

**MEDIA PEMBELAJARAN**  
**TK KUSUMA MULIA BUKUR**  
**DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI**  
**TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021**

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Senin / 21 September 2020
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/ Sapi
Strategi Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Kompetensi Dasar	: 3.1-4.1, 2.7, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.3-4.3, 3.15- 4.15
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri

#### TUJUAN KEGIATAN

1. Anak dapat membuat bentuk binatang sapi menggunakan plastisin sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran berbentuk sapi
2. Anak dapat mewarnai gambar “sapi perah yang sedang makan rumput di kandang” dengan perpaduan warna sapi perah dan rumput yang sesuai setelah memperhatikan ilustrasi media pembelajaran berbentuk sapi
3. Anak dapat mengerjakan penjumlahan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru
4. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat dan sesuai setelah memperoleh penjelasan dari guru tentang sapi.
5. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang dikisahkan oleh guru
6. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

#### INDIKATOR

1. NAM (3.1-4.1) : Anak dapat menyayangi hewan ciptaan Allah SWT (memberi makan sapi)
2. SOSEM (2.7) : Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
3. KOGNITIF (3.6-4.6) : Anak dapat mengenal konsep matematika sederhana dalam bentuk penjumlahan sederhana
4. BAHASA (3.12-4.12) : Anak dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan yang sesuai
5. FM (3.3-4.3) : Anak dapat terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas membentuk dari plastisin
6. SENI (3.15-4.15) : Anak dapat menampilkan suatu hasil karya dengan mewarnai gambar sapi

#### DESKRIPSI MEDIA

Media yang kami gunakan merupakan media interaktif yang dibuat dengan aplikasi powerpoint. Yang didalam aplikasi powerpoint terdapat video yang menarik tentang pengenalan binatang terutama sapi perah. Melalui media ini pula guru mengajarkan kepada anak untuk mengerjakan LKPD yang telah disiapkan oleh guru. Diharapkan melalui aplikasi ini anak dapat belajar dengan mudah dan kreatif.

#### ALAT BAHAN

- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| - laptop              | - Internet |
| - Aplikasi powerpoint | - Skill    |

## CARA MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Adapun cara pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Membuka aplikasi powerpoint
2. Klik menu 'file' lalu pilih 'New' kemudian pilih 'OK'
3. Pada slide pertama dapat mendesain dengan membuat halaman judul yaitu materi apa yang akan dibahas
4. Mula-mula pada slide pertama dapat memasukkan background yang akan dipilih dengan cara klik kanan pada slide, lalu pilih '*format background*' kemudian pada menu *fill* dapat memilih background yang menarik untuk anak sesuai dengan tema yang akan dibahas. Lalu klik *OK*.
5. Setelah background sudah dipilih dan dapat mendesain halaman judul semenarik mungkin untuk anak, guru dapat berpindah ke slide selanjutnya.
6. Untuk slide kedua, guru memilih materi pengenalan binatang melalui video pembelajaran. Untuk memasukkan video ke dalam slide powerpoint, pilihlah menu *insert* kemudian *insert video* lalu pilih *OK*.
7. Jika menambahkan gambar atau foto maka pilih menu *insert* lalu pilih *pictures*. Pilih gambar yang diinginkan kemudian pilih *OK*.
8. Buatlah bahan ajar melalui media *powerpoint* semenarik mungkin untuk anak agar anak lebih mudah dalam belajar dan menambah ilmu serta pengetahuan anak.



