




**PENDIDIKAN SAINS
ANAK USIA DINI**

Disajikan oleh:

Silvie Mil, SE, M.Pd

HAKIKAT SAINS

- **Sains** merupakan cabang pengetahuan ilmiah yang banyak memberikan gambaran dan penjelasan tentang berbagai fenomena
- **Sains** merupakan salah satu bidang pengembangan atau bidang studi yang dapat dijadikan wahana untuk mengembangkan fungsi kognitif, keberagaman dan pengembangan kecerdasan naturalis anak

- 
- A decorative vertical column of three balloons is positioned on the left side of the slide. The top balloon is purple, the middle one is teal, and the bottom one is dark purple. Each balloon has a small white highlight and is surrounded by several small, light-colored triangular shapes that resemble confetti or streamers.
- **Sains berisi sejumlah pengetahuan alamiah manusia dalam kegiatan interaksi dengan lingkungan alam secara keseluruhan**
 - **Pengetahuan, fakta (pengalaman dan sikap manusia terhadap lingkungan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, menemukan dan memperoleh berbagai konsep ilmiah tentang fenomena-fenomena yang terjadi pada alam**

Fenomena Alam

Anak itu Sendiri :

- Rambut (kotor-bersih, warna, tumbuh-rontok, penyakit-binatang, alat pembersih rambut).
- Telinga (bagian telinga, bersih-kotor, pnyakit, cara membersihkan, bahaya benda/tindakan).
- Jari Kaki (bersih-kotor, bagian kaki, cara merawat, penyakit)

Alam di Sekitar Anak

- ✓ Air
- ✓ Udara
- ✓ Tanaman
- ✓ Binatang
- ✓ Tanah dan Batuan
- ✓ Matahari
- ✓ Awan dan Hujan
- ✓ Bulan dan Bintang
- ✓ Kendaraan
- ✓ Gejala Alam

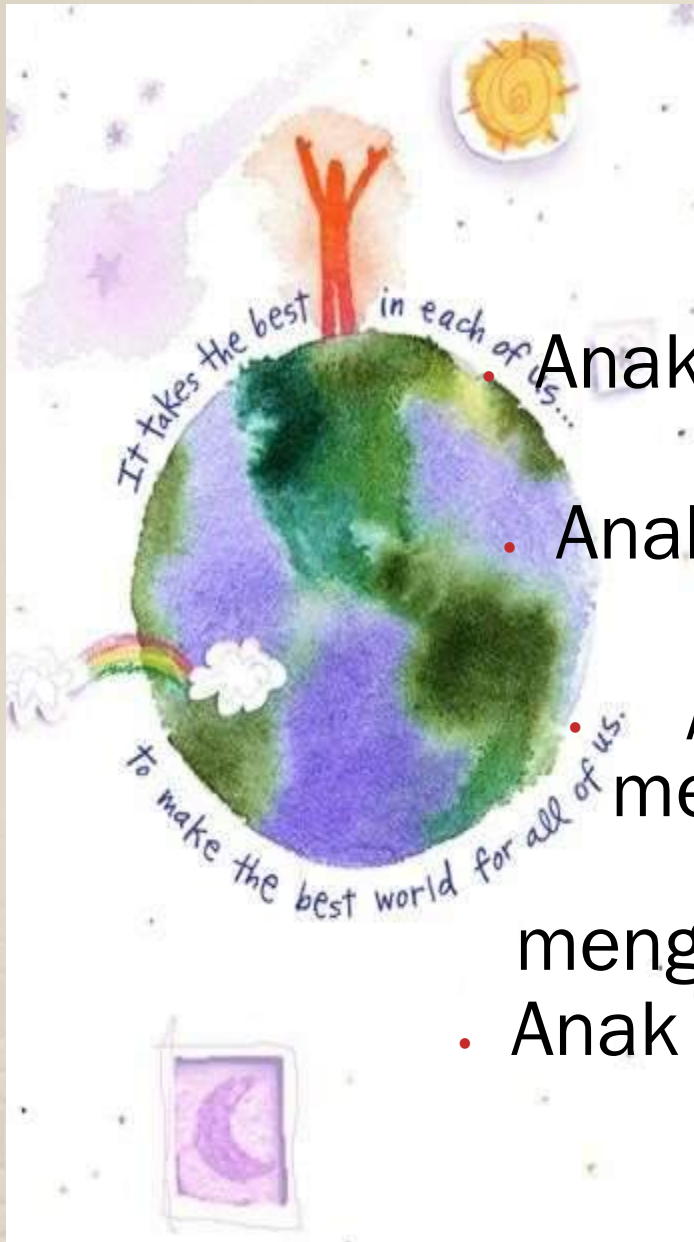
apakah Sains itu?

Azizah Muis



Suatu subjek yang berkaitan dengan kenyataan atau fakta dan teori-teori yang membantu menjelaskan dan menggambarkan kerja dari alam semesta.

Tujuan Pengembangan Sains



- Anak mampu mengamati perubahan yang terjadi di sekitarnya
- Anak mampu melakukan percobaan sederhana
- Anak dapat melakukan kegiatan membandingkan, memperkirakan, mengklasifikasikan serta mengkomunikasikan hasil percobaan
- Anak dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi



TUJUAN PENDIDIKAN SAINS

1. *Anak memiliki kemampuan memecahkan masalah*
2. *Memiliki sikap – sikap ilmiah.*
3. *Anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya.*
4. *Anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah*
5. *Anak dapat menjadikan observasinya lebih teratur dan sistematis*
6. *Dengan belajar sains anak dapat melihat kebesaran Allah yang menciptakan dunia dan isinya.*



FUNGSI PENDIDIKAN SAINS

Secara sosial

Anak akan memperoleh kesempatan untuk melakukan kerja sama dengan teman-temannya secara alami. Ketika anak melakukan kegiatan sains, anak memiliki kesempatan untuk bertukar dan berbagi alat, bahan ataupun ide dengan teman-temannya.

Secara Emosional

Aktivitas sains menawarkan potensi yang kaya untuk mengembangkan penghargaannya, seperti anak-anak membuat penemuan dan penjelajahan yang sempurna dalam diri mereka. Selain itu penjelajahan dapat memberikan pengalaman yang dapat membuat anak keheranan, takjub, dan merasa senang atas kegiatan



FUNGSI PENDIDIKAN SAINS

Secara Fisik

Aktivitas sains dapat mengembangkan keterampilan motorik anak, keterampilan mengkoordinasikan mata, tangan dan motorik halus anak. Pada kegiatan sains, terdapat kegiatan-kegiatan kecil dan besar yang dilakukan ketika melakukan percobaan seperti memakai magnet-magnet, mengisi wadah-wadah dengan air, pasir dan sebagainya

Secara Kognitif

Bahwa kegiatan sains dapat membuat anak berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah. Mereka mengamati, memprediksi, menyeliki, menguji, menyatakan jumlah, dan berkomunikasi. Dalam membangun pengertian terhadap penyelesaian masalah adalah dengan lebih dengan satu jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sains dapat membuat anak berpikir kritis dan toleran dengan gagasan dan saran-saran yang diberikan oleh orang lain.

