

pengembangan motorik kasar dan motorik halus	
3.8-4.8 (Kog) Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll), menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, cerita, bernyanyi, gerak tubuh dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	4.8. Menciptakan belalai gajah dengan busa sabun cair
3.11-4.11(Bhs) Memahami dan mengungkapkan kemampuan berbahasa ekspresif 3.12-4.12 Mengenal dan menunjukkan keaksaraan awal dengan berbagai bentuk Media	4.11. Bercerita tentang pengalaman anak 4.12. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata gajah dengan media platisin
2.10(Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap saling menghargai dan toleran kepada orang lain. 2.12 (sosem) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	2.10. Merapikan peralatan 2.12. Mampu menyelesaikan kegiatan main sehari sampai selesai
3.15-4.15 Seni Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	3.15. Anak mampu menciptakan kandang gajah dengan menggunakan stik ice cream

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu bersyukur kepada Tuhan Melalui kegiatan sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak mampu menyimpulkan bagian Tubuh binatang gajah dengan benar, Setelah menonton video tentang binatang gajah ciptaan Allah,
3. Anak mampu Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus Melalui kegiatan menampilkan gerak syair gajah
4. Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair
5. Anak dapat menyusun huruf menjadi kata gajah dengan

benar, Melalui kegiatan membentuk huruf menjadi kata gajah dengan media plastisin

6. Anak mampu menciptakan kreasi dengan media stik ice cream dengan baik Melalui kegiatan menciptakan kandang gajah
7. Anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab Setelah menyelesaikan tugas sampai selesai

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religius
2. Bertanggung jawab
3. Rasa ingin tahu
4. Kemandirian
5. Kerjasama
6. Kreatifitas

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bagian – bagian tubuh binatang gajah
2. Syair gajah
3. Menciptakan kreasi kandang gajah
4. Percobaan membuat belalai gajah dengan busa sabun cair
5. Menyusun huruf menjadi kata

F. PENDEKATAN. STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
Strategi : Pembelajaran berbasis STEAM
Metode : Observasi, Diskusi, Unjuk kerja, hasil karya

G. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media : Miniatur binatang gajah

Bahan : stik ice cream, HVS, lem, sabun cuci piring, sapu tangan, karet gelang, botol plastik, gambar gajah, plastisin

Sumber belajar :

- Guru Diri
- anak
- Gambar gajah
- Alat dan bahan belajar
- LKPD
-

LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	AKTIVITAS	KETERANGAN
<p>1. Pembukaan 30 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain hari ini. 2. Anak – anak baris diluar ruangan 3. Anak dan guru masuk ke ruangan 4. Guru menyapa anak-anak menanyakan kabar hari ini 5. Absensi kelas 6. Anak bersama guru berdo'a sebelum belajar. 7. Guru dan Anak menampilkan syair dengan menggunakan gerakan melalui kegiatan fisikmotorik 8. Guru menyampaikan tema, sub tema, sub-sub tema hari ini 9. Guru menjelaskan tentang gajah 10. Guru menerangkan tentang kegiatan main 	
<p>Kegiatan Inti 60 Menit</p>	<p>KELOMPOK 1</p> <p>Menciptakan kreasi kandang gajah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. anak mengamati alat dan bahan yang akan di gunakan untuk menciptakan kreasi kandang gajah. 2. Anak memilih alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kandang gajah 3. Anak menyusun stik ice cream 4. Anak menyusun dan menggabungkan stik ice cream dan di lem agar membentuk kandang gajah. 	 <p>Contoh dari guru</p>

5. guru mengevaluasi kandang gajah yang dibuat oleh anak.

STEAM:

Sains :

Anak mengetahui Bagaimana langkah membuat kandang gajah.

Tecnology :

Lem dan stik merupakan alat teknologi sederhana.