# KI / KD



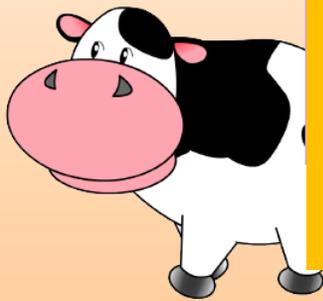
KI / KD  
INDIKATOR  
TUJUAN



## TUJUAN PEMBELAJARAN



KI / KD  
INDIKATOR  
TUJUAN

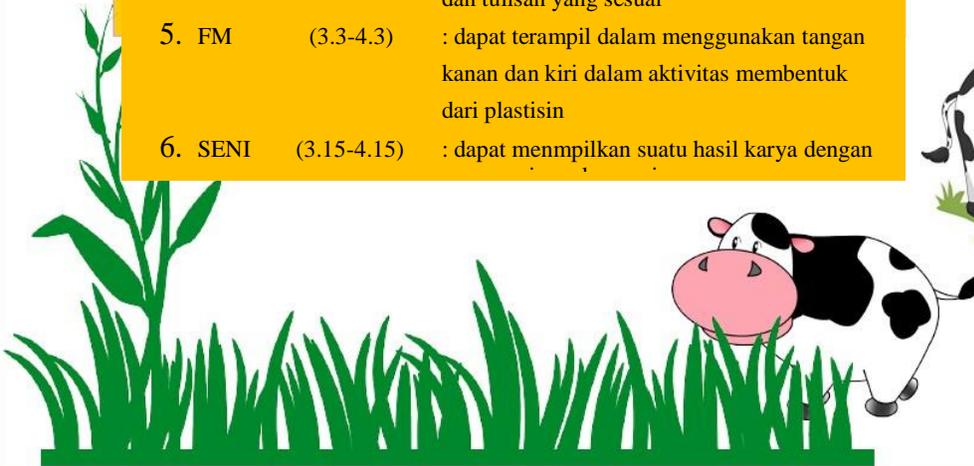


1. Anak dapat membuat bentuk binatang sapi menggunakan plastisin sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran berbentuk sapi
2. Anak dapat mewarnai gambar “sapi perah yang sedang makan rumput di kandang” dengan perpaduan warna sapi perah dan rumput yang sesuai setelah memperhatikan ilustrasi media pembelajaran berbentuk sapi
3. Anak dapat mengerjakan penjumlahan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat setelah memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru
4. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat dan sesuai setelah memperoleh penjelasan dari guru tentang sapi.
5. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang dikisahkan oleh guru
6. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

# INDIKATOR



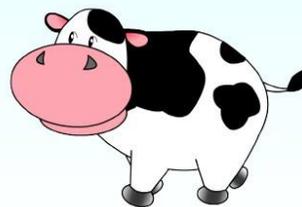
1. NAM (3.2-4.2) : dapat menyayangi hewan ciptaan Allah SWT ( memberi makan sapi)
2. SOSEM (2.7) : dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
3. KOGNITIF (3.6-4.6) : anak dapat mengenal konsep matematika sederhana dalam bentuk penjumlahan sederhana
4. BAHASA (3.12-4.12) : dapat menghubungkan antara gambar dan tulisan yang sesuai
5. FM (3.3-4.3) : dapat terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas membentuk dari plastisin
6. SENI (3.15-4.15) : dapat menampilkan suatu hasil karya dengan



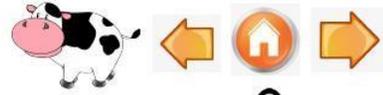
My Project - Powered by AutoPlay Media Studio