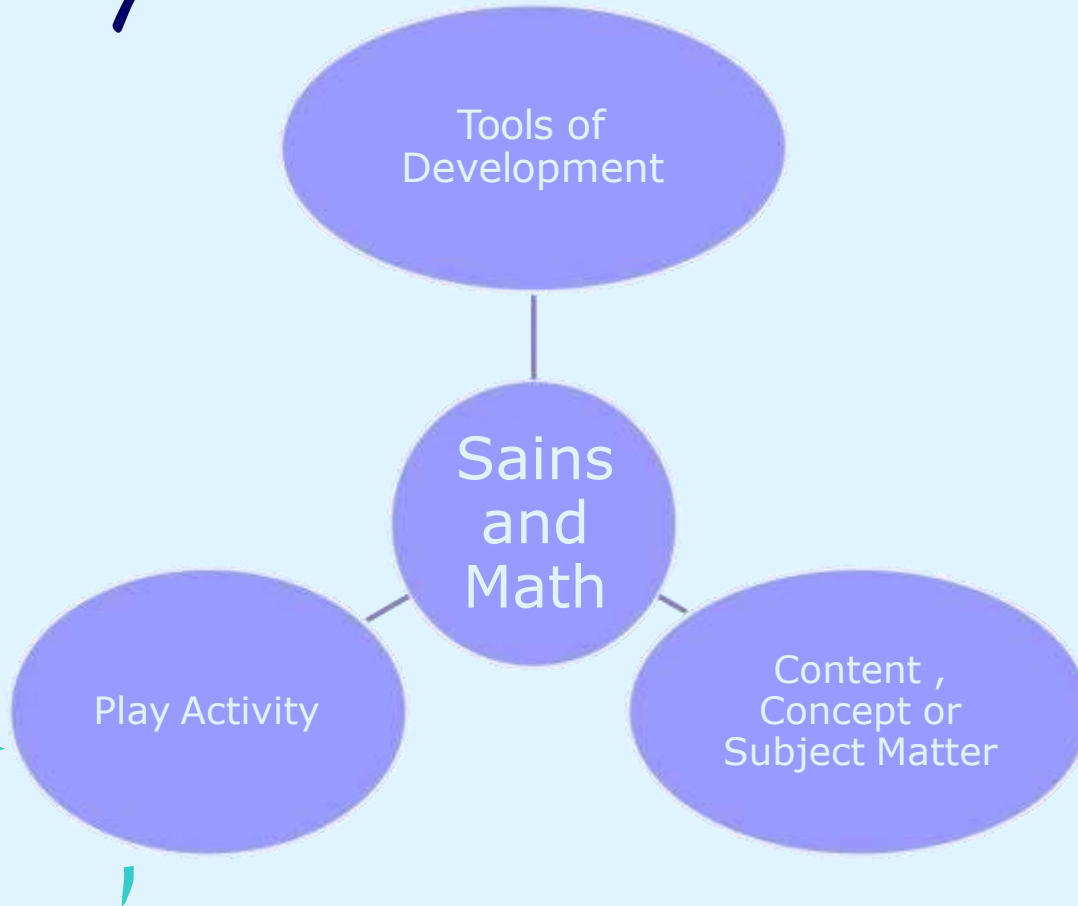


FUNGSI PENDIDIKAN SAINS

Secara Kreatifitas

Sains memberikan kesempatan pada anak-anak untuk melatih dorongan imajinasi mereka, karena melalui proses inilah anak dapat mencoba atau meneliti dengan ide-ide baru atau pengalaman-pengalaman baru untuk menggunakan bahan-bahan dan alat-alat hanya untuk "melihat apa yang terjadi jika" dalam proses penemuan yang anak lakukan.

Perspektif Sains dan Matematika pada Anak Usia Dini





Sains dan Matematika Sebagai Alat/Sarana Perkembangan

- *Mengembangkan fungsi Kognitif (Berpikir logis, Kritis, Analisis dan Sistematis)*
- *Membangun Karakter (kepekaan, respek, ketelitian, kepedulian, kesabaran, tanggung jawab, kerja sama dan kebersamaan).*
- *Menanamkan sikap ilmiah (rasa dan sikap ingin tahu, peka pada masalah, pencari penyebab, menemukan solusi dan menggunakan solusi yang terbaik)*



Sains Sebagai Aktivitas Bermain

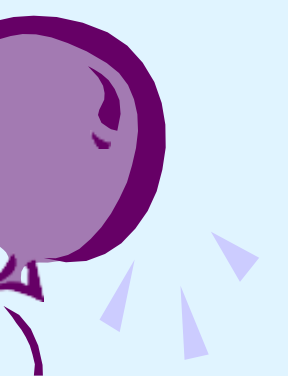
- Sains merefleksikan berbagai fenomena dan kehidupan alam yang hidup dan terjadi dalam aktivitas kehidupan sehari-hari di sekitar.
- Sains juga memberikan gambaran berbagai pengetahuan dan ilmu yang menjelaskan suatu gejala berdasarkan konsep berpikir yang logis, dan sistematis
- Rosalind Charlesworth and Karen K.Lind mengatakan bahwa pembelajaran sains lebih ditekankan pada aktivitas anak.



Sains sebagai Aktivitas

Sains sebagai aktivitas diarahkan pada pengembangan keterampilan proses yang

mencakup :

- 
- *Mengobservasi*
 - *Membandingkan*
 - *Mengklasifikasi*
 - *Mengkomunikasikan*
 - *Menyimpulkan*
 - *Meramalkan*
- 



Keterampilan Mengobservasi

- ✓ Observasi atau pengamatan adalah kemampuan untuk mendiskripsikan segala sesuatu dengan menggunakan panca indra (penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan perasa).
- ✓ Observasi adalah langkah pertama dalam mengumpulkan informasi dalam memecahkan masalah



Keterampilan Membandingkan

- *Seiring dengan berkembangnya kemampuan observasi, secara alamiah anak akan mulai membandingkan dan menghubungkan suatu benda atau objek tertentu.*
- *Anak mulai mengidentifikasi persamaan dan perbedaan suatu objek.*



Keterampilan Mengklasifikasi

- Proses mengklasifikasi terjadi saat anak mulai menggabungkan atau memisahkan benda-benda dalam kumpulan .
- Anak dapat mengelompokkan objek berdasarkan hasil identifikasi yang telah dilakukan.



Keterampilan Mengukur

- Pengukuran adalah kemampuan untuk menghitung hasil observasi
- Pengukuran bisa meliputi jumlah, jarak, waktu, volume, dan temperature yang dihitung dengan satuan standar ataupun tidak.
- Mengukur merupakan kegiatan yang berkaitan dengan mengetahui keadaan ukuran suatu benda berdasarkan satuan ukur tertentu.



Keterampilan Mengkomunikasikan

- Dalam sains, komunikasi berdasar pada kemampuan menggambarkan suatu fenomena. Seorang anak mengkomunikasikan gagasan, tujuan dan deskripsi secara oral maupun dalam bentuk lisan ataupun tulisan, missal gambar, diorama, grafik, laporan.
- Komunikasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi, disusun dan dipresentasikan sebagai sebuah jalan untuk membantu orang lain agar dapat mengerti apa yang kita maksudkan



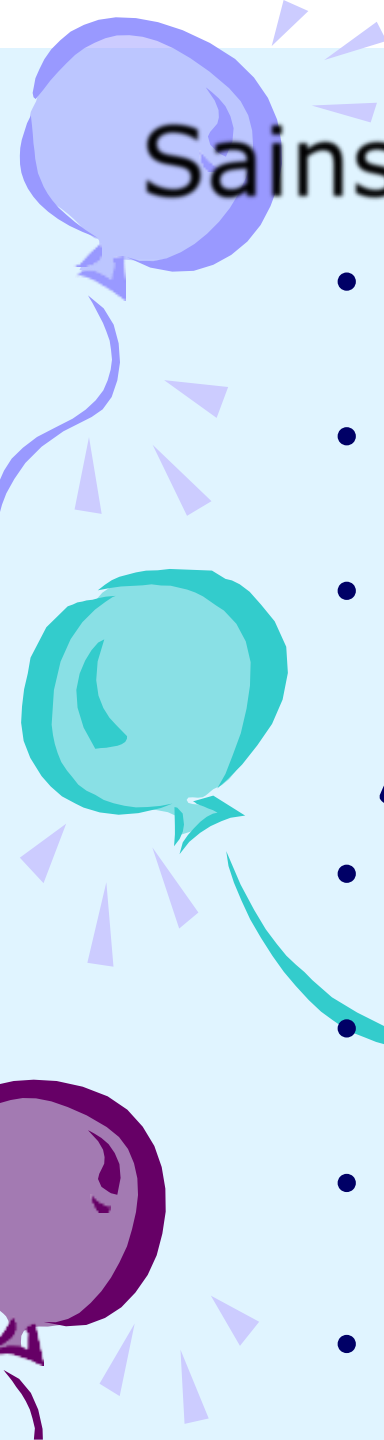
Keterampilan Menyimpulkan

- *Menyimpulkan merupakan aktivitas yang berkaitan dengan membuat serangkaian observasi, mengkatagorikannya, kemudian mencoba untuk memberikan pengertian tentang observasi tersebut.*
- *Suatu kesimpulan bisa didapatkan secara tidak langsung (dalam observasi sederhana),*
 - *misalnya, Anak melihat daun melambai-lambai, dengan menggunakan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki*
 - *Kesimpulannya ada angin berhembus*



