

# **TUGAS AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN**

**PPG DALJAB ANGKATAN 2  
LPTK UNRAM/2020**

**RISALATUL UMMAH  
20051802010026**

# KOMPONEN PERANGKAT PEMBELAJARAN

- **1. Tujuan Pembelajaran**
- **Kompetensi yang harus dikuasai anak/peserta didik meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor;**
- **2. Materi Pembelajaran**
- **Isi pelajaran/konten meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur;**
- **3. Strategi Pembelajaran**
- **Pendekatan dalam mengoperasikan pencapaian tujuan pembelajaran meliputi mutu pembelajaran, metode, media dan waktu;**
- **4. Evaluasi hasil belajar**
- **Menilai kompetensi anak/peserta didik meliputi jenis penilaian, butir penilaian, skor dan nilai akhir**

# JENIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD

- **Perencanaan Pembelajaran AUD terdiri atas :**
  - **Perencanaan Makro adalah perencanaan pembelajaran satu tahunan (Prota)**
  - **Perencanaan Meso adalah perencanaan pembelajaran semesteran (Prosem)**
  - **Perencanaan pembelajaran mikro adalah perencanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan perencanaan pembelajaran harian (RPPH)**

# Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

1. Disusun berdasarkan kegiatan mingguan.
2. Kegiatan harian berisi kegiatan awal/pembukaan, inti, recalling, istirahat/makan bersama dan akhir/penutup.
3. Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.
4. Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan pendekatan saintifik.

# Komponen RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

1. Identitas RPPH yang terdiri dari
  - Nama Sekolah
  - Tema / Sub Tema /Sub-sub Tema
  - Kelompok / Usia
  - Hari / Tanggal
  - Semester / Bulan / Minggu
2. KI dan KD yang muncul
3. Muatan materi/kegiatan
4. Tujuan kegiatan
5. Media, alat dan bahan ajar
6. Proses kegiatan (pembuka, inti, recalling, istirahat, penutup)
7. penilaian/asesmen



# MEDIA PEMBELAJARAN

- **Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.**
- **Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.**
- **Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan**

# Manfaat Media

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
5. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
6. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
7. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.



# Jenis Media Pendidikan

► Adapun jenis media ada 3, yaitu:

1. VISUAL
2. AUDIO
3. AUDIO-VISUAL



# Contoh RPPH saya

**Kelompok usia** : B/5-6 tahun

**Semester/Minggu ke/Hari ke:** I / 10/ 1

**Tema/sub tema** : Binatang / Binatang peliharaan/ kucing

**Hari /tgl** : Senin/ 21 September 2020

## ❖ MUATAN MATERI KEGIATAN

- Anak mengucap syukur Alhamdulillah atas ciptaan – ciptaan Tuhan
- Anak dapat menyayangi benda ciptaan Tuhan
- Anak dapat mengelompokkan binatang peliharaan
- Anak dapat bercakap-cakap dan menceritakan tentang binatang peliharaan
- Anak dapat meniru gerakan kucing berjalan
- Anak dapat menciptakan hasil karya dalam bentuk gambar dan mewarnai
- Anak bernyanyi lagu “kucing belang dua”

# Tujuan pembelajaran

- **NAM** :Melalui Pengamatan langsung, anak dapat menyebutkan ciptaan Tuhan
- **Sosem** : Anak terbiasa bersikap menyayangi/tidak menyakiti binatang
- **Bahasa** : melalui kegiatan mengamati kucing dan bertanya jawab anak dapat menunjukkan rasa ingin tahu
- **Kognitif** : anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan jenisnya
- **Motorik** : Melalui Kegiatan menirukan gerakan kucing berjalan anak dapat terampil dalam mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus
- **Bahasa** : Melalui kegiatan bercakap-cakap diharapkan anak belajar untuk memahami bahasa ekspresif (bahasa verbal dan nonverbal)
- **Seni** : Melalui kegiatan menggambar dan mewarnai gambar kucing anak dapat mnyajikan hasil karya secara kreatif.



- ❖ **Media**

- a. kucing asli

- b. Video tentang jenis binatang peliharaan

- ❖ **Alat dan bahan**

- Gambar binatang peliharaan

- Gambar kucing

- Papan tulis dan spidol

- Buku gambar, pensil, krayon

- ❖ **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- Pembukaan

- Keg. Inti

- Recalling

- Istiraha

- penutup

# LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN INTI

## ❖ MENGAMATI

- Anak menonton video tentang macam binatang peliharaan
- Anak mengamati kucing secara langsung

## ❖ MENANYA

- Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang kucing
- Anak bertanya tentang kucing
- Siapa yang menciptakan kucing?
- Apa makanan kucing?
- Dimana kita menemukan kucing?
- Bagaimana cara merawat kucing?
- Mengapa kita harus merawat kucing?
- Kapan kita harus merawat kucing kita?

