

<p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (Kognitif)</p>	
<p>3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (Bahasa)</p>	<p>➤ Menghubungkan gambar bagian-bagian tanaman dengan kata</p>
<p>3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4,15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Seni)</p>	<p>➤ Mencipta membuat kalung dari batang daun singkong (HOTS C5)</p>

D. Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat Menyebutkan Tanaman sebagai ciptaan tuhan(C1)
2. Anak dapat **menampilkan** karyanya didepan orang lain (HOTS C5)
3. Anak dapat **memotong** batang daun singkong(STEAM-Engineering)
4. Anak dapat **Mengurutkan** 5 daun besar ke kecil (**LOTS C3**) (STEAM Mathematic)
5. Anak dapat menghubungkan bagian-bagian tanaman dengan kata (Project Based Learning)
6. Anak dapat **mencipta** membuat kalung dari batang daun singkong (HOTS C5) (STEAM-Arts) (STEAM-Engineering) (Project Based Learning)

E. Materi Pembelajaran

1. Apa saja tanaman disekitar kita,
2. Siapa yang menciptakan tanaman?
3. Apa saja bagian bagian dari tanaman itu
 - Akar
 - Batang
 - Daun
 - Bunga
 - Buah

F. Alat Dan Bahan Ajar

1. Tanaman konkret
2. Gambar tanaman
3. lem
4. LKPD

G. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajarannya : pendekatan Saintifik dan Project Based Learning, STEAM, TPACK
2. Model Pembelajarannya : Model Kelompok
3. Metode Pembelajaran yang digunakan : Bercakap-cakap, Demonstrasi, Pemberian tugas

H. Langkah – langkah pembelajaran

Kegiatan Pembukaan,

Kegiatan Pembukaan dilakukan di dalam kelas meliputi:

1. Memberi Dan membalas salam
2. Menanyakan kabar peserta didik
3. Berdoa sebelum belajar
4. Absen anak
5. Menanyakan pelajaran kemarin
6. Penyampaian tema, sub tema / materi pada hari ini.
7. Guru dan anak-anak bernyanyi lagu mangga
8. Mengamati gambar bagian-bagian tanaman
(**TPACK**) (**Hots C4**) (**STEAM-Science**) (**Mengamati**)
9. Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang bagian-bagian tanaman (**Menanya**)
(**5W +1H**)
10. Guru menjelaskan cara bermain dan menyepakati aturan main bersama anak

Kegiatan Inti,

Guru memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik, yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

Kegiatan 1: memotong batang daun singkong (**STEAM-Engineering**)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (**Transfer Knowledge**) (**Mengamati**) (**Mengumpulkan Informasi**)
2. Anak melakukan kegiatan memotong batang daun singkong (**Mengasosiasikan**)
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan

Kegiatan 2. **Mencipta** membuat kalung dari batang daun singkong (**HOTS C5**) (**STEAM-Arts**)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (**Transfer Knowledge**)
2. Anak melakukan kegiatan membuat kalung dari batang daun singkong dan **menampilkan** hasil karyanya didepan orang lain (**HOTS C5**) (**Sosial Emosional**)
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan (**critical Thinking**), (**PPK Mandiri**)

Kegiatan 3. **Mengurutkan** 5 daun besar ke kecil (**LOTS C3**) (**STEAM Mathematic**)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (**Transfer Knowledge**)
2. Anak melakukan mengurutkan 5 daun besar ke kecil(**Mengasosiasikan**)
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan(**critical Thinking**), (**PPK Mandiri**)

Kegiatan 4. Menghubungkan gambar bagian-bagian tanaman dengan kata (**Project Based Learning**)

1. Anak melihat penjelasan dan langkah-langkah yang diberikan guru dalam mengerjakan tugas (**Transfer Knowledge**) (**Mengumpulkan Informasi**)
2. Anak melakukan kegiatan menghubungkan bagian-bagian tanaman dengan kata
3. Anak menyelesaikan tugas yang di berikan (**critical Thinking**), (**PPK Mandiri**)

Istrahat:

1. Berdoa sebelum makan dan sesudah makan
2. Bermain diluar

Kegiatan Penutup:**Mengkomunikasikan:**

- Menanyakan perasaan anak selama sehari bermain dengan guru dan teman-temannya. Jika anak merasa senang, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum.
 - Berdiskusi kegiatan main apa saja yang telah dilakukan dengan baik dan tuntas dan kegiatan main apa saja yang paling disenangi. Jika semua anak dapat menuntaskan kegiatan main, guru memberikan pujian atau apresiasi dengan kartu senyum.
- (Bahasa) (Hots Afektif)**
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari untuk membangkitkan motivasi dan semangat anak untuk lebih rajin dan bersemangat ke sekolah.
 - Melakukan kegiatan berdo'a (**PPK Religius**)
 - Guru memberi salam dan anak menjawab salam.