Engeneering :

Bahan bahan penggabungan membentuk (teknik membuat pola kandang)

Art :

Bentuk Hasil Kreatifitas anak dalam mencipta kandang gajah

Mathematic :

anak dapat menghitung jumlah stik ice cream yang digunakan untuk membentu kandang

KELOMPOK 2

Melakukan percobaan **menciptakan**

belalai gajah dari busa sabun cair

1. Anak mengamati alat dan bahan yang akan di gunakan.
2. Anak memilih alat dan bahan.
3. Anak melakukan percobaan **mencipta** belalai gajah dengan busa sabun cair
4. Guru **mengevaluasi** anak, berkenaan dengan proses mencipta belalai gajah. –

SAINTIFIK

Mengamati : Anak mengamati bahan-bahan yang akan di gunakan.

Menanya: Anak Menanya tentang bahan- bahan apa yang di gunakan untuk mencipta belalai gajah?

Mengumpulkan informasi : Anak mengetahui bahan – bahan dan peralatan

Menalar : dari penjelasan guru anak dapat pengetahuan baru tentang



Contoh kegiatan permainan

percobaan membuat belalai gajah dari busa sabun cair.

Mengkomunikasikan : Anak mampu mengkomunikasikan bagaimana cara mencipta belalai gajah dengan busa sabun cair.

KELOMPOK 3

Menyusun huruf menjadi kata gajah dengan berbagai media

1. Anak **menganalisis** tulisan “gajah” yang ada dibawah gambar.
2. Anak **memilih** media
3. Anak **membentuk** huruf – huruf (**g- a – j –a- h**)dengan plastisin.
4. Anak **menyusun** huruf sesuai urutan membentuk kata gajah
5. Guru **mengevaluasi** anak,tentang Huruf – huruf yang sudah dibuat.

STEAM :

SAINS :Anak mengenali tulisan gajah, apa saja huruf hurufnya, bagaimana cara membentuknya.

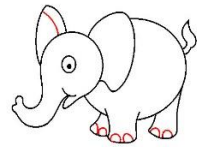
Tecnology : Plastisin

Engeneering :Media yang dipakai berubah menjadi bentuk huruf

Art : Bentuk yang dihasilkan, nilai esteetika, lengkung huruf, ukuran huruf

Mathematic :

Anak dapat berhitung berapa jumlah huruf yang terdapat pada kata gajah



gajah

Contoh dari bu guru

<p>ISTIRAHAT 30 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak merapikan dan menyimpan alat- alat yang digunakan untuk bermain • Cuci Tangan • Berdo'a Sebelum dan Sesudah Makan • Bermain 	
<p>PENUTUP 30 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 . Anak berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan mainkan apa yang paling di sukai. 2. Anak menceritakan percobaan membuat belalai gajah dari busa sabun cair 3. Kesan dan pesan 4. Menyampaikan kegiatan untuk besok 5. Berdoa 	

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Semester/minggu ke	: 1/15
Hari/tanggal	: Jum'at/12 November 2021
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 tahun
Tema/Sub tema/Sub sub tema	: Binatang/ Binatang hidup dihutan/gajah
Aspek Pengembangan	: Seni

Kompetensi Dasar :

3.15-4.15 (Seni)Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas senidengan menggunakan berbagai media

Indikator:

Menciptakan kreasi kandang Gajah

Tujuan :

Anak mampu menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media Melalui kegiatan berkreasi membuat kandang gajah

Alat dan Bahan :

➤ Stik ice cream, gambar gajah, Lem

Kegiatan Belajar :

Anak –anak mari kegiatan berkreasi membuat kandang gajah

Langkah Kegiatan :

1. anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kandang gajah
2. anak menyusun stik membuat kandang gajah
3. anak memberi lem pada stik ice cream lalu menempel
4. anak dapat berkreasi membuat kandang gajah

Ilustrasi kegiatan :



Lem povinal, stik ice cream , gambar gajah

LEMBAR KEGIATAN
PESERTADIDIK
(LKPD 2)

Tema : Binatang	Kelompok : B
Sub Tema : Binatang yang hidup di hutan	Aspek Pengembangan : Kognitif
Sub sub Tema : Gajah	Hari/Tanggal : 12 November 2021

Kompetensi Dasar :

3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

4.8. menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, cerita, bernyanyi, gerak tubuh dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

Indikator:

Menciptakan belalai gajah dari media busa sabun cair

Tujuan :

