

SISTEMATIKA BAHAN AJAR

NAMA PAUD :TK WILDAN ASSYIFA
SEMESTER/BULAN/MINGGU : II//
KELAS/USIA :B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB. TEMA/SUB. SUB. TEMA:LINGKUNGAN SOSIAL/PELABUHAN/PERAHU
HARI, TANGGAL :

PENDEKATAN STEAM DALAM 4 KEGIATAN MAIN:

KEGIATAN 1

1.Menyusun kata pelabuhan dengan media pasir

- Sains :anak dapat mengamati bagaimana struktur pasir kasar/halus
Teknologi :Anak dapat menggunakan media(sendok) yang digunakan untuk menulis kata pelabuhan
Engineering :Anak dapat mengetahui cara merangkai huruf dengan pasir
Art :Anak dapat mengetahui bahwa pasir dapat digunakan untuk membuat tulisan Yang indah diatas lantai
Math :Anak dapat mengetahui berapa banyak ukuran(sendok) pasir yang digunakan Untuk menyusun huruf

KEGIATAN 2

2.Berkreasi dengan botol/bahan bekas membuat perahu

- Sains : Anak dapat mengetahui bahwa baling-baling perahu dapat berputar
Teknologi : Anak dapat menggunakan Alat yang digunakan dalam membuat perahu,
Engineering : Anak dapat mengetahui cara merangkai perahu
Art :Anak dapat mengetahui bahwa bahan bekas dapat dimanfaatkan menjadi mainan Yang indah
Math : Anak dapat menghitung jumlah karet yang digunakan,anak dapat mengukur kayu yang akan digunakan(panjang/pendek)dengan jengkal

KEGIATAN 3

3.Menghias perahu dengan berbagai media sesuai imajinasi anak

- Sains : Anak dapat mengamati warna yang akan digunakan untuk mewarnai perahu
Teknologi : Anak dapat mengetahui alat yang digunakan untuk mewarnai
Engineering : Anak dapat mengetahui memasang bendera cara menghias perahu
Art : Anak dapat menuangkan kreasi sesuai imajinasi anak saat menghias perahu
Math : Anak dapat membedakan warna,mengetahui bentuk geometri

KEGIATAN 4

4.Bermain perahu-perahuan dikolam

Sains : anak dapat mengamati benda tenggelam dan terapung
Teknologi : Anak dapat mengetahui perahu bisa bergerak tanpa mesin(karet,sendok)
Engineering : Anak dapat mengetahui cara perahu bisa bergerak
Art : anak dapat mengetahui keindahan dari gerakan perahu
Math : anak dapat mengetahui terapung dan tenggelam,Anak dapat mengukur kedalam air dengan tangan