

SISTEMATIKA BAHAN AJAR

1 BAHAN AJAR YANG SESUAI RPPH LURING

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

Kegiatan 1 : Kolase gambar amplop dari bahan kain perca

- ❖ Sains : Anak mengetahui berbagai macam bahan kain (katun, satin, spandex dan lainnya)
- ❖ Teknologi : Anak menggunakan gunting untuk menggunting kain dan lem untuk menempel
- ❖ Engineering : Anak menggunting kain perca perlahan- lahan sesuai idenya
- ❖ Art : Anak mengetahui berbagai warna dan corak kain perca
- ❖ Math : Anak mengukur besar kecilnya kain yang akan digunting

Kegiatan 2 : Bermain tutup botol berbagai warna membentuk kata “ S-U-R-A-T”

- ❖ Sains : Anak mengetahui bentuk tutup botol lingkaran dan besar kecilnya
- ❖ Teknologi : Anak menggunakan penjepit untuk membuat kata
- ❖ Engineering : Menyusun tutup botol yang berwarna warni menjadi kata S-U-R-A-T
- ❖ Art : Anak merapikan warna- warni dari tutup botol agar terlihat indah
- ❖ Math : Bentuk huruf dengan berbagai warna tutup botol

Kegiatan 3 : Membuat lukisan kantor pos dengan teknik finger painting

- ❖ Sains : Anak mengetahui cara pembuatan cat air (air, tepung jagung, gula pasir dan pewarna makanan)
- ❖ Teknologi : Anak menggunakan wadah dan sendok untuk membuat warna
- ❖ Engineering : Cara kerja jari- jari melukis
- ❖ Art : Anak menggunakan cat air yang digunakan untuk melukis
- ❖ Math : Anak membuat gambar bangunan kantor pos dengan teknik finger painting

Kegiatan 4 : Membuat amplop dari koran bekas dan menempel hiasan kain panel

- ❖ Sains : Anak mengetahui tekstur koran(halus dan tipis) dan kain panel (tebal dan berserat)
- ❖ Teknologi : Menggunakan koran, kain panel, gunting dan lem
- ❖ Engineering : Anak menggunting kain- kain panel
- ❖ Art : Anak membuat hiasan sesuai kreasinya
- ❖ Math : Anak membuat pola bentuk untuk menghias amplop