Keterampilan Meramalkan

- Aktivitas meramalkan atau memprediksi biasanya berkaitan dengan kegiatan memperkirakan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pengalaman observasional yang dilakukan anak
- Anak usia dini dapat memperkirakan kemungkinan terjadinya suatu berdasarkan gejala yang diamati
- Misalnya jika awan hitam maka akan terjadi



Sains sebagai Konsep dan Konten

- *Scientific inquiry*
- *History and nature of science*
- *Science in personal dan social perspective*
- *Science and technology*
- *Physical science*
- *Life science*
- *Earth and space science*

Scientific Inquiry

- Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam melakukan keterampilan inquiri secara ilmiah sederhana.
- Scientific inquiry mencakup :
 1. Menjawab pertanyaan tentang objek, organisme, dan peristiwa yang berkaitan dengan lingkungan sekitar.
 2. Menelaah informasi dari berbagai sumber
 3. Merencanakan, mengeksplorasi dan menginvestigasi hasil
 4. Menggunakan perlengkapan dan alat sederhana untuk mengamati, mengumpulkan dan melaporkan data.
 5. Menggunakan pengamatan dan pengumpulan data untuk menyusun suatu alasan atau penjelasan yang dapat diterima akal,
 6. Mengkomunikasikan kegiatan eksplorasi, penjelajahan dan penjelasan ilmiah melalui pembicaraan, gambar atau tulisan.



History and Nature Science

Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam menunjukkan pemahaman sains sebagai suatu human endeavor; mencakup :

- Menunjukkan keingintahuan dan inisiatif berpikir tentang sains dan cara melakukannya.
- bekerja sendiri atau dalam tim ketika menelaah sains dan membagi dan menjelaskan gagasan dari sains yang ditemukan.
- Mengingat kembali orang atau kelompok orang yang berperan dalam sains dan teknologi.

Science in personal dan social perspective

- Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam menunjukkan pemahaman perlindungan, jenis sumber daya dan perubahan yang terjadi pada lingkungan
- mencakup :
 1. Menunjukkan individu dan kelompok ketika menelaah sains dan sekolah;
 2. mengidentifikasi dan membandingkan sumber daya dan jumlah sumber daya
 3. melakukan konservasi pada berbagai sumber daya.



Science and Technology

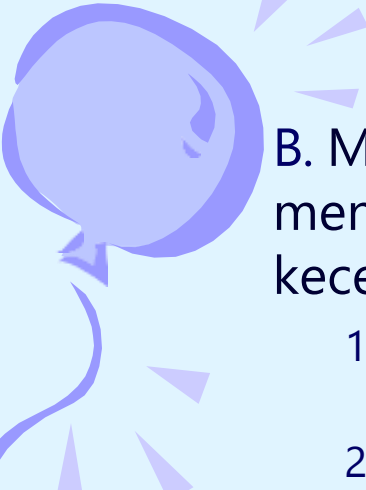
- Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam menunjukkan pemahaman tentang sains, teknologi dan bagaimana teknologi didisain secara alamiah.
- mencakup :
 1. Menjelaskan bagaimana alat dirancang untuk membantu manusia pada keberlangsungan dan pemecahana masalah.
 2. Menggunakan alat untuk mrngukur, membangun dan menguji rancangan dan hasilnya.
 3. Menjelaskan bagaimana alat dan teknologi dipergunakan untuk membuat hidup menjadi lebih mudah.



Physical science

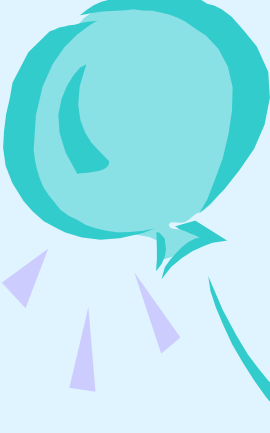
Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak menunjukkan pemahaman tentang materi, motion dan energi/. Keterampilan ini mencakup:

- A. Mengingat kembali bahan yang ada dalam negara berbeda
1. materi dapat berbentuk padat. Cair dan gas,
 2. sifat material dapat berubah karena pemotongan, pemanasan atau pembekuan

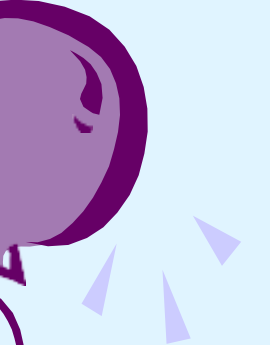


B. Menunjukkan aktivitas mendorong dan menarik akan mengubah pergerakan suatu objek yang berhubungan dengan kecepatan, posisi dan arah,

1. Sesuatu bergerak dengan berbagai cara berbeda seperti memutar, jigjag, maju mundur
2. Cara untuk mengubah sesuatu bergerak adalah mendorong atau menarik.



C. Mengekplorasi cahaya, panas dan magnet sebagai bentuk energi.

1. Cahaya adalah bentuk energi
 2. matahari memberikan cahaya dan panas untuk menghangatkan tanah, udara dan air.
 3. Beberapa bahan menunjukkan panas yang lebih baik dari yang lain.
 4. Suatu dorongan atau tarikan terjadi antara magnet.
 5. magnet dapat dipergunaka untuk menjadikan sesuatu bergerak tanpa disentuh.
- 



Life science

- Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam menunjukkan pemahaman tentang karakteristik organisme, siklus hidup dan lingkungan mereka
- Mengidentifikasi dan menggambarkan karakteristik tanaman dan binatang yang hidup dalam lingkungannya.
 - Hewan dan tanaman yang berbeda hidup dalam habitat yang berbeda.
 - Organisme yang menempati lingkungan berbeda cenderung memiliki karakteristik sesuai dengan lingkungan mereka hidup.
- Mengeksplorasi siklus hidup organisme
 - 1. Semua organisme memiliki siklus hidup.
 - 2. Tanaman dan hewan memiliki siklus hidup yang berbeda



Earth and Space science

- Keterampilan ini berkaitan aktivitas anak dalam menunjukkan pemahaman tentang material bumi, objek sains di langit dan perubahan langit dan bumi.
- Membandingkan, mengelompokkan dan menggambarkan sifat-sifat batuan, tanah dan air.
 1. Tanah dapat diklasifikasikan berdasarkan warna, kapasitas tekstur untuk mempertahankan air dan kemampuan mendukung pertumbuhan tanaman.
 2. Air dapat menjadi cair atau padat serta sebaliknya.
- Faktor yang mempengaruhi cuaca
 1. Cuaca berubah dari hari ke hari
 2. Matahari dapat menghangatkan tanah, air dan udara
 3. Cuaca dipengaruhi oleh letak dan kondisi geografis.

WASSALAM...



😊 Have a nice day 😊



STANDAR PEMBELAJARAN, BATASAN DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINS

SILVIE MIL, SE, M.Pd

TUJUAN SUB CPMK

- Ketepatan menelaah kesiapan AUD dalam pembelajaran sains
- Ketepatan menelaah prinsip dan ruang lingkup pembelajaran sains
- Ketepatan menelaah sifat -sifat sains
- Ketepatan menelaah pendekatan dan pembelajaran sains

PENDAHULUAN

- Proses sains bagi anak-anak dapat menghantarkan menuju seorang sainsis yang hebat
- Dengan segala potensi yang dimiliki oleh anak, bagaimanakah implikasi seorang guru senantiasa dekat dengan anak dengan memberikan lebih luas wawasan, lebih kaya pengalaman, dan lebih kuat dibandingkan dengan kehidupan dan keadaan anak-anak
- Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk mendorong agar anak dapat mempelajari sains secara benar, mengingat semua yang sedang dan telah dipelajarinya dengan lebih baik.

