

SISTEMATIKA BAHAN AJAR

Tema : Binatang
Sub tema : kura kura
Kelompok : B (5-6 tahun)

Setiap peserta membuat 1 bahan ajar berdasarkan kegiatan yang ada di RPPH Luring, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Mengacu sub-sub tema harian yang akan dibahas (RPPH Luring).
2. Hasil workshop bahan ajar, berupa uraian penjelasan Pendekatan STEAM dalam setiap kegiatan main (minimal 4 kegiatan)

Kegiatan 1 : Bereksplorasi membuat bentuk kura kura dari bahan alam (tanah liat)

Sains : anak mengenali tekstur tanah liat, sebelum dan sesudah di campur air

Teknologi : penggunaan sendok ,tanah liat dan air

Engineering : anak dapat mengetahui cara mencampur tanah liat dan air,dengan menggunakan sendok

Art : Estetika keindahan setelah bentuk kura kura yang di buat di jemur selama 1 hari

Math : anak dapat menghitung bulatan kecil dan besar yang di butuhkan,untuk membuat kaki,kepala,dan tubuh kura kura

Kegiatan 2 : Meraba dan menyebutkan tekstur tempurung kura kura

Sains : anak mengenali tekstur kasar dan halus dari tempurung kura kura

Teknologi : -

Engineering : cara kerja bahan / alat pembelajaran yaitu dengan mengusap dan meraba serta merasakan tekstur dari kulit kura kura

Art : -

Math : anak dapat menyebutkan perbedaan kasar dan halus dari suatu benda

Kegiatan 3 : Membuat coretan diatas pasir membentuk kura kura

Sains : anak mengetahui tekstur kasar dan halus dari pasir

Teknologi : Alat yang di gunakan dalam membuat karya ini adalah dan sumpit

Engineering : cara kerja alat adalah anak berekspresi membuat coretan di atas pasir membentuk kura kura

Art : anak berekspresi membuat sebuah bentuk yang di inginkan pada sebuah media yaitu pasir

Math : anak dapat membuat coretan yang bermakna

Kegiatan 4 : Membuat karya seni dengan finger painting menjadi bentuk kura kura

Sains : Anak dapat berekspresi dengan bermain warna

Teknologi : -

Engineering : cara kerja alat adalah dengan membuat coretan coretan yang bermakna pada kertas karton, mengguakan jari langsung, membentuk kura kura

Art : Berekspresi membuat sebuah karya yang dengan permainan warna

Math : terciptanya karya yang indah melalui percampuran warna yang sesuai