- Siapakah aku ?
- Apa makananku ?
- Apa yang aku hasilkan ?
- Cerita singkat

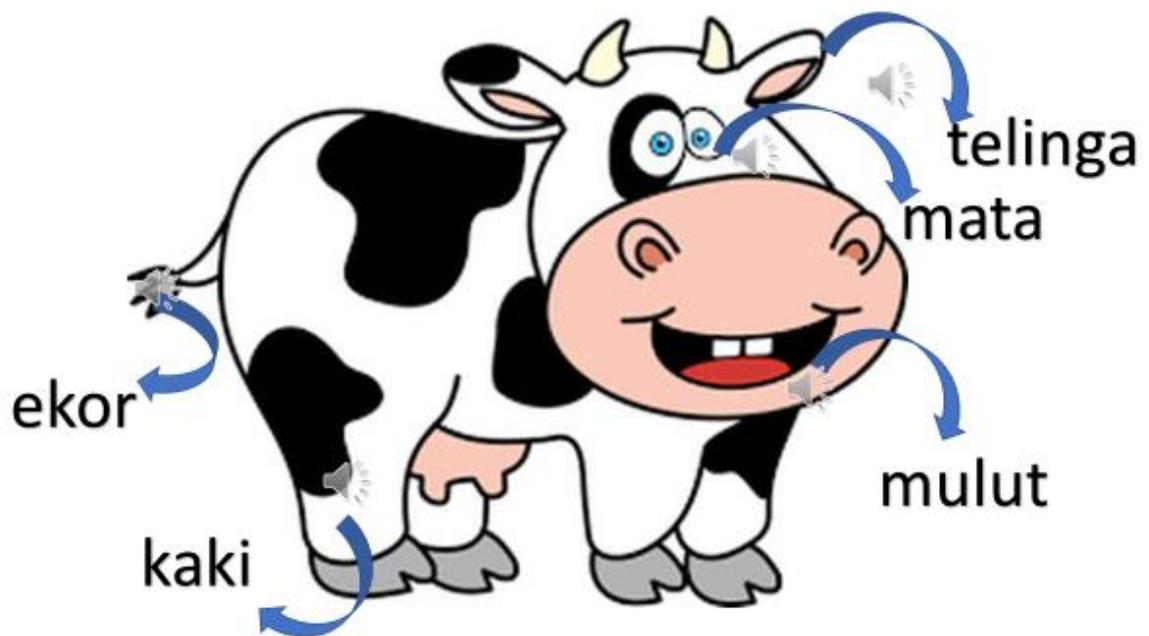


# r - u - m - p - u - t

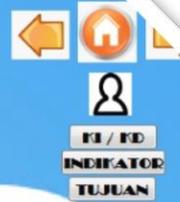


ISRO'YAH, S.Pd

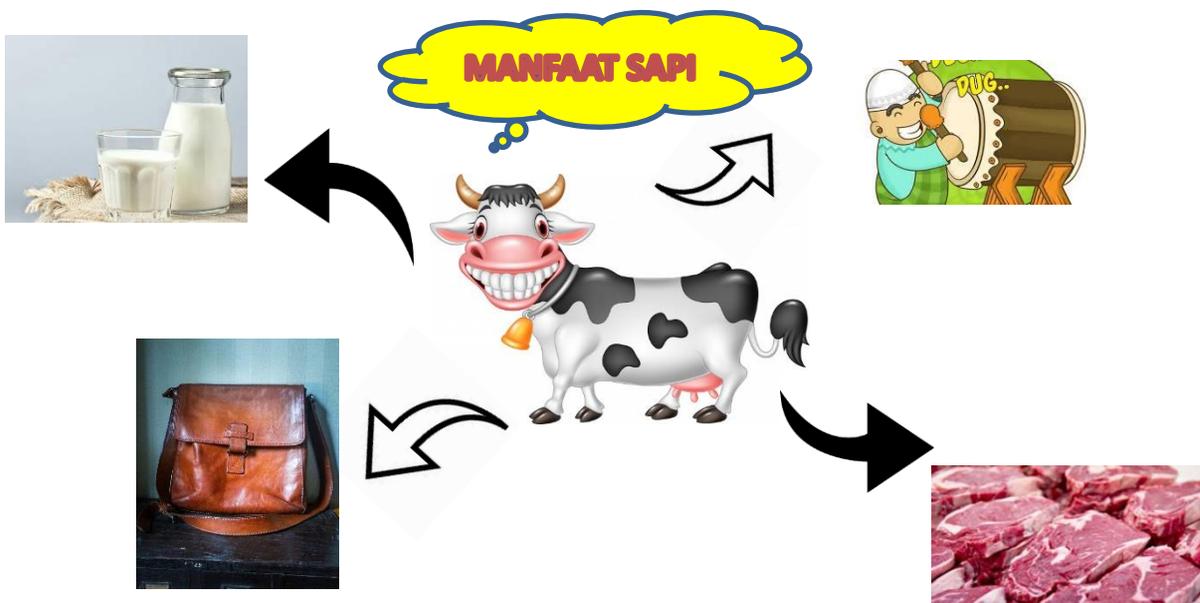
KEMENDIKNAS 2020



# PROFIL



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF INI DIBUAT  
OLEH ISRO'YAH, S.PD SEBAGAI PEMENUHAN TUGAS  
MEDIA BELAJAR DALAM RANGKAIAN TUGAS PPG  
DALJAB KEMENDIKNAS 2020



## SISTEMATIKA BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG TERNAK

SUB TEMA : SAPI PERAH

- KEGIATAN 1** : Membentuk binatang sapi dengan menggunakan media plastisin
- ✓ SAINS : Anak mampu mengetahui bagian-bagian tubuh sapi serta manfaat sapi
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah plastisin, selain itu melalui media powerpoint untuk memberikan pembelajaran terkait tema yang ada
  - ✓ Engineering : cara untuk membuat bentuk binatang sapi adalah dengan menggunakan plastisin yang di tekan-tekan kemudian membentuknya dengan menggunakan alat menggaris atau gunting.
  - ✓ Art : keindahan membuat bentuk plastisin yang cantik dan bagus
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah plastisin bentuk sapi yang telah dibuat
- KEGIATAN 2** : Mewarnai gambar sapi perah yang sedang makan rumput
- ✓ SAINS : Anak mampu mengetahui warna tubuh sapi perah
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah krayon
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : krayon untuk mewarnai gambar sapi perah yang sedang makan rumput
  - ✓ Art : Hasil karya anak mewarnai
  - ✓ Math : Anak menghitung jumlah kaki pada gambar sapi perah
- KEGIATAN 3** : Menghitung penjumlahan sederhana dengan bantuan gambar kemudian mewarnainya
- ✓ SAINS : Anak mampu menghitung gambar dan mengenal macam warna