Anak mampu **menampilkan** percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan **Menciptakan** belalai gajah menggunakan busa sabun cair

Alat dan Bahan :

➤ botol plastik bekas, sapu tangan, sabun cair, air

Kegiatan Belajar :

Anak –anak mari kegiatan mencipta belalai gajah dari busa sabun cair

Langkah Kegiatan :

1. anak mengamati alat dan bahan
2. anak memilih alat dan bahan dan merangkai
3. anak melakukan percobaan mencipta belalai gajah dengan busa sabun cair

gambar Ilustrasi kegiatan :



Sapu tangan



Botol bekas



Sabun cair dan air



Gelang karet

LEMBAR KEGIATAN PESERTA
DIDIK(LKPD 3)

Tema : Binatang	Kelompok : B
Sub Tema : Binatang yang hidup di hutan	Aspek Pengembangan : Bahasa
Sub sub Tema : Gajah	Hari/Tanggal : 12 November 2021

Kompetensi Dasar :

3.12 (Bhs) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain

4.12 (Bhs) menunjukkan keaksaraan awal dengan berbagai bentuk media

Indikator:

4.12.4 Anak dapat **menyusun** huruf menjadi kata gajah dengan plastisin

Tujuan :

Anak dapat **menyusun** huruf menjadi kata Gajah Melalui kegiatan **membentuk** huruf menjadi kata gajah dengan plastisin

Alat dan Bahan :

- Gambar Gajah, kertas HVS, Plastisin

Kegiatan Belajar :

Anak –anak mari kegiatan membentuk dan menyusun huruf dengan media Plastisin

Langkah Kegiatan :

1. anak mengamati gambar gajah yang sudah ada tulisan di bawah gambar kata
g – a – j – a – h
2. anak memilih plastisin sesuai warna kesukaan
3. anak membuat huruf huruf yang akan di susun menjadi kata
gajah dengan media Plastisin
4. anak menyusun huruf menjadi kata gajah
5. guru menanya kepada anak huruf apa saja yang sudah dibentuk dan di susun dalam kata gajah.

Ilustrasi Belajar :



g a j a h



Plastisin

Metode dan Teknik Penilaian

No	KD & Indikator	Tujuan Pembelajaran	Metode	Teknik Penilaian
1	1.1 (Nam) Berdiskusi gajah ciptaan Allah	Anak mampu menganalisis bagian Tubuh binatang gajah Setelah menonton vidio dan berdiskusi binatang gajah ciptaan Allah,	Observasi	BB, MB, BSH, BSB
2	3.3-4.3 FM Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik Halus	anak mampu Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus melalui kegiatan Menampilan syair	Observasi	BB, MB, BSH, BSB
3	3.8 Kog Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) 4.8. menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar,cerita, bernyanyi,geraktubuh dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair	Observasi	BB, MB, BSH, BSB

4	3.12-4.12 (Bhs)Mengetahui dan menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya melalui bermain	Anak dapat menyusun huruf menjadi kata Gajah Melalui kegiatan Membentukhuruf menjadi kata gajah dengan berbagai media	Observasi	Hasil karya
5	3.15-4.15 (Seni) Menciptakan Kreasi Kandang gajah	Anak mampu menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media Melalui kegiatan berkreasi membuat kandang gajah	Observasi	Hasil karya
6	2.12 Sosem mampu menyelesaikan kegiatan sampai selesai	Anak mampu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Observasi	BB, MB, BSH, BSB

1. Rubrik Penilaian

No	Indikator Penilaian	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan bagian bagian tubuh gajah	Anak belum Mampu menyebutkan a n bagian Bagian Bagian tubuh gajah	Anak Mampu menyebutkan a n bagian Bagian tubuh gajah dengan bantuan guru	Anak Mampu menyebutkan an bagian Bagian Tubuh gajah dengan benar	Anak mampu menyebutkanka n bagian bagian tubuh gajah dengan benar dan mandiri
2	Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik Halus (memperagakan gerak lagu gajah)	Anak Belum mampu Mengenal Dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, Dan gerakanny a untuk pengembangan Motorik kasar dan Motorik halus	Anak mulai mampu Mengenal Dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya Untuk pengembangan motorik kasar dan motorik Halus dengan bantuan Guru	Anak mampu Mengenal dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakanny a untuk pengembangan motorik kasar dan motorik Halus dengan baik.	Anak mampu Mengenal Dan menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya Untuk pengembangan motorik kasar dan motorik Halus dengan baik dan mandiri
3	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair	Anak belum mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptaka n belalai gajah menggunakan busa sabun cair dengan bantuan guru	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair dengan baik	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair dengan baik secara mandiri

