

## BAHAN AJAR DARING

Bahan ajar daring yang saya gunakan sesuai dengan RPP yang saya rancang yaitu tema binatang sub tema udang sub sub tema olahan udang. Pendekatan STEAM pada setiap kegiatan main yang saya rancang adalah sebagai berikut :

No	Kegiatan	Pendekatan STEAM
1	Mengelompokkan udang berdasarkan jenisnya	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sains : anak mengamati dan membandingkan jenis udang, tekstur udang, aroma udang</li><li>- Teknologi : anak mengenal alat yang digunakan untuk mengelompokkan udang, yaitu sendok, garpu dan capit</li><li>- Engineering : anak mengenal dan mampu menggunakan peralatan sesuai dengan fungsinya. Misal capit untuk menjepit makanan, sendok untuk menyendok makanan, garpu untuk menusuk makanan</li><li>- Art : anak menghasilkan karya makanan olahan udang</li><li>- Math : ukuran udang ( besar – kecil )</li></ul>
2	Membuat adonan olahan makanan dari udang	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sains : anak mengamati tekstur tepung, warna sayur, membandingkan udang sebelum dan sesudah dihaluskan, mengamati perbedaan warna adonan setelah dicampur sayur</li><li>- Tekhnologi : anak mengenal alat yang digunakan untuk menghaluskan udang ( blender ), alat untuk mencampur adonan ( centong ), tempat mencampur adonan ( mangkuk )</li><li>- Engineering : anak mengenal cara kerja peralatan dan menggunakan peralatan dengan benar sesuai fungsinya. Misal centong untuk mengaduk, magkuk sebagai tempat makanan, blender untuk menghaluskan udang</li><li>- Art : hasil adonan setelah proses mencampurkan bahan</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Math : Kesesuaian komposisi pada adonan yang dibuat, misal takaran tepung dan air</li> </ul>
3	Menggoreng nugget udang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sains : anak berpikir kreatif bagaimana cara menggoreng, membandingkan nugget yang belum dan sudah digoreng</li> <li>- Teknologi : anak mengenal alat2 yang digunakan untuk menggoreng seperti penggorengan, kompor</li> <li>- Engineering : anak mengetahui cara kerja dan mampu menggunakan peralatan, yaitu penggorengan, cara menghidupkan dan mematikan kompor</li> <li>- Art : hasil masakan, misal : warnanya bagus, tidak gosong</li> <li>- Math : jumlah nugget yang akan digoreng</li> </ul>
4	Kreasi “garnish” untuk sajian makanan olahan udang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sains : anak mengamati berbagai jenis bahan untuk membuat garnish, warnanya, teksturnya, bentuknya</li> <li>- Teknologi : anak menggunakan pisau untuk mengiris bahan garnish</li> <li>- Engineering : anak mengenal cara kerja / fungsi pisau ( untuk mengiris )</li> <li>- Art : hasil kreasi garnish di piring</li> <li>- Math : menghitung banyaknya bahan yang digunakan sebagai garnish</li> </ul>