

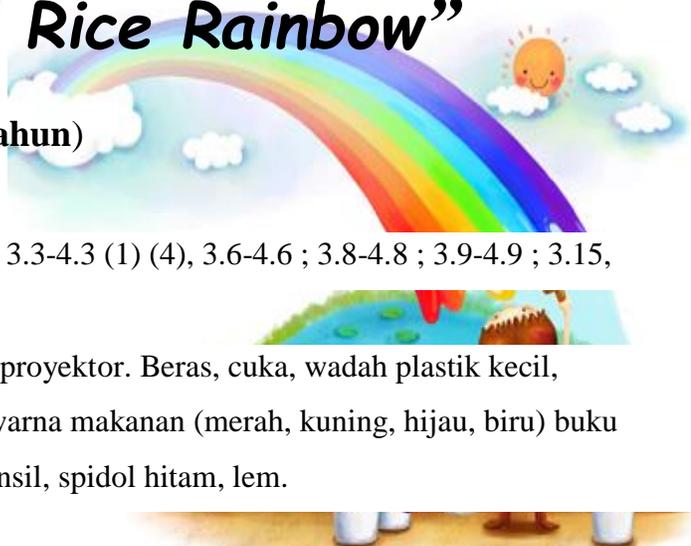
Rancangan kegiatan bermain anak usia 4-5 tahun dengan kegiatan bermain
“Colorful Rice Rainbow” dan

Peran Guru dalam Kegiatan Bermain “Colorful Rice Rainbow”

Oleh:

YOSSIE SETYO WADHANI, M.Pd

“Colorful Rice Rainbow”



- Kelompok : A (4-5 tahun)
- KI : 1,2,3,4
- KD : 2.2; 2.12 ; 3.3-4.3 (1) (4), 3.6-4.6 ; 3.8-4.8 ; 3.9-4.9 ; 3.15, 4.15
- **Media, Alat bermain** : LCD dan proyektor. Beras, cuka, wadah plastik kecil, sendok, 4 warna makanan (merah, kuning, hijau, biru) buku gambar, pensil, spidol hitam, lem.

1. KD Indikator Capaian Perkembangan “Colorful rice rainbow”

- 2.1(NAM) : Berdo’a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain
- 2.2 (SE) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
(Neuroscience > Cerebrum-Lobus Occipital, Sistem Limbik)
(Technology) (Pengintegrasian ICT)
(TPACK) (Literasi membaca dan digital)
- 2.12 (SE) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung-jawab,
(Engineering) (Neuroscience-Lobus frontal) (HOTS) Nilai PPK Kemandirian
- 3.3-4.3 (1) : Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang,
Motorik Kasar dan lincah. **(Neuroscience-Cerebellum)**

- **3.3-4.3 (4)** : Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas.

Motorik Halus

 - a) **Mengkreasi** dan **mendesain** gambar pelangi (**Art**)
 - b) **Mengkolase** gambar pelangi dengan beras yang sudah diwarnai (**Creativity-4C**) (Perkembangan Berfikir C6) (**HOTS**)
Elaboration/Extension (STEAM)
- **3.6-4.6 (Kognitif)** : **Membandingkan** benda-benda di sekitar berdasarkan nama, warna, bentuk, ukuran, dan sifat. (**Mathematic**) (**Critical Thinking-4C**)
- **3.8-4.8 (Bahasa)** : **Menceritakan** peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana. (**Critical Thinking and Communication-4C**)
(Neuroscience-Cerebrum Wernicke)
- **3.9-4.9 (Sains)** : Melakukan percobaan sesuai dengan aturan dan langkah-langkahnya. (**Science**) (**HOTS**)
- **3.15-4.15 (Seni)** : Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (**Neuroscience = Sistem Limbik**)

2. Tujuan Bermain "Colorful rice rainbow"

ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree)

- **2.1 (NAM)** : Anak dapat berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- **2.2 (SE)** : Anak tertarik melihat tayangan video pada LCD proyektor.

(Neuroscience > Cerebrum-Lobus Occipital, Sistem Limbik)

(Technology) (Pengintegrasian ICT)

(TPACK) (Literasi membaca dan digital)

 - a) Proses Terjadinya Pelangi **durasi waktu 1:20**
<https://www.youtube.com/watch?v=Oms8uMNN4jg>
 - b) Melukis Kolase Gambar Pelangi dan Awan dengan Beras Warna-Warni **durasi waktu 4:11**
<https://www.youtube.com/watch?v=pM8YJDyoccQ>
 - c) Cara Mudah Mewarnai Beras **durasi waktu 3:58**
<https://www.youtube.com/watch?v=4laVa-zXvQE>

