fungsi tools pada aplikasi paint	anak belum mampu <b>mengatur</b> fungsi tools pada aplikasi paint
2.8	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri lengkap	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri	anak mampu <b>membuat</b> gambar dengan percaya diri	anak belum mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan percaya diri
3.15	anak mampu <b>membuat</b> gambar dengan baik	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri dengan baik	anak mampu <b>membuat</b> gambar sendiri	anak mampu <b>membuat</b> gambar dengan baik	anak belum mampu <b>membuat</b> gambar dengan baik
4.15	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya secara tepat	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya sendiri secara tepat	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya sendiri	anak mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya	anak belum mampu <b>menampilkan</b> gambar hasil kreasinya secara tepat



PUSAT PENDIDIKAN DAN PEMBINAAN ANAK  
TKIT "ROBBANI"  
Jl. Raya Dolopo 10 A Telp. (0351) 367351



**PENILAIAN ANEKDOT (ANECDOTAL RECORD) TK B1**

**TAHUN AJARAN 2020/2021**

NAMA : \_\_\_\_\_

NO.	HARI/ TANGGAL/WAKTU	TEMPAT	PERISTIWA	KOMENTAR	OBSERVER
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TKIT Robbani

Muawanatul Liza, S.Pd.

Guru Kelas TK B1

Nurtanti, S.Pd.



PUSAT PENDIDIKAN DAN PEMBINAAN ANAK  
TKIT "ROBBANI"  
Jl. Raya Dolopo 10 A Telp. (0351) 367351



**PENILAIAN HASIL KARYA**

**TAHUN AJARAN 2020/2021**

NAMA ANAK : \_\_\_\_\_

KELOMPOK

: **TK B1**

NO.	HARI/ TANGGAL	KD DAN ASPEK PENILAIAN	KEGIATAN	MEDIA ALAT	FOTO KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	PENILAIAN
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TKIT Robbani

Muawanatul Liza, S.Pd.

Guru Kelas TK B1

Nurtanti, S.Pd.