-
- Pengembangan pembelajaran sains akan menjadi pendidikan yang baik jika kita mampu mengindividualisasikan sains pada anak secara baik yaitu menjadi sifat pribadi melekat pada kehidupannya, berkembang sesuai karakteristiknya serta sesuai dengan kesanggupan anak
 - Untuk mencapai kesempurnaan, kita mengenalkan sains pada anak adalah dengan mencocokkan atau mendekatkan suatu kebenaran di dunia ini ke dalam sistem pengetahuan anak.
 - Dengan menerima tantangan jika ingin menjadi pengembang sains sehingga anak sebagai investasi dan generasi penerus dapat difasilitasi secara tepat dan efektif.

KESIAPAN ANAK USIA DINI DALAM PEMBELAJARAN SAINS

- pengalaman awal bagi anak bersifat kumulatif
- Belajar pada anak berlangsung dari pengetahuan behavioral yang sederhana ke pengetahuan simbolik atau representasional yang lebih kompleks.

KEMAMPUAN SAINS ANAK USIA DINI

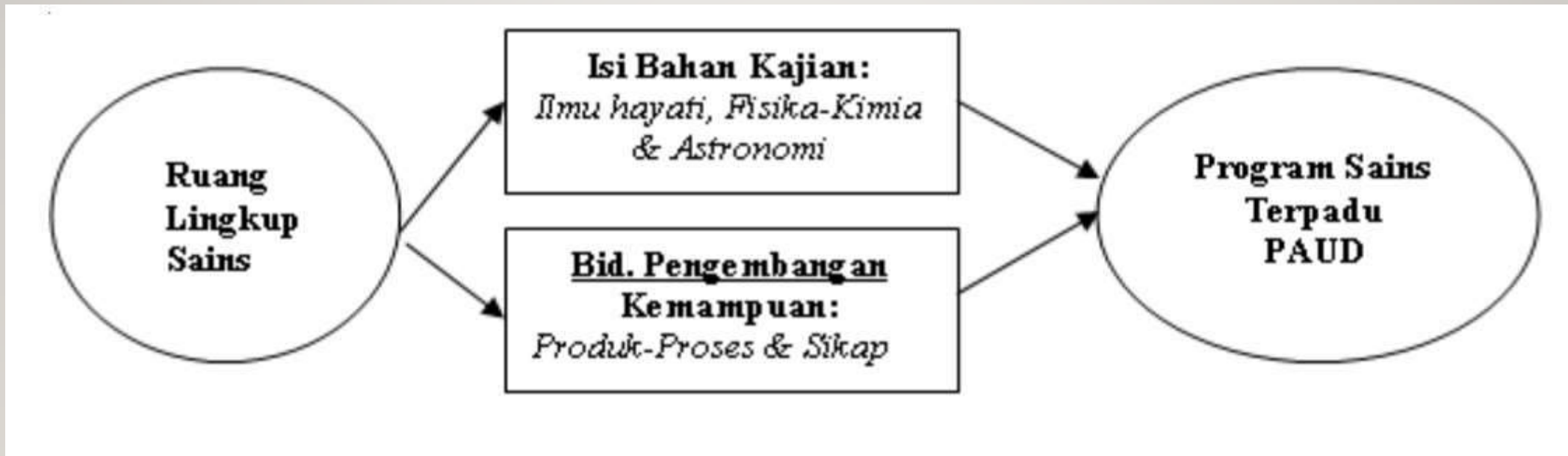
Kemampuan kognitif Anak usia 5-6 tahun

- sudah dapat memahami jumlah dan ukuran,
- tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya,
- telah mengenal sebagian warna,
- mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu,
- mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya,
- pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung

PRINSIP PEMBELAJARAN SAINS DI TAMAN KANAK-KANAK

- Berorientasi pada Kebutuhan dan Perkembangan Anak
- Bermain Sambil Belajar
- Selektif, Kreatif, dan Inovatif

RUANG LINGKUP PROGRAM PEMBELAJARAN SAINS (NUGRAHA, 2000)



SIKAP-SIKAP SAINTIS

- Memiliki hasrat ingin tahu tinggi.
- Memiliki sikap tidak mudah putus asa.
- Memiliki sikap keterbukaan untuk dikritik dan diuji.
- Memiliki sikap menghargai dan menerima masukan.
- Memiliki sikap jujur.

-
- Memiliki sikap kritis.
 - Memiliki sikap kreatif.
 - Memiliki sikap positif terhadap kegagalan.
 - Memiliki sikap rendah hati.
 - Hanya menyimpulkan bila didukung oleh data yang memadai.

PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINS

- A. Pendekatan yang bersifat situasional → sains akan dielaborasi (diulas) secara luas dan mendalam jika dalam pembelajaran muncul 'fenomena' yang terkait dengan tuntutan pembahasan konsep dan pengalaman sains pada sasaran belajar
- B. Pendekatan yang bersifat terpisah atau tersendiri → program pengembangan pembelajaran sains dikemas secara khusus dan tersendiri. Pembelajaran sains diberikan waktu tersendiri sebagaimana bidang pengembangan lainnya dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran sains di setting (dirancang) secara khusus sesuai dengan karakteristik pembelajaran sains yang khas serta karakteristik anak yang sesuai (relevant) dengan tuntutan penguasaan sains
- C. Pendekatan yang bersifat merger atau terintegrasi dengan disiplin lain atau bidang pengembangan lain

ASPEK-ASPEK PENGEMBANGAN SAINS BAGI AUD

1. tujuan,
2. dukungan material yang dibutuhkan,
3. penyiapan anak, pengembangan kegiatan,
4. penguatan dan penghargaan,
5. lembar kerja anak dan evaluasi

PERENCANAAN PEMBELAJARAN SAINS TERPADU PAUD



The background is a solid light blue color with several realistic water droplets of various sizes scattered across it. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The text is centered in the middle of the page.

SAINS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR ANAK USIA DINI

SILVIE MIL, SE, M.Pd

INDIKATOR CAPAIAN SUB-CPMK

- KETEPATAN MENELAAH SAINS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR AUD
- KETEPATAN DALAM MENELAAH KEMAMPUAN BERPIKIR SISTEMATIS
- KETEPATAN MENELAAH SAINS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS
- KETEPATAN MENELAAH SAINS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
- KETEPATAN MENELAAH SAINS DAN KREATIVITAS

- SALAH SATU BAGIAN DARI PERKEMBANGAN KOGNITIF ADALAH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, DIMANA ANAK AKAN DIHADAPKAN KEPADA PERSOALAN-PERSOALAN YANG MENUNTUT ADANYA PEMECAHAN
- SEBELUM ANAK MAMPU MENYELESAIKAN PERSOALAN, ANAK PERLU MEMILIKI KEMAMPUAN UNTUK Mencari Cara penyelesaiannya

KEMAMPUAN BERPIKIR

- “KEMAMPUAN BERPIKIR ADALAH KECAKAPAN ATAU KEMAMPUAN MENGGUNAKAN AKAL BUDI UNTUK MEMPERTIMBANGKAN, MEMUTUSKAN, MENGANALISIS, MENKRITIK UNTUK MELAKUKAN SESUATU DENGAN BAIK DAN CERMAT BERDASARKAN PERTIMBANGAN ATAU REFRENSI” (YULIANTI, 2010)
- UNTUK MEMAKSIMALKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANAK DAPAT DIPADUKAN DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DAPAT MEMBANTU ANAK UNTUK MENJADI PEMIKIR YANG KRITIS
- SALAH SATU CARA YANG DAPAT DILAKUKAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK ADALAH DENGAN PERMAINAN SAINS