4.	Anak dapat menyusun huruf membentuk kata	Anak belum mampu Membentuk dan menyusun huruf g a j ah dari berbagai media	Anak mampu membentuk dan menyusun huruf g a j a h dari berbagai media namun dengan bantuan guru	Anak mampu Membentuk dan menyusun huruf g a j ah dari berbagai media dengan benar	Anak mampu Membentuk dan menyusun huruf g a j ah dari berbagai media dengan benar dan mandiri
6	Anak mampu menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media	Anak belum mampu berkreasi / menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media	Anak mampu berkreasi menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media dengan dibantuan guru	Anak mampu menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media dengan benar	Anak mampu menciptakan kreasi dengan berbagai bahan media dengan baik dan benar secara mandiri

PENILAIAN

1. Unjuk kerja

Kelompok : B

Hari/Tanggal : 12 Nov 2021

No	Nama anak	INDIKATOR PENILAIAN					
		1.1 (Nam)	3.3-4.3 (FM)	3.8-4.8(Kog)	3.12-4.12 (Bhs)	3.15-4.15 (Seni)	2.12 (Sosem)
		Berdiskusi gajah binatang ciptaan Allah	Mengenal Dan menggunakan Kan Anggota tubuh, fungsi, Dan gerakannya untuk Pengembangan Motorik kasar dan Motorik halus Melalui Kegiatan Menampilkan syair dan gerakannya	Anak mampu menampilkan percobaan sederhana dengan baik, melalui kegiatan Menciptakan belalai gajah menggunakan busa sabun cair	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata gajah dengan plastisin dengan benar	Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media melalui kegiatan menciptakan kreasi membuat kandang gajah	Anak Mampu Menyelesaikan kegiatan sampai Selesai
1.	Kirana	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
2.	Rayyan	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
3.	Khiair	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
4.	Syarief	BSH	BSB	BSB	MB	MB	BSB
5.	Asna	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Indikator Capaian Perkembangan :

BB : Belum

berkembang MB :

Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai

harapan BSB : Berkembang

sangat baik

2. Hasil karya

Kelompok : B

Hari/Tanggal : 12 Nov 2021

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
3.12-4.12 (Bhs) Menyusun huruf menjadi kata gajah dengan berbagai media	Rayyan		Anak mampu menyusun dan mengenal huruf yang terdapat pada kata gajah	BS B
	Asna		Anak masih dibantu guru dalam proses kegiatan menyusun huruf	MB

Indikator Capaian Perkembangan :

BB : Belum

Berkembang MB:

Mulai Berkembang

BHS : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

3. Hasil karya

Kelompok : B
Hari/Tanggal : 12
Nov2021

Indikator Penilaian	Nama Anak	Hasil Karya Anak	Uraian hasil Pengamatan	Capaian Perkembangan
3.15-4.15 (Seni) Mengenal dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media Mencipta kreasi topi bentuk gajah	Asna		Anak dapat menyelesaikan tugas dengan bantuan guru	MB
	Rayyan		Anak mampu menyelesaikan secaramandiri dan rapi	BSB
	Khlar		Anak mampu menyelesaikan tugasdengan rapi dan mandiri	BSB
	Syarief		Anak dapat menyelesaikan kegiatandengan rapi	BSH

Indikator Capaian Perkembangan :

BB : Belum

Berkembang MB:

Mulai Berkembang

BHS : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

4. Catatan Anekdote

Kelompok : B

Hari/Tanggal : 12 November 2021

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Prilaku/ Peristiwa
1.				