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah pensil dan penghapus
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : pensil untuk menulis jumlah gambar yang telah dihitung
  - ✓ Art : Hasil karya anak menghitung dan mewarnai gambar
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah gambar yang ada
- KEGIATAN 4** : Menghubungkan gambar dengan tulisan yang tepat dan sesuai
- ✓ SAINS : Anak mampu mencocokkan gambar yang ada dengan tulisan yang sesuai
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah pensil, penghapus dan krayon
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : pensil untuk menulis dan krayon untuk mewarnai gambar
  - ✓ Art : Hasil karya anak mencocokkan gambar dan mewarnai gambar
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah gambar yang ada

**MEDIA PEMBELAJARAN**  
**TK KUSUMA MULIA BUKUR**  
**DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI**  
**TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021**

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Selasa / 22 september 2020
Kelompok / Usia	: B / 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/ Kambing
Strategi Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Kompetensi Dasar	: 3.1-4.1, 2.7, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.3-4.3, 3.15- 4.15
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri

**TUJUAN KEGIATAN**

7. Anak mengamati gambar binatang kambing melalui slide ppt yang ditampilkan guru dan anak diberikan kesempatan bertanya tentang media gambar kambing tersebut
8. Menjumlah gambar kambing yang ditampilkan guru
9. Mengamati video manfaat binatang kambing dan anak menceritakan kembali apa manfaat binatang kambing
10. Menghubungkan gambar dengan kata
11. Membuat kolase binatang kambing dengan media kapas putih
12. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