PENGEMBANGAN SAINS DALAM AUD

- ADALAH KEGIATAN BELAJAR MELALUI PENGAMATAN, PENYELIDIKAN, DAN PERCOBAAN UNTUK Mencari tahu atau menemukan jawaban tentang kenyataan yang ada di dunia sekitar, yang dilakukan dengan menyenangkan dan menarik
- KEGIATAN PEMBELAJARAN/PENGENALAN SAINS DISESUAIKAN DENGAN KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI DAN PROSES PENYAMPAIANNYA DILAKUKAN BERDASARKAN PRINSIP-PRINSIP BERMAIN

- PEMBELAJARAN SAINS MEMUNGKINKAN ANAK MELAKUKAN EKSPLORASI TERHADAP BERBAGAI BENDA, BAIK BENDA HIDUP MAUPUN MATI
- MAUPUN MATI. SELAIN ITU JUGA DAPAT MELATIH ANAK MENGGUNAKAN PANCA INDERANYA UNTUK MENGENAL BERBAGAI GEJALA BENDA DAN PERISTIWA
- MELALUI KEGIATAN PERMAINAN SAINS, ANAK AKAN MEMBANGUN HAL-HAL POSITIF SEPERTI MENIRU PERAN, MEMBANGUN SIKAP POSITIF, TEKUN, MEMECAHKAN MASALAH DENGAN CARA-CARA YANG FLEKSIBEL, MENJADI LEBIH PERCAYA DIRI DAN MANDIRI, MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MENGASAH KETERAMPILAN, DAN MENGEMBANGKAN KERAGAMAN DALAM BERPIKI

- PERMAINAN SAINS JUGA SANGAT BERMANFAAT UNTUK ANAK KARENA DAPAT MENCIPTAKAN SUASANA YANG MENYENANGKAN SERTA DAPAT MENIMBULKAN IMAJINASI-IMAJINASI PADA ANAK YANG PADA AKHIRNYA AKAN MENAMBAH PENGETAHUAN ANAK SECARA ALAMIAH
- PERMAINAN SAINS MEMBERIKAN KESEMPATAN KEPADA ANAK UNTUK MENGETAHUI SIFAT-SIFAT OBJEK DENGAN CARA MENGAMATI, MENYENTUH, MENCIUM, DAN MENDENGARKAN DENGAN MENGGUNAKAN PANCA INDRA
- DARI PENGINDERAAN TERSEBUT ANAK MEMPEROLEH FAKTA, KONSEP, DAN INFORMASI-INFORMASI BARU YANG AKAN DISUSUN MENJADI STRUKTUR PENGETAHUAN DAN DIGUNAKAN SEBAGAI DASAR UNTUK BERPIKIR

- DENGAN PERMAINAN SAINS, ANAK AKAN MENDAPATKAN KESEMPATAN UNTUK MENCOBA ATAU BEREKSPERIMEN SEHINGGA ANAK AKAN TERDORONG UNTUK SELALU MENCOBA SESUATU YANG BARU DAN MENGARAHKAN ANAK MENJADI SEORANG YANG KREATIF DAN PENUH INISIATIF. ADAPUN MANFAAT KHUSUS DARI PERMAINAN

KETERAMPILAN SAINS PADA AUD

- MENGAMATI,
- MENGLASIFIKASI,
- MEMBANDINGKAN,
- MENGUKUR,
- MENKOMUNIKASIKAN,
- EKSPERIMEN

MANFAAT KHUSUS DARI PERMAINAN SAINS UNTUK ANAK ADALAH

1. ANAK MAMPU MERENCANAKAN PENELITIAN YANG BERHUBUNGAN DENGAN PEMECAHAN MASALAH,
2. DAPAT MENGIKUTI TIGA TAHAP TUJUAN DAN MENIKMATI BEBERAPA PENELITIAN LANGSUNG DARI GURU,
3. MEMILIKI PERHATIAN YANG LAMA UNTUK BERBAGAI AKTIVITAS SAINS. ANAK MULAI DAPAT MENIKMATI KEGIATAN YANG DILAKUKAN DALAM KURUN WAKTU BEBERAPA HARI, 4) BEKERJASAMA DENGAN LIMA ATAU ENAM ANAK,

4. TERTARIK DENGAN BUKU-BUKU YANG BERHUBUNGAN DENGAN AKTIVITAS DARI PRAKTIK SAINS DENGAN BEBERAPA ILUSTRASI-ILUSTRASI BERUPA GAMBAR,
5. MULAI DAPAT MEMAHAMI BEBERAPA KONSEP SAINS YANG BERSIFAT ABSTRAK, TETAPU DENGAN CONTOH-CONTOH YANG KONKRET DAN PRAKTIK LANGSUNG,
6. SENANG MENGGUNAKAN GAMBAR-GAMBAR DAN MENULIS BERBAGAI PENGALAMAN YANG DIDAPATKAN DALAM PRAKTIK SAINS YANG TELAH DILAKUKAN

SAINS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR AUD

A. MELATIH BERPIKIR KRITIS

- **KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA DINI ADALAH KEMAMPUAN ANAK UNTUK BERPIKIR SECARA SISTEMATIS YANG MELIPUTI KEMAMPUAN UNTUK MENGOBSERVASI, MENGANALISIS, MEMBUAT HIPOTESIS, DAN MENYIMPULKAN.**
- **MELALUI MENGAMATI MASALAH, MENGANALISIS, MEMECAHKAN MASALAH MERUPAKAN SALAH SATU KETERAMPILAN SAINS**
- **THE DOMINANT THINKING SKILL THAT IS STRONGLY NEEDED IN THIS 21ST CENTURY IS CRITICAL THINKING SKILLS**

B. MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS

- BERPIKIR LOGIS DISEBUT JUGA SEBAGAI KEMAMPUAN SEORANG ANAK USIA DINI UNTUK MENGAMATI, MELIHAT HUBUNGAN-HUBUNGAN, KEGIATAN YANG MEGAKIBATKAN SEORANG ANAK USIA DINI MEMPEROLEH PENGETAHUAN BARU YANG BANYAK DIDUKUNG OLEH KEMAMPUANNYA BERTANYA

C. MENGEMBANGKAN KREATIVITAS

- SAINS MERUPAKAN SEBUAH CARA DALAM MENGEKSPLORASI DAN MENYELIDIKI DUNIA DI SEKITAR KITA.
- SAINS UNTUK ANAK DAPAT MELIBATKAN KEGIATAN PENEMUAN, MEMBUKTIKAN KEBENARAN, Mencari tahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimana sesuatu diselidiki).
- SAINS BERMANFAAT BAGI ANAK KARENA DAPAT MENCIPTAKAN SUASANA YANG MENYENANGKAN SERTA DAPAT MENIMBULKAN IMAJINASI-IMAJINASI PADA ANAK YANG PADA AKHIRNYA DAPAT MENAMBAH PENGETAHUAN ANAK SECARA ALAMIAH.

- IMAJINASI-IMAJINAS YANG TERBENTUK AKAN MEMUNCULKAN SEBUAH KREATIVITAS.
- MELALUI PENGENALAN DAN PENGEMBANGAN ASPEK SAINS PADA ANAK USIA DINI AKAN MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU YANG TINGGI (NUGRAHA, 2005:41).
- SETTING DAN LINGKUNGAN BELAJAR SAINS YANG DISEDIAKAN AKAN MERANGSANG ANAK UNTUK MEMUNCULKAN PERTANYAAN- PERTANYAAN MENAKJUBKAN DAN TAK TERDUGA.
- HAL INI MERUPAKAN WUJUD DARI BERPIKIR DAN BELAJAR KREATIF YANG AKAN MEMUNCULKAN KREATIVITAS ANAK DALAM SAINS

THANK

YOU!