- 2.12 (SE) : Anak bertanggung jawab (**Neuroscience-Lobus frontal**) menyelesaikan pemberian warna pada beras, dengan alat dan bahan (1 sendok makan beras, cuka, 3-5 tetes pewarna makanan) (**Engineering**) Sesuai langkah-langkah (Pengetahuan Metakognitif) (**HOTS**) **Nilai PPK Kemandirian**
- 3.3-4.3 (1) : Anak dapat menirukan gerakan pesawat terbang dengan berdiri menggunakan satu kaki dengan tangan direntangkan. (**Neuroscience-Cerebellum**)

Motorik Kasar

- 3.3-4.3 (4) : a) Anak dapat menggambar bebas pelangi sesuai kreativitasnya. **Mengkreasi** dan **mendesain** gambar pelangi, (**Art**)

Motorik Halus

b) Anak dapat **mengkolase** gambar pelangi dengan beras yang sudah diwarnai (**Creativity-4C**) (Perkembangan Berfikir C6) (**HOTS**) **Elaboration/Extension (STEAM)**
- 3.6-4.6 (Kognitif) : Anak tepat **membandingkan** benda dilingkungannya berdasarkan **bentuk** dan **sifatnya** (cair, dan padat) (**Mathematic**) (**HOTS**)
- 3.8-4.8 (Bahasa) : Anak berani **menceritakan** cara mewarnai beras untuk membuat pelangi dengan alat apa saja yang digunakan, dan kesulitan saat mewarnai beras. (**Critical Thinking and Communication-4C**) (**Neuroscience-Cerebrum Wernicke**)
- 3.9-4.9 (Sains) : Anak tepat mengikuti langkah cara mewarnai beras dengan alat dan bahan (1 sendok makan beras, cuka, 3-5 tetes pewarna makanan). (**Science**) (**HOTS**)
- 3.15-4.15 (Seni) : Anak menyanyikan lagu pelang-pelang alangkah indahmu bersama-sama (**Neuroscience = Sistem Limbik**)

3. Media, Alat Bermain "Colorful rice rainbow"

LCD dan proyektor. Beras, cuka, wadah plastik kecil, sendok, 4 warna makanan (merah, kuning, hijau, biru) buku gambar, pensil, spidol hitam, lem.

4. Skenario Kegiatan Bermain "Colorful rice rainbow"

I. Kegiatan Sebelum Bermain

- Anak dapat menirukan gerakan pesawat terbang dengan berdiri menggunakan satu kaki dengan tangan direntangkan. (3.3-4.3 (1)) **(Neuroscience-Cerebellum)**
- Mengajak anak berdo'a sebelum bermain. **(Neuroscience = Otak Spiritual) Nilai PPK Religiusitas**

II. Kegiatan Saat Bermain

- Mengamati : **Saintifik-TPACK**

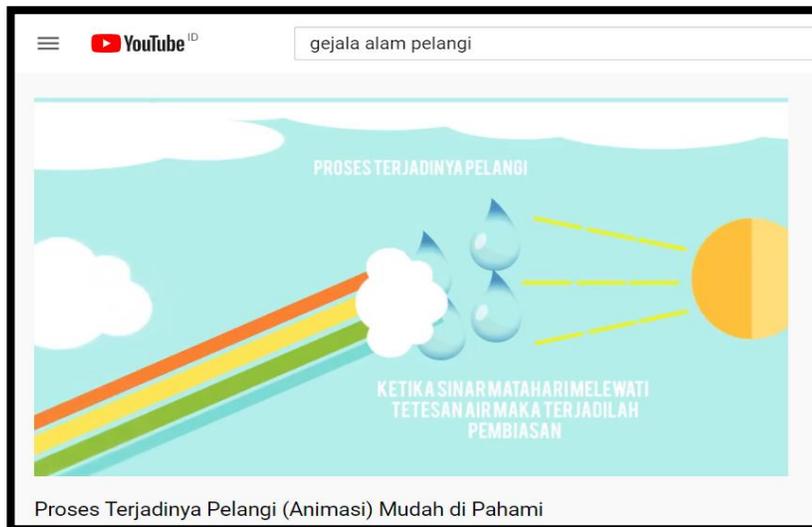
Anak duduk melingkar sambil mengamati video yang menarik pada LCD proyektor.