**INDIKATOR**

7. NAM (3.1-4.1) : Anak terbiasa mengucapkan kalimat toyyibah terhadap ciptaan Tuhan
8. SOSEM (2.7) : Anak dapat sabar menunggu giliran dan mendengarkan orang lain ketika bicara
9. KOGNITIF (3.6-4.6) : Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan yang sesuai
10. BAHASA (3.12-4.12) : Anak dapat menjumlah gambar kambing
11. FM (3.3-4.3) : Anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan membuat kolase gambar kambing dengan media kapas
12. SENI (3.15-4.15) : Anak dapat membuat karya seni mewarnai gambar kambing dengan metode stiple sesuai kreativitasnya

**DESKRIPSI MEDIA**

Media yang kami gunakan merupakan media interaktif yang dibuat dengan aplikasi powerpoint. Yang didalam aplikasi powerpoint terdapat video yang menarik tentang pengenalan binatang ternak yaitu kambing. Melalui media ini pula guru mengajarkan kepada anak untuk mengerjakan LKPD yang telah disiapkan oleh guru. Diharapkan melalui aplikasi ini anak dapat belajar dengan mudah dan kreatif.

**ALAT BAHAN**

- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| - laptop              | - Internet |
| - Aplikasi powerpoint | - Skill    |

## CARA MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Adapun cara pembuatannya adalah sebagai berikut:

9. Membuka aplikasi powerpoint
10. Klik menu 'file' lalu pilih 'New' kemudian pilih 'OK'
11. Pada slide pertama dapat mendesain dengan membuat halaman judul yaitu materi apa yang akan dibahas
12. Mula-mula pada slide pertama dapat memasukkan background yang akan dipilih dengan cara klik kanan pada slide, lalu pilih '*format background*' kemudian pada menu *fill* dapat memilih background yang menarik untuk anak sesuai dengan tema yang akan dibahas. Lalu klik *OK*.
13. Setelah background sudah dipilih dan dapat mendesain halaman judul semenarik mungkin untuk anak, guru dapat berpindah ke slide selanjutnya.
14. Untuk slide kedua, guru memilih materi pengenalan binatang melalui video pembelajaran. Untuk memasukkan video ke dalam slide powerpoint, pilihlah menu *insert* kemudian *insert video* lalu pilih *OK*.
15. Jika menambahkan gambar atau foto maka pilih menu *insert* lalu pilih *pictures*. Pilih gambar yang diinginkan kemudian pilih *OK*.
16. Buatlah bahan ajar melalui media *powerpoint* semenarik mungkin untuk anak agar anak lebih mudah dalam belajar dan menambah ilmu serta pengetahuan anak.





Video Pengenalan Kambing



## SISTEMATIKA BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG TERNAK

SUB TEMA : KAMBING

- KEGIATAN 1** : Membuat kolase gambar kambing menggunakan media kapas putih
- ✓ SAINS : Anak mampu mengetahui bagian-bagian tubuh kambing serta manfaat kambing
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah kapas putih, gambar kambing, lem, krayon, selain itu melalui media powerpoint untuk memberikan pembelajaran terkait tema yang ada
  - ✓ Engineering : cara untuk membuat kolase adalah menggunakan kapas putih, lem dan krayon untuk berkreasi
  - ✓ Art : keindahan membuat kolase yang cantik dan bagus
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah kaki pada kolase gambar kambing
- KEGIATAN 2** : Menghitung jumlah sederhana dengan bantuan gambar
- ✓ SAINS : Anak mampu menghitung gambar dengan berbagai bahasa (bahasa inggris, indonesia dan jawa)
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah gambar atau poster kambing
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : gambar atau poster kambing untuk menghitung jumlah gambar tersebut
  - ✓ Art : Hasil karya anak menghitung dan menyebutkan jumlah gambar
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah gambar yang ada
- KEGIATAN 3** : Membuat karya seni mewarnai gambar kambing dengan metode stiple sesuai kreativitasnya
- ✓ SAINS : Anak mampu mewarnai gambar yang ada dengan metode stiple sesuai kreativitasnya
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah gambar kambing dan cat warna
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : cat warna untuk mewarnai gambar
  - ✓ Art : Hasil karya anak mewarnai gambar dengan metode stiple
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah gambar yang ada