SILVIE MIL, SE, M.Pd

INTEGRASI SAINS DENGAN AGAMA, BAHASA, MATEMATIKA, KETERAMPILAN SOSIAL DAN MOTORIK



- SAINS UNTUK JENJANG PENDIDIKAN DASAR HARUSNYA LEBIH MENYENANGKAN
- MENGAITKAN FENOMENA-FENOMENA YANG ADA DI SEKITAR DENGAN KONSEP-KONSEP DASAR SAINS TENTU AKAN MENIMBULKAN MINAT SISWA UNTUK BELAJAR
- MELALUI SAINS, ANAK DILATIH MENJADI ORANG YANG MAMPU BERPIKIR SECARA SAINTIFIK. MENGEKSPLORASI ALAM SEKITAR MELALUI PENYELIDIKAN-PENYELIDIKAN ILMIAH.
- SAINS MENGAJARKAN ANAK CARA BERPIKIR SISTEMATIS, RASIONAL DAN KRITIS.

FUN FACTS

- ANAK-ANAK PADA USIA DINI SERING MENGAJUKAN PERTANYAAN YANG SERINGKALI MEMBUAT ORANG TUA ATAU ORANG DEWASA MENJADI KEBINGUNGAN
- TANPA KELENGKAPAN KOGNITIF YANG MEMADAI TETAPI PERTANYAAN-PERTANYAAN YANG DILONTARKAN SERINGKALI BERUPA PERTANYAAN YANG MEMBUTUHKAN ANALISA YANG MUMPUNI.

SAINS DAN INTEGRASI DENGAN AGAMA

- DALAM KURIKULUM PAUD ASPEK SAINS ITU TERCOVER DALAM SEMUA BIDANG PEMBELAJARAN BAIK ITU NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL (NAM)
- SEBAGAI CONTOH ADALAH TEMA BINATANG YANG TERKAIT DENGAN INDIKATOR MENYEBUTKAN CIPTAAN-CIPTAAN TUHAN, MEMBERI MAKAN BINATANG,DLL
- DARI BIDANG-BIDANG TERSEBUT TELAH TERINTEGRASI DALAM BERBAGAI TEMA PEMBELAJARAN YANG SANGAT RELEVAN DITERAPKAN PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

ADAPTASI TEMA: ALAM SEMESTA, SUB TEMA: BULAN

- DIANTARA BENDA LANGIT TERSEBUT ADALAH MATAHARI, BUMI, BINTANG, PLANET, BULAN DAN LAIN SEBAGAINYA. SALAH SATU BENDA LANGIT YANG AKAN DIBAHAS DALAM MAKALAH INI ADALAH BULAN. SECARA ETIMOLOGI BULAN DALAM BAHASA ARAB ADALAH “QAMAR”, DAN DALAM BAHASA INGGRIS DISEBUT “MOON” DALAM BAHASA LATIN DISEBUT “LUNAR”.
- HASIL PENELITIAN MENYIMPULKAN BAHWA BULAN ADALAH BENDA JAGAT PURBA YANG TERPERANGKAP OLEH GRAVITASI BUMI YANG DIHITUNG SECARA MATEMATIKA DAYA GRAVITASI BULAN HANYA $\frac{1}{6}$ DAYA GRAVITASI BUMI SEHINGGA BULAN MENGORBIT BUMI 29,5 HARI PER PERIODE SAMBIL BEROTASI DALAM KALA YANG SAMA
- ALLAH SWT MENGATUR ORBIT BULAN CONDONG 5 DERAJAT KEARAH ORBIT BUMI, SEHINGGA 59% WAJAHNYA MENGHADAP KE BUMI

PARADIGMA INTEGRASI DALAM TEMA ALAM SEMESTA SUB

- DALAM AYAT AYAT AL- QUR"AN TERDAPAT BANYAK SEKALI SURAT YANG MENGAJI BERKENAAN DENGAN FENOMENA ALAM SEMESTA BESERTA KONSEP PENCIPTAAN BENDA LANGIT BULAN INI,
- ADA SEKITAR 24 SURAT DENGAN JUMLAH SEKITAR 30 AYAT YANG MENYEBUTKAN KATA BULAN

SAINS DAN PENGINTEGRASIAN BAHASA

- DIINTEGRASIKANNYA SAINS DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MERUPAKAN KEKACAUAN LOGIKA PALING PARAH YANG MENGARAH PADA KEMUNDURAN LITERASI SAINS PADA KELOMPOK TERPELAJAR

- SAINS BUKAN HANYA MATA PELAJARAN YANG BERISI INFORMASI FAKTUAL TENTANG KONSEP-KONSEP ATAU TEORI-TEORI ABSTRAK DAN KAKU SEHINGGA HARUS DIANGGAP SULIT DITERAPKAN UNTUK ANAK-ANAK PADA USIA SEKOLAH DASAR. SAINS JUGA ADALAH PROSES DAN CARA BERPIKIR. DAN, PROSES MERUPAKAN CIRI UTAMA SAINS YANG DILAKUKAN DENGAN CARA PENYELIDIKAN ILMIAH (SCIENTIFIC INQUIRY), BAIK SECARA LABORATORY INQUIRY ATAU FIELD INQUIRY. SAINS MENUNTUT KETERLIBATAN AKTIF SISWA SECARA MENTAL MAUPUN SECARA FISIK

- BUKAN BAHASA YANG MEMBUTUHKAN SAINS SEBAGAIN BAGIAN INTEGRAL DARI KONSEP BERBAHASA, TETAPI SAINS YANG MEMBUTUHKAN BAHASA. SAINS MEMBUTUHKAN BAHASA UNTUK KEPENTINGAN KOMUNIKASI SAINTIFIK. KONSEP-KONSEP SAINS ATAU HASIL PENYELIDIKAN ILMIAH MAUPUN GAGASAN ILMIAH HARUS DAPAT DIKOMUNIKASIKAN. KOMUNIKASI SAINS DAPAT DILAKUKAN SECARA LISAN MAUPUN TERTULIS. PADA TAHAP INILAH, BAHASA DIPELAJARI OLEH SISWA. TIDAK TERSUBORDINASI TETAPI MENYATU SEBAGAI BAGIAN INTEGRAL YANG TAK DAPAT DIPISAHKAN DARI. KETIKA SISWA HARUS MENGGOMUNIKASIKAN KONSEP ATAU HASIL PENYELIDIKAN MAKA PRASYARAT PENGUASAAN KEMAMPUAN BERBAHASA SECARA LISAN MAUPUN TULISAN DIAJARKAN SECARA KOMPREHENSIF. SISWA DIAJARKAN BAGAIMANA MENYAMPAIKAN GAGASAN SECARA LISAN. ATAU, SECARA TERTULIS DENGAN MEMPELAJARI TEKNIK-TEKNIK MENULIS YANG BAIK DAN BENAR



Praktek Kegiatan Sains : Tema Diriku

Silvie Mil, SE, M.Pd

Pengertian Sains

- Sains berasal dari bahasa latin "*scientia*" yang memiliki arti pengetahuan.
- Sains adalah pengetahuan yang didapat dari pembelajaran serta pembuktian. Atau pengetahuan yang melingkupi kebenaran hukum alam yang terjadi, contohnya didapatkan dan dibuktikan dengan metode ilmiah.