## ❖ MENGUMPULKAN INFORMASI

- Anak mendapat jawaban dari tayang video yang ditampilkan tentang kucing
- Anak mendapat informasi jawaban dari guru dan orang tua
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan pendapat tentang jenis, ciri-ciri, dan manfaat

# Lanjutan,,,,,

## ❖ MENALAR

- Anak menalar ciri kucing setelah menonton video dan melakukan kegiatan.
- Anak melakukan kegiatan: (video dan photo hasil karya dari orangtua)
- Kegiatan 1 : anak menggambar dan mewarnai gambar kucing
- Kegiatan 2 :anak melakukan kegiatan di majalah halaman 17

## ❖ Mengkomunikasikan

- Setelah mengamati gambar di video dan melakukan kegiatan anak dapat menceritakan tentang jenis,ciri,dan manfaat kucing
- Anak menyajikan hasil karya



# ALAT PENILAIAN

- 1. catatan anekdot
  - 2. penilaian hasil karya
  - 3. rating scale
- 



# Keg.1

## ❖ Materi

Mengenal binatang peliharaan (kucing)

## ❖ KD : 3.8

Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batu-batuan dll)

## ❖ Indikator

Pengenalan jenis binatang peliharaan melalui pemberian symbol (√) dan konsep penjumlahan melalui bermain

## ❖ Petunjuk kegiatan

Berilah tanda ceklis (√) di dalam kotak kecil pada gambar binatang peliharaan dibawah ini, lalu hitunglah ada berapa yang termasuk binatang peliharaan di rumah! Tulislah angkanya pada lingkaran di bawah sendiri.

Alat dan bahan: - media gambar  
- kucing asli



# Keg.2

## ❖ Materi

Mengenal binatang peliharaan (kucing)

## ❖ KD : 3.8

Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, batu-batun dll)

## ❖ Indikator

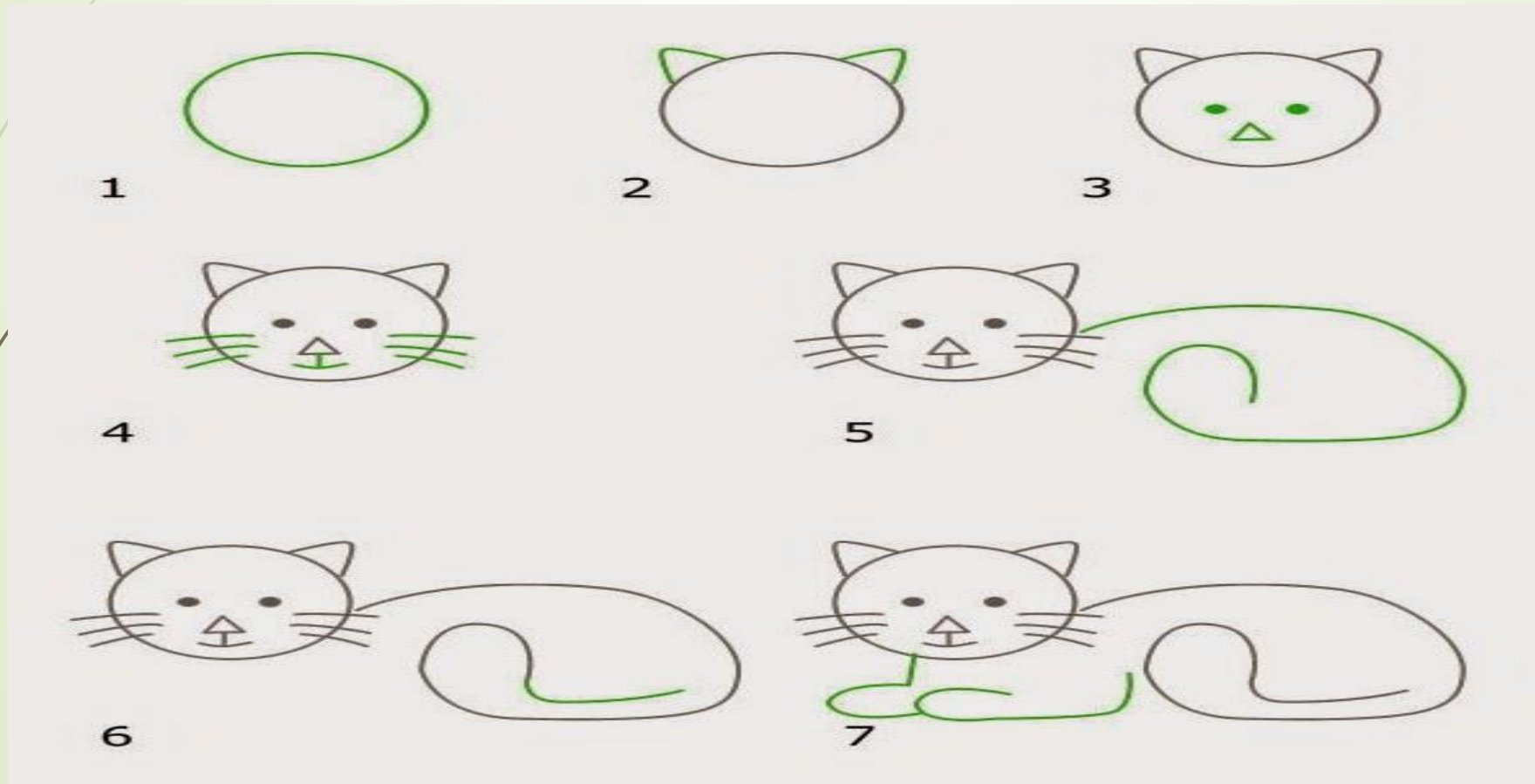
Pengenalan jenis binatang peliharaan melalui menggambar dan mewarnai kucing lalu memberi tulisan di bawahnya sesuai contoh