**MEDIA PEMBELAJARAN**  
**TK KUSUMA MULIA BUKUR**  
DESA BUKUR KECAMATAN KANDANGAN KABUPATEN KEDIRI  
**TAHUN PELAJARAN 2020 – 2021**

Nama Lembaga	: TK KUSUMA MULIA BUKUR
Semester / Bulan/ Minggu	: I / IX/ X
Hari / tanggal	: Rabu / 23 September 2020
Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/ Pokok Bahasan	: Binatang/ Binatang Ternak/ Ayam
Strategi Pembelajaran	: Kelompok dengan Pengaman
Kompetensi Dasar	: 3.1-4.1, 2.7, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.3-4.3, 3.15- 4.15
Alokasi Waktu	: 07.30 – 10.30 WIB
Alamat Lembaga	: Ds. Bukur Kec. Kandangan Kab. Kediri

#### TUJUAN KEGIATAN

13. Anak dapat membuat *finger painting* dengan menggunakan cat pasta sesuai dengan instruksi dan contoh yang sudah tersedia setelah melihat ilustrasi media pembelajaran
14. Anak dapat mengerjakan pengurangan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat
15. Anak dapat menghubungkan antara gambar dan juga tulisan dengan tepat
16. Anak dapat meronce gantungan kunci menggunakan bulu ayam sesuai instruksi dan ilustrasi melalui media pembelajaran interaktif yang sudah tersedia
17. Anak dapat menghargai makhluk sesama ciptaan Allah SWT dengan menyayangi hewan ciptaan Allah sebagaimana yang dikisahkan oleh guru
18. Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran ketika menanggapi diskusi sesuai dengan urutan yang telah dibuat guru

#### INDIKATOR

13. NAM (3.1-4.1) : Anak dapat mengucapkan kalimat toyyibah kepada tuhan atas ciptaannya
14. SOSEM (2.7) : Anak dapat memiliki rasa sabar menunggu giliran
15. KOGNITIF (3.6-4.6) : Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
16. BAHASA (3.12-4.12) : Anak dapat menghubungkan gambar dengan kata
17. FM (3.3-4.3) : Anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan dengan terampil *finger painting* menggunakan media cat pasta
18. SENI (3.15-4.15) : Anak dapat membuat karya seni gantungan kunci dari bulu ayam sesuai kreativitasnya

#### DESKRIPSI MEDIA

Media yang kami gunakan merupakan media interaktif yang dibuat dengan aplikasi powerpoint. Yang didalam aplikasi powerpoint terdapat video yang menarik tentang pengenalan binatang ternak yaitu ayam. Guru memberikan video tentang tugas yang akan dikerjakan anak melalui *powerpoint*. Melalui media ini pula guru mengajarkan kepada anak untuk mengerjakan LKPD yang telah disiapkan oleh guru. Diharapkan melalui aplikasi ini anak dapat belajar dengan mudah dan kreatif.

#### ALAT BAHAN

- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| - laptop              | - Internet |
| - Aplikasi powerpoint | - Skill    |