Pembelajaran Sains AUD

- Pembelajaran sains bagi anak usia dini dilakukan dengan kegiatan pengamatan, penyelidikan, serta percobaan-percobaan sederhana untuk mencari tahu serta mendapatkan jawaban mengenai fakta yang ada dalam lingkungan dengan cara bermain dan menyenangkan.
- Dalam pengembangan kemampuan sains dasar, diperlukan pembelajaran yang melibatkan investigasi materi atau bahan alam. Dengan demikian pembelajaran dilakukan secara langsung (*learning by doing*). Indikator yang akan digunakan adalah anak mampu melakukan percobaan sederhana bersifat sains, melalui metode proyek anak mampu mengamati proses

Kegiatan Sains

Kelompok Usia

: 4-5 Tahun (TK A)

Sentra

: Bahan Alam

Semester / Minggu

: 1 / 2

Hari / Tanggal

: Rabu, 12 Agustus 2020

Tema / Subtema / Sub-subtema

: **Diriku/ Tubuhku/ Panca Indera**

Indikator Capaian Pembelajaran
indera beserta fungsi-fungsinya

: Anak mampu mengenal serta mengetahui panca

KD

: NAM : 1.1; 1.2 3.1; 4.1; 2.13 SOSEM : 2.1, 2.5;
2.7; 2.8; 2.9 BHS : 3.10; 3.11; 4.10; 4.11 FM : 3.3 ; 3.4; 4.3 ; 4.4. KOG : 2.2; 3.5; 3.6; 4.6
3.7 SENI: 3.12; 4.12; 3.15; 4.15

Media / Sumber Belajar

: Kertas nama, Batu Kerikil, Wadah, Lemon, Garam,
Gula, Saos, Kopi, Kertas HVS, Lem, Spidol, Daun kering, Blender, Mangga potong, Gula
pasir, Es batu, Penutup mata, Minyak kayu putih, Parfum, Madu, Shampoo, Pasta gigi, Terasi

1.) 07.30 – 08.00 Jurnal Pagi

- Absen
- Bermain Bebas
- Toilet Training

2.) 08.00 – 09.00 Pembukaan

- Salam dan Berdo'a
- Ikrar
- Senam Ceria
- Materi Pagi (Bernyanyi dan menginformasikan Tema Bulanan dan Subtema Mingguan)
- Shalat Dhuha
- Qiroati / Asmaul Husnah / Hadist / Surat Pendek (QS. An-Nas, Al-Falaq, Al-Ikhlas)

3.) 09.00 – 09.45 Istirahat

- Snacktime
- Toilet Training

4.) 09.45 – 10.45 Kegiatan Inti (bermain sentra)

- Membuat nama dari batu kerikil
- Mengenal rasa (Asam, Asin, Manis, Pahit, Pedas)
- Mozaik telapak tangan
- Membuat jus mangga
- Mengenal indera penciuman

5.) 10.45 – 11.00 Penutup

- Recalling
- Do'a, salam
- Pulang

Denah Kegiatan

Membuat nama dengan batu kerikil

(2 Orang)

Kertas nama, Batu Kerikil

Mengenal rasa (Asam, asin, manis, pedas, pahit)

(2 Orang)

Wadah, Lemon, Garam, Gula, Saos, Kopi

Mozaik telapak tangan

(2 orang)

Kertas HVS, Lem, Spidol, Daun kering

**Membuat jus mangga
(2 orang)**


Blender, Mangga potong,
Gula pasir, Es batu

**Mengenal indera penciuman
(2 orang)**

Penutup mata, Minyak kayu putih,
Parfum, Madu, Shampoo, Pasta gigi,
Terasi



TERIMA KASIH

A photograph of children in a science classroom. In the foreground, a girl on the left and a boy on the right are both wearing safety goggles and looking at a small glass of dark liquid being held by the boy. They have surprised or excited expressions. In the background, other children are visible, some also wearing goggles. The scene is set at a table with various science equipment like test tubes and a flask.

MERANCANG KEGIATAN SAINS BAGI AUD TEMA GEJALA ALAM

• Silvie Mil, SE, M.Pd

A. Pengertian Sains

Sains merupakan bidang ilmu yang mengkaji tentang fenomena-fenomena alam yang terjadi pada kehidupan manusia.

Pembelajaran sains yang menyeluruh tentang alam ini menyebabkan sains seharusnya dapat diberikan sejak seseorang berusia dini (Nugraha, 2005: 7).



B. Pembelajaran Berbasis Alam

Berdasarkan Panduan Model Pembelajaran Berbasis Alam yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008, konsep yang dibawa dalam pembelajaran berbasis alam yaitu konsep pendidikan yang kembali pada alam atau *back to nature*.

Pembelajaran berbasis alam dilakukan dengan menggunakan media alam atau lingkungan sekitar yang nyata. Lingkungan dijadikan sebagai sumber pengajaran yang utama dan melihat kejadian yang sesungguhnya dengan benar.


Pembelajaran berbasis alam memandang bahwa kegiatan pendidikan harus dapat membantu anak mengembangkan berbagai potensi perkembangan yang dipergunakan untuk beradaptasi secara kreatif dengan lingkungan alam. Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang berbasis pada alam akan membantu menumbuhkan *autoactivity* atau aktivitas yang tumbuh dari dalam diri seseorang sehingga dimungkinkan terjadi proses belajar secara aktif




C. Cara Anak Mempelajari Sains

Menurut Nugraha (2005: 70-71) kegiatan yang merangsang perkembangan anak mulai dari fisik, motorik, emosi-sosial, moral dan kepribadian dapat disusun dengan bentuk belajar yang multi guna dan multi fungsi. Kegiatan belajar dipilih yang mampu menciptakan *learning to know* (belajar untuk tahu), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar membentuk diri), dan *learning to life together* (membantu kemampuan hidup dalam kebersamaan).





Aplikasi bentuk pembelajaran ini untuk pendidikan anak usia dini yaitu melalui pemberian fasilitas anak untuk kegiatan langsung pada objek sains. Seperti melakukan penyelidikan dan eksperimen. Pemberian fasilitas ini dikemas dalam bentuk yang dapat menumbuhkan budaya kelompok dan aktivitas individual.



Evaluasi

- Nama Anak : Ibnu Thoriq Al Ghifari
- Minggu : 2
- Bulan : November 2020

No.	LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Nilai Agama dan Moral	Anak dapat menyampaikan pendapat dan bertanya dengan kalimat sopan			√	
		Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan				√
		Anak dapat mengucapkan doa sebelum atau sesudah melakukan kegiatan				√
		Anak dapat mengenal bahwa gunung meletus ciptaan Tuhan				√
2	Fisik Motorik	Anak dapat melakukan gerakan terkoordinasi antara mata dan tangan (memuat dan membentuk gunung dari playdough)				√
3	Kognitif	Anak dapat mengikuti step by step membuat playdough			√	
		Anak mengingat dan menceritakan kembali dalam membuat gunung meletus			√	
		Anak berdiskusi tentang gunung meletus			√	
4	Bahasa	Anak dapat bercerita tentang experiment gunung meletus menggunakan bahasanya sendiri			√	
		Anak dapat menyebutkan alat dan bahan			√	
5	Sosial Emosional	Anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan eksperimen				√
		Anak dapat mengantri saat mencuci tangan				√
		Anak dapat berkerja sama dengan teman temannya			√	
6	Seni	Anak dapat mengetahui warna atau pencampuran warna				√
		Anak dapat mengenal dan menghasilkan sebuah eksperimen gunung meletus				√

CATATAN ANEKDOT

- Nama Anak : Ibnu Thoriq Al Ghifari
- Minggu Ke- : 2
- Nama Guru : Oktavia Syahputri


Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
15 November 2020	Kelas	Pk. 10.30 WIB	Pada saat snack time, Melody tidak dapat membuka tempat makannya (lunch box). Thoriq mencoba membantu Melody membuka tempat makannya tersebut.

ANALISIS HASIL KARYA

Nama Anak : Ibnu Thoriq Al Ghifari

Minggu : 2

Bulan : November 2020

No	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
1.		<ul style="list-style-type: none">• Mengikuti step by step membuat playdough• Mencampurkan dan meremas bahan-bahan playdough• Mencampurkan warna pada playdough
<p>Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar</p> <ul style="list-style-type: none">• 3.3, 3.4 Terampil menggunakan koordinasi mata dengan tangan (mencampurkan dan meremas bahan-bahan playdough, mencampurkan warna pada playdough)• 2.6 Memiliki perilaku taat pada aturan (mengikuti step by step membuat playdough)• 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (mencampurkan warna pada playdough)		



- Mengenal kata “lava”
- Menulis kata “lava” di atas pasir menggunakan jari

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar

- 3.3, 3.4 Terampil menggunakan koordinasi mata dengan tangan (menulis kata “lava” di atas pasir menggunakan jari)
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (mengenal kata “lava”)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam bentuk hasil karya (menulis kata “lava” di atas pasir menggunakan jari)



- Mencampurkan pewarna makanan, cuka dan baking soda
- Mengetahui sebab akibat dari eksperimen gunung meletus

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar

- 3.3, 3.4 Terampil menggunakan koordinasi mata dengan tangan (mencampurkan pewarna makanan, cuka dan baking soda)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (mengetahui sebab akibat dari eksperimen gunung meletus, mencampurkan pewarna makanan, cuka dan baking soda)



- Menggunakan jari untuk melukis gambar gunung meletus
- Memilih warna sesuai yang diinginkan

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar

- 3.3, 3.4 Terampil menggunakan koordinasi mata dengan tangan (Menggunakan spons untuk melukis gambar gunung meletus)
- 3.15 – 4.15 Mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (memilih warna sesuai yang diinginkan)

5.