(Neuroscience > Cerebrum-Lobus Occipital, Sistem Limbik) (Technology)

(Pengintegrasian ICT). (TPACK) (Literasi membaca dan digital) (2.2)

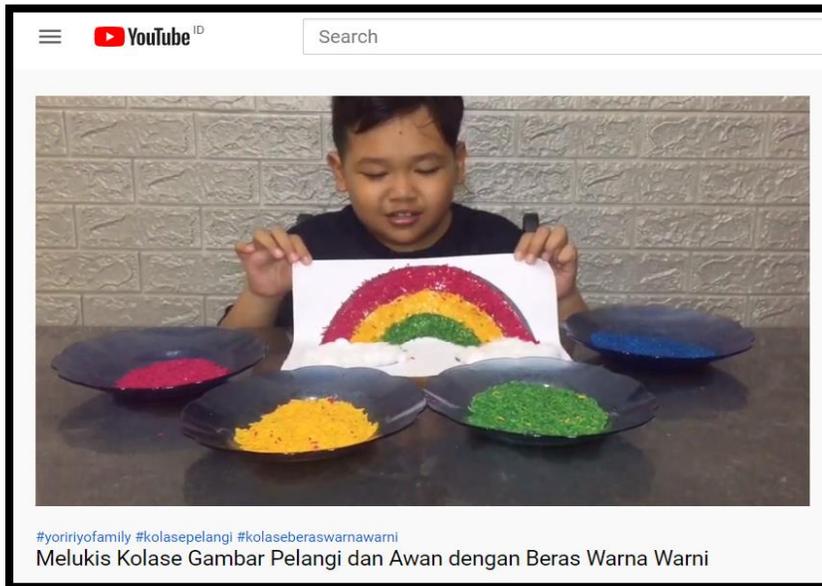
- a) Proses Terjadinya Pelangi **durasi waktu 1:20**

<https://www.youtube.com/watch?v=Oms8uMNN4jg>



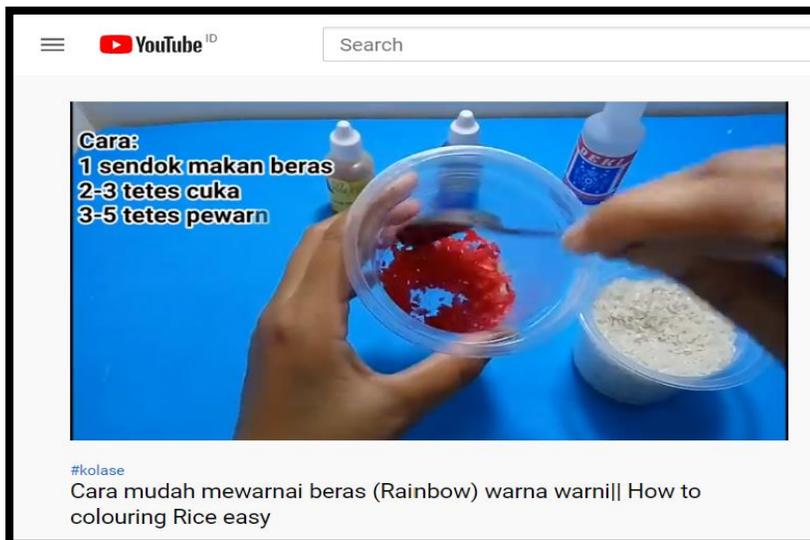
- b) Melukis Kolase Gambar Pelangi dan Awan dengan Beras Warna-Warni **durasi waktu 4:11**

<https://www.youtube.com/watch?v=pM8YJDyoccQ>



- c) Cara Mudah Mewarnai Beras **durasi waktu 3:58**

<https://www.youtube.com/watch?v=4laVa-zXvQE>



- Menanya : **Saintifik-TPACK** Guru dan anak didik bersama-sama berdiskusi tentang video

beserta beras, cuka, wadah plastik kecil, sendok, 4 warna makanan (merah, kuning, hijau, biru) buku gambar, pensil, spidol hitam, lem.

(Collaboration and Communication-4C)

- Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan **Saintifik-TPACK**
 - 1) Guru memonitor anak didik dan kemajuan proyek. **Monitor the Students and the Progress of the Project (PJBL)**
 - 2) Anak mengikuti langkah-langkah mewarnai beras dengan alat dan bahan (1 sendok makan beras, cuka, 3-5 tetes pewarna makanan). **(Science) (HOTS)** (3.9-4.9)
 - Mengajak anak menjemur beras yang diwarnai selama 40 menit supaya segera kering
 - 3) Anak **bertanggung jawab** menyelesaikan pemberian warna pada beras, dengan alat dan bahan (1 sendok makan beras, cuka, 3-5 tetes pewarna makanan)
(Engineering) Sesuai langkah-langkah (Pengetahuan Metakognitif) **(HOTS)**
Nilai PPK Kemandirian (2.12)
 - 4) Guru mengajak anak menggambar bebas pelangi sesuai kreativitasnya.
 - **Mengkreasi** dan **mendesain** gambar pelangi **(Art)**
 - **Mengkolase** gambar pelangi dengan beras yang sudah diwarnai **(Creativity-4C)** (Perkembangan Berfikir C6) **(HOTS)**
Elaboration/Extension (STEAM)
 - 5) Guru mengajak anak **mempbandingkan** benda dilingkungannya berdasarkan **bentuk** dan **sifatnya** (cair, dan padat) bahwa pewarna makanan cair bisa menyatu dengan beras (benda padat) **(Mathematic) (HOTS)** (3.6-4.6)
 - 6) Guru mengajak anak **mengkolase** gambar pelangi yang dibuat dengan beras yang sudah diwarnai. **(Art) (Creativity-4C)** (Perkembangan Berfikir C6) **(HOTS)**