## CARA MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Adapun cara pembuatannya adalah sebagai berikut:

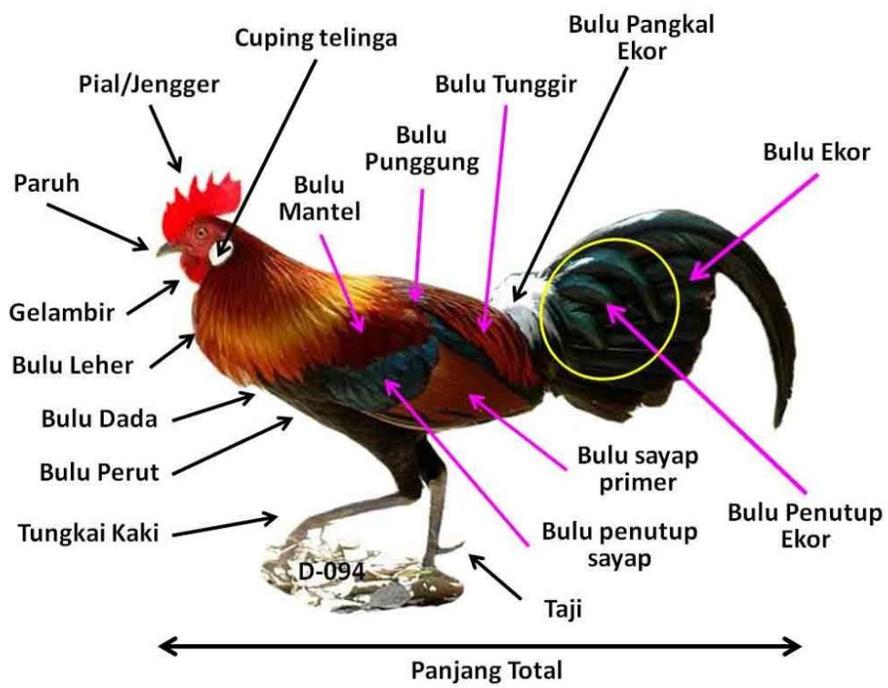
17. Membuka aplikasi powerpoint
18. Klik menu 'file' lalu pilih 'New' kemudian pilih 'OK'
19. Pada slide pertama dapat mendesain dengan membuat halaman judul yaitu materi apa yang akan dibahas
20. Mula-mula pada slide pertama dapat memasukkan background yang akan dipilih dengan cara klik kanan pada slide, lalu pilih '*format background*' kemudian pada menu *fill* dapat memilih background yang menarik untuk anak sesuai dengan tema yang akan dibahas. Lalu klik *OK*.
21. Setelah background sudah dipilih dan dapat mendesain halaman judul semenarik mungkin untuk anak, guru dapat berpindah ke slide selanjutnya.
22. Untuk slide kedua, guru memilih materi pengenalan binatang melalui video pembelajaran. Untuk memasukkan video ke dalam slide powerpoint, pilihlah menu *insert* kemudian *insert video* lalu pilih *OK*.
23. Jika menambahkan gambar atau foto maka pilih menu *insert* lalu pilih *pictures*. Pilih gambar yang diinginkan kemudian pilih *OK*.
24. Buatlah bahan ajar melalui media *powerpoint* semenarik mungkin untuk anak agar anak lebih mudah dalam belajar dan menambah ilmu serta pengetahuan anak.

