

SISTEMATIKA BAHAN AJAR

Tema : Lingkungan social

Sub tema : Tempat ibadah

Sub-sub tema : Masjid

URAIAN PENJELASAN PENDEKATAN STEAM DALAM SETIAP KEGIATAN

Kegiatan 1 : Menghias bentuk beduk dengan imajinasi menggunakan berbagai media.

- Sains : Anak dapat mengetahui bentuk geometri yang ada di masjid.
- Teknologi : Gunting
- Engineering : Untuk menggunting potongan-potongan kertas membentuk geometri dan asesoris menurut imajinasi anak.
- Art : Hasil dari menghias bentuk beduk mainan
- Matematik : Menghitung berapa jumlah stik es krim yang digunakan membuat bentuk beduk.

Kegiatan 2 : Membentuk kata masjid dari plastisin

- Sains : Anak dapat mengenal bentuk plastisin yang lunak.
- Tehnologi : penggaris
- Engineering : Proses membentuk plastisin menjadi huruf satu persatu sehingga menjadi kata masjid
- Art : Hasil dari kreasi anak tulisan dari plastisin.
- Matematik : Menghitung jumlah huruf yang membentuk kata masjid

Kegiatan 3 : Menyusun mainan konstruktif menggunakan lego.

- Sains : Anak dapat mengetahui bentuk geometri dalam bermain lego yang ada di rumah
- Tehnologi : Gunting
- Engineering : Untuk menggunting potongan-potongan kertas sebagai asesoris menurut imajinasi anak.
- Art : Hasil konstruksi bentuk masjid
- Matematik : Menghitung berapa jumlah lego yang digunakan

Kegiatan 4 : Kolase pada gambar masjid dengan menggunakan ampas pensil.

- Sains : Anak dapat mengetahui kasar halus panjang pendek
- Tehnologi : Menggunakan pinset untuk menyusun ampas pensil.
- Engineering : Cara kerja pinset untuk mengambil ampas pensil.
- Art : Hasil kolase yang dihasilkan anak
- Matematik : Jumlah ampas yang digunakan dengan menentukan berapa sendok .