III. Kegiatan Sesudah Bermain

- Anak berani menceritakan cara mewarnai beras untuk membuat pelangi dengan alat apa saja yang digunakan, dan kesulitan saat mewarnai beras. **(Critical Thinking and Communication-4C) (Neuroscience-Cerebrum Wernicke)**

- Guru dan anak melakukan **Diskusi** dan **refleksi** tentang kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan pertanyaan kepada anak-anak, seperti: **Evaluate the Experience (PJBL) and Reflection (STEAM)**

- 1) Apa yang telah kamu pelajari hari ini?
- 2) Apa yang paling kalian sukai dari kegiatan bermain hari ini?
- 3) Apa yang belum kalian pahami pada kegiatan bermain hari ini?

HOTS

- Memberikan penguatan pada perilaku yang positif
- Guru dan anak menyanyikan lagu pelangi-pelangi alangkah indahmu bersama-sama sambil melihat tayangan video lagu pelangi yang didownload dari youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=uAT4-xXO1-c>



(Pengintegrasian ICT) (Neuroscience = Sistem Limbik) (TPACK) (Literasi membaca dan digital) (3.15-4.15)

- Mengajak anak berdo'a selesai bermain **(Neuroscience = Otak Spiritual) Nilai PPK Religiulitas**
- Salam

5. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain "*Colorful Rice Rainbow*"

No	Skenario Kegiatan Bermain " <i>Colorful Rice Rainbow</i> "
I.	Awal Kegiatan Bermain
1	Membangun minat anak untuk siap bermain " <i>Colorful Rice Rainbow</i> " dengan pengintegrasian ICT melihat tayangan video yang didownload dari youtube pada LCD proyektor
2	Menghubungkan pengalaman dan minat anak dengan kegiatan bermain " <i>Colorful Rice Rainbow</i> "
II	Pemanfaatan Sumber, Media, dan Alat/Bahan Bermain
1	Memfaatkan media dan sumber belajar yang ada di lingkungan anak seperti Beras, cuka, wadah plastik kecil, sendok, 4 warna makanan (merah, kuning, hijau, biru)
2	Memberikan contoh dalam menggunakan alat dan bahan dalam bermain " <i>Colourful Rice Rainbow</i> "
III	Pendekatan/Strategi Kegiatan Bermain
1	Mampu menguasai dan mengelola anak didik
2	Guru memonitor anak didik dan kemajuan proyek dalam bermain " <i>Colourful Rice Rainbow</i> " melakukan pewarnaan beras dengan alat dan bahan (1 sendok makan beras, cuka, 3-5 tetes pewarna makanan). Monitor the Students and the Progress of the Project (PJBL)
3	Guru mengajak anak menggambar bebas pelangi sesuai kreativitasnya. <ul style="list-style-type: none"> • Mengkreasi dan mendesain gambar pelangi (Art) • Mengkolase gambar pelangi dengan beras yang sudah diwarnai (Creativity-4C) (Perkembangan Berfikir C6) (HOTS) Elaboration/Extension (STEAM)
4	Guru mengajak anak memandingkan benda dilingkungannya berdasarkan

	bentuk dan sifatnya (cair, dan padat) bahwa pewarna makanan cair bisa menyatu dengan beras (benda padat) <i>(Mathematic) (HOTS)</i>
IV	Akhir Kegiatan Bermain
1	Memberi kesempatan kepada anak untuk merefleksi perolehan dan pengalaman bermainnya dengan Anak berani menceritakan cara mewarnai beras untuk membuat pelangi dengan alat apa saja yang digunakan, dan kesulitan saat mewarnai beras. <i>(Critical Thinking and Communication-4C)</i> <i>(Neuroscience-Cerebrum Wernicke)</i>
2	Guru dan anak melakukan Diskusi dan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan pertanyaan kepada anak-anak, seperti: <i>Evaluate the Experience (PJBL) and Reflection (STEAM)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang telah kamu pelajari hari ini? • Apa yang paling kalian sukai dari kegiatan bermain hari ini? • Apa yang belum kalian pahami pada kegiatan bermain hari ini? 
2	Memberikan pesan-pesan dan tindak lanjut
3	Guru dan anak menyanyikan lagu pelangi-pelangi alangkah indahmu bersama-sama sambil melihat tayangan video lagu pelangi yang didownload dari youtube pada LCD proyektor
4	Menginformasikan kegiatan bermain untuk esok hari, Berdo'a selesai bermain, salam

HOTS