**TEMA** : BINATANG  
**SUB TEMA** : BINATANG TERNAK  
**SUB-SUB TEMA** : AYAM

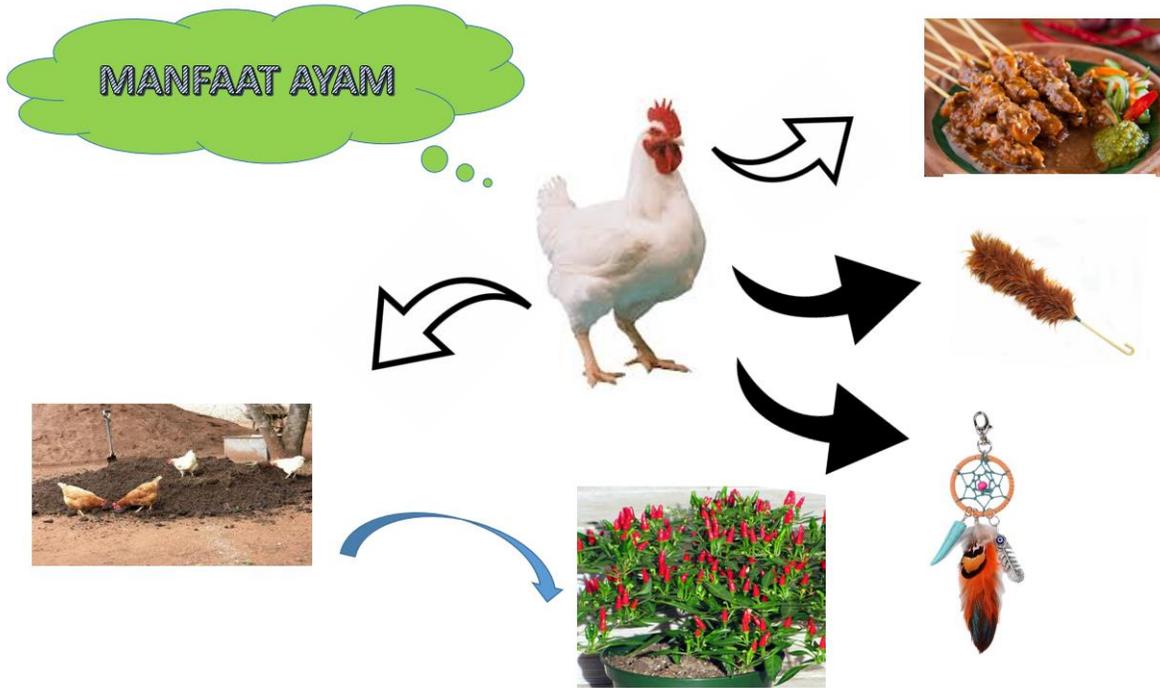




Video pengenalan binatang ayam melalui lagu



MANFAAT AYAM



## SISTEMATIKA BAHAN AJAR

TEMA : BINATANG TERNAK

SUB TEMA : AYAM

- KEGIATAN 1** : Membuat *finger painting* dengan menggunakan cat pasta
- ✓ SAINS : Anak mampu mengetahui bagian-bagian tubuh ayami serta manfaat ayam
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah cat pasta, gambar ayam, selain itu melalui media powerpoint untuk memberikan pembelajaran terkait tema yang ada
  - ✓ Engineering : Cara untuk membuat bentuk binatang sapi adalah dengan menggunakan gambar ayam kemudian mewarnainya dengan cat pasta menggunakan *finger painting*
  - ✓ Art : Keindahan membuat lukisan dengan teknik *finger painting*
  - ✓ Math : Anak menghitung jumlah lukisan ayam yang telah dibuat
- KEGIATAN 2** : Mengerjakan pengurangan sederhana dengan bantuan gambar dengan hasil yang tepat
- ✓ SAINS : Anak mampu mengetahui warna ayam
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah gambar dan pensil
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : gambar ayam untuk mengetahui jumlah ayam dan pensil untuk menulis jumlahnya
  - ✓ Art : Hasil karya anak mewarnai
  - ✓ Math : Anak menghitung jumlah ayam pada gambar
- KEGIATAN 3** : Menghubungkan gambar dengan tulisan yang tepat dan sesuai
- ✓ SAINS : Anak mampu mencocokkan gambar yang ada dengan tulisan yang sesuai
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah pensil, penghapus dan krayon
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : pensil untuk menulis dan krayon untuk mewarnai gambar
  - ✓ Art : Hasil karya anak mencocokkan gambar dan mewarnai gambar
  - ✓ Math : anak menghitung jumlah gambar yang ada
- KEGIATAN 4** : Mengkoordinasi mata dan tangan dengan terampil *finger painting* menggunakan media cat pasta
- ✓ SAINS : Anak mampu mengenal warna dan teknik mewarnai
  - ✓ Teknologi : Bahan yang digunakan dalam membuat karya adalah cat pasta dan buku gambar
  - ✓ Engineering : Cara kerja alat dan bahan : buku gambar dan cat pasta untuk melakukan *finger painting*
  - ✓ Art : Hasil karya anak dalam bentuk lukisan *finger painting*
  - ✓ Math : Anak menghitung jumlah gambar yang ada