Penilaian

1. Penilaian ceklist
2. Penilaian Anekdote
3. Hasil Karya

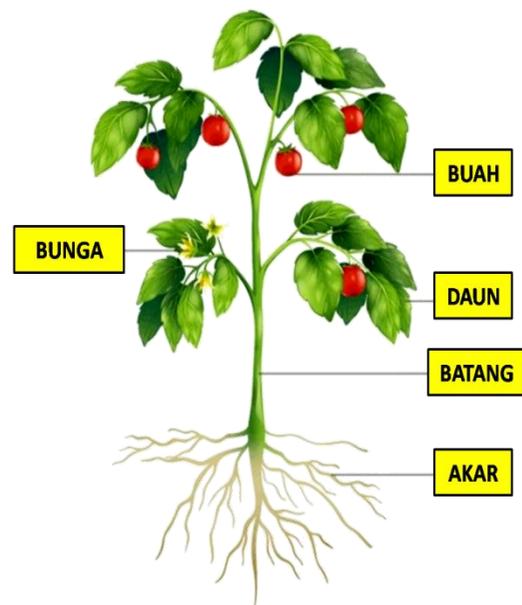
BAHAN AJAR

Bahan ajar yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

1. Bahan belajar cetak

Bahan belajar ini berupa LKPD yang di dalamnya memuat informasi singkat, langkah kerja, dan petunjuk tugas yang harus dilakukan anak. Walaupun dengan LKPD, namun anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan mengisi LKPD tersebut sesuai dengan minat dan keinginannya

2. Bahan belajar konkret berupa tanaman, dan daun singkong



Bahan ajar konkret lainnya adalah loose parts. Loose part ini adalah bahan-bahan lepasan yang di peroleh dari lingkungan sekitar misalnya: potongan kertas, ampas kelapa, daun dan sebagainya



MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan kali ini adalah :

1. Lkpd, Kertas, lem , daun singkong, daun jeruk



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tema/Sub Tema	: Tanaman disekitar kita/ bagian-bagian tanaman
Nama	:

Minggu	:
Kelompok	: B

Menghubungkan gambar bagian-bagian tanaman dengan kata

Mintalah menghubungkan gambar bagian-bagian tanaman dengan kata dibawah ini

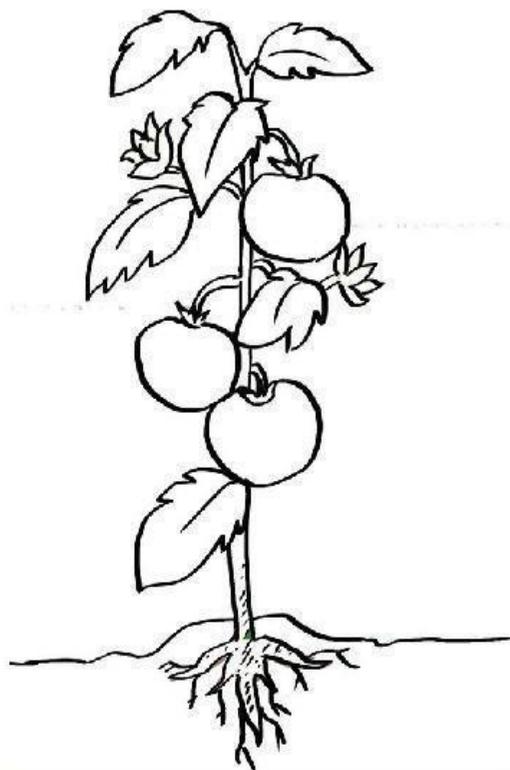
akar ●

batang ●

daun ●

bunga ●

buah ●



Hari/ tanggal	Kompetensi Dasar	Nilai				Paraf
		BB	MB	BSH	BSB	
	3.12-4.12					

INSTRUMEN PENILAIAN

SKALA CAPAIAN HARIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator							
Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyebutkan Tanaman sebagai ciptaan tuhan (LOTS C1)							
Fisik Motorik	3.3 - 4.3	Memotong batang daun tanaman singkong							
Kognitif	3.6 - 4.6	Anak dapat mengurutkan daun dari besar ke kecil							
Bahasa	3.12 – 4.12	Anak dapat menghubungkan bagian-bagian tanaman dengan kata							
Sosial Emosional	2.5	Menampilkan hasil karya dirinya didepan orang lain (HOTS C5)							
Seni	3.15-4.15	Anak dapat mencipta / membuat kalung dari batang daun singkong							

PENILAIAN ANEKDOT

No	Nama	Tempat Tgl / Waktu	Foto	Peristiwa	KD dan Indikator	Capaian Perkembangan anak

PENILAIAN HASIL KARYA

Usia/ kelompok : 5-6 Tahun / B
Nama Guru : Sovie Hanafiah, S.Pd

Hari / Tanggal	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