## ❖ Petunjuk kegiatan

gambarlah kucing di dalam kotak di bawah ini sesuai langkah-langkah menggambar kucing lalu warnailah gambar, setelah itu berilah tulisan di bawahnya seperti contoh!

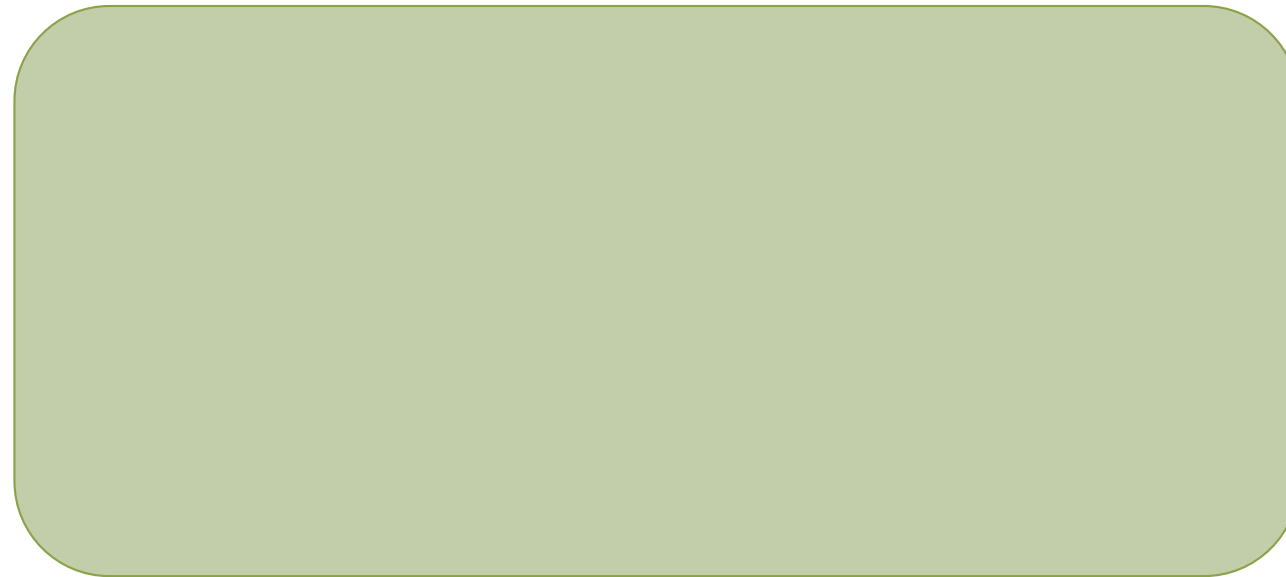
# Langkah-langkah menggambar kucing

alat dan bahan : LKA, Pensil, crayon





# ❖ Tempat menggambar kucing



**kucing kesayangan**

1. ....
2. ....
3. ....



# Vidio yang ada dalam keg.sbb:

Vidio lagu “kucingku belang 3”

Silahkan klik link ini <https://g.co/kgs/GU47zc>





Selamat bermain