

## SISTEMATIKA BAHAN AJAR

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)

Tema : Lingkungan alam

Sub tema : Pantai

### **Kegiatan 1 : Eksperimen mencampur air tawar dengan garam**

Sains : Anak mengenali tekstur garam, mengetahui rasa garam, mengetahui rasa air tawar dan rasa air tawar setelah dicampur garam.

Teknologi : Anak mengenali alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu gelas , sendok dapat juga memakai blender agar proses pelarutan garam bs lebih cepat.

Engineering : Cara kerja alat dan bahan, proses air tawar menjadi air asin dengan ekperimen mencampur air tawar dengan garam. Anak mengambil garam dengan sendok kemudian dimasukkan kedalam gelas yang berisi air. Kalau menggunakan blender, anak mengambil garam dimasukkan ke blender, menuangkan air ke blender, kemudian menekan tombol on.

Art :

Math : Dalam kegiatan ini anak dapat menghitung berapa sendok garam yang akan digunakan.

### **Kegiatan 2 : Menghias figura dari kardus bekas dengan menggunakan kulit kerang**

Sains : Anak dapat mengetahui tekstuk, warna bentuk dari kulit kerang

Teknologi : Anak mengenali alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu gunting, penjepit makanan untuk mengambil kulit kerang,

Engineering : Cara kerja alat dan bahan, Anak menggunakan gunting untuk memotong kardus, proses menghias figura, anak memilih dan mengambil kulit kerang dengan penjepit makanan,

dan menentukan yang mana yang akan mereka gunakan, kulit kerang di beri lem kemudian ditempelkan pada figura yang sudah tersedia.

Art : Hasil kreatifitas menghias figura foto

Math : Dalam kegiatan ini anak dapat menyebutkan berapa jumlah kulit kerang yang mereka gunakan, anak dapat menyebutkan ukuran kulit kerang. Dapat mengukur panjang figura foto dengan jengkal

### **Kegiatan 3 : Mengelompokkan kulit kerang menurut jenisnya**

Sains : Anak mengenali aroma, bentuk , tekstur, warna dari kulit kerang

Teknologi : Alat yang akan digunakan dalam kegiatan baskom, piring plastik, penjepit makanan

Engineering : Cara kerja alat dan bahan, anak mengambil kulit kerang yang ada di baskom dengan penjepit makanan kemudian dikelompokkan menurut jenisnya pada piring yang sudah disediakan

Art : Hasil karya membuat hiasan dari kulit kerang

Math : Anak mengelompokkan kulit kerang menurut jenisnya, anak dapat menghitung berapa jumlah kulit kerang yang ada dipiring,

### **Kegiatan 4 : Menggores huruf diatas pasir menjadi kata pantai**

Sains : Anak mengenali tekstur dan warna pasir

Teknologi : Alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini penampan dan supit mie

Engineering : cara kerja alat dan bahan, anak menggores huruf diatas pasir menjadi kata pantai dengan menggunakan supit mie.

Art : Hasil tulisan diatas pasir yang sudah diberi hiasan goresan seperti gambar bunga dan lingkaran

Math : Dalam kegiatan menggores huruf menjadi kata pantai anak dapat menyebutkan berapa huruf yang ada di dalam kata pantai.