- Mengenal bentuk geometri dua dimensi (segitiga)
- Menyusun batu membentuk segitiga seperti gunung meletus

Analisis Ketercapaian Kompetensi Dasar

- 3.3, 3.4 Terampil menggunakan koordinasi mata dengan tangan (menyusun batu membentuk segitiga seperti gunung meletus)
- 3.6 – 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya melalui berbagai hasil karya (Mengenal bentuk geometri dua dimensi (segitiga))



**TERIMA
KASIH**





MERANCANG PEMBELAJARAN SAINS TEMA BINATANG



Silvie Mil, SE, M.Pd





Pengertian Sains

Sains dapat diartikan sebagai ilmu tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Sains adalah sistem tentang alam semesta yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan observasi dan eksperimen terkontrol.



Pentingnya Pembelajaran Sains


Eshach and Fried (Trundle, 2009) menyatakan bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk mengembangkan pemahaman tentang suatu konsep sains, mengembangkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya

Manfaat Pembelajaran Sains

Worms, Shadow and Whirlpools (Halverson, 2007) menyatakan terkait kayanya manfaat dari pembelajaran sains untuk anak antara lain mampu memupuk rasa percaya diri anak di dalam lingkungannya, memberikan pengalaman penting secara langsung pada anak, mengembangkan konsep dasar pengetahuan alam, meningkatkan kemampuan mengamati, memperoleh kesempatan untuk menggunakan material yang biasa digunakan dalam pembelajaran sains,

Tujuan Pembelajaran sains



- Pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah.
 - Pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berbeda dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya
- 

RPPH PEMBELAJARAN SAINS

RPPH (RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN) TK ETERNITY JAKARTA SELATAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu : I/Desember/11
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Desember 2020
Kelompok Usia/Kelas : 5-6 Tahun/B2
Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Peliharaan
Sentra : Sains

KD	Materi	Al Islam
1.1	Mengenal Makhluk Allah (NAM)	<ul style="list-style-type: none"> - Rujukan guru : QS. AL- A'raf : 26 - Hafalan Al-Qur'an : Surat Al-Fatihah, Surat An-Naas, Surat Al-Falaq - Doa Harian : Membaca doa' kedua orang tua, doa mau tidur, doa bangun tidur, doa mau makan - Hadits : Hadits menuntut ilmu, hadist sebelum makan dan minum, hadist menyebarkan salam, hadist menjaga lisan
3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek (NAM)	
	Menyebutkan rukun islam (NAM)	
	Menyebutkan sholat 5 waktu beserta rokaatnya (NAM)	
	Menyebutkan asmaul husna 1 - 15 beserta artinya (NAM)	
2.1	Pola makan sehat (makan-makan bergizi dan	
	Seimbang (FM)	
	Anak bermain di luar ruangan (FM)	
3.3-4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)	
	Anak melukis hewan peliharaan di kanvas (FM)	
	Anak membentuk hewan peliharaan dari tanah liat (FM)	
	Anak mencuci dengan sikat miniatur hewan (FM)	
3.6-4.6	Mengenal tekstur dari tanah liat	
	(KOGNITIF)	
	Anak mencampur warna untuk melukis (KOGNITIF)	
	Mengelompokkan hewan peliharaan sesuai jenis makanan (KOGNITIF)	
	Anak mengenal bentuk zat cair (KOGNITIF)	
3.10-4.10	Bercerita tentang hewan peliharaan yang di miliki/disukai (BAHASA)	
	Menyampaikan pendapat tentang zat cair (BAHASA)	
	Anak menceritakan pengalaman saat bermain (BAHASA)	
2.6	Mengikuti aturan dalam bermain (SOSEM)	
	Merapihkan mainannya sendiri (SOSEM)	
2.10	Perilaku berteman dengan semua teman(SOSEM)	
	Berbagi mainan dengan teman (SOSEM)	
2.4	Melukis sesuai dengan kreativitasnya (SENI)	
	Membentuk tanah liat sesuai dengan kreativitasnya (SENI)	

07.30 – 08.00

- Kegiatan Pagi
- (Main bebas pagi dikelas, Jurnal : Jadwal Kegiatan terlampir)

08.00 – 08.30

- Kegiatan Materi Pagi

NO	KEGIATAN MAIN	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Duduk Melingkar, salam, ikrar dan doa sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3.	Menyanyikan lagu senandung AsMaulhusna	
4.	- Membaca Surat An-nas - Membaca Doa Untuk Kedua Orang Tua - Membaca Hadist Menjaga Menuntut Ilmu	Buku Pegangan Materi Pagi

08.30 – 09.00

- Senam Pagi
- Pengalaman Main Motorik Kasar (Pendidik mengajak anak bermain alat permainan outdoor atau permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- Minum, Toilet Tranning
- Circle Time (Membahas tema, dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan)
- Bersiap Masuk Sentra

Pijakan Lingkungan Main

- Pendidik Menyiapkan Kegiatan Main Berupa :

NO	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Anak memberi makan kucing dan kelinci	Kucing dan kelinci real	2 -3
2.	Anak melukis hewan peliharaan yang disukai/dipunya	Kuas, pewarna makanan, kanvas	2-4
3.	Anak mencuci dengan sikat replika hewan peliharaan	Replika hewan, wadah, air sabun, air bersih, sikat	3-4
4.	Anak membuat replika hewan peliharaan dari tanah liat	Tanah Liat , air	3-4

09.30 – 10.00

- Menyapa anak dan mengajak Anak Duduk Melingkar
- Berdoa Membuka Majelis, Salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (gambar, laptop, APE/hewan real) tentang hewan peliharaan dan mengenalkan kepada anak serta berdiskusi tentang hewan peliharaan
- Pendidik memberi kesempatan kepada anak – anak untuk menanyakan atau memberikan pendapat tentang hewan peliharaan (warna, suara, jumlah kaki, makanan, manfaat).
- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : pendidik meminta anak menyebutkan jenis – jenis binatang peliharaan

10.00 – 10.45

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat main
- Memberi pijakan main disaat kegiatan sentra berlangsung
- Sentra Persiapan :
 1. Pilih teman
 2. Pilih permainan
 3. Tuntaskan
 4. Informasikan
 5. Beres – beres

10.45 – 11.00

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Pendidik menutup kegiatan di sentra

11.00-11.30

- Kembali ke kelas

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdo'a pulang, salam

Rencana Penilaian

- Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak dapat mengenal malaikat allah dan tugasnya
	3.1-4.1	Anak dapat melafazkan do'a, surat dan hadits pendek
		Anak dapat menyebutkan rukun rukun islam
		Anak dapat menyebutkan sholat 5 waktu beserta rokaatnya
Fisik Motorik	2.1	Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)
		Membuang sampah ditempatnya
	3.3-4.3	Anak melakukan senam pagi bersama
		Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan (melukis, membentuk, menyikat)
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat Mengenal tekstur dari tanah liat
		Anak dapat Mengelompokkan hewan sesuai jenis makanan
		Anak dapat mencampur warna saat melukis
		Anak dapat Mengenal bentuk zat cair
Bahasa	3.10-4.10	Anak dapat Bercerita tentang hewan peliharaan yang dimiliki/disukai
		Anak dapat menyampaikan tentang zat cair
		Anak dapat Anak menceritakan pengalaman saat bermain
Sosial emosional	2.6	Anak terbiasa mengikuti aturan dalam bermain
		Anak terbiasa merapihkan mainannya sendiri
	2.10	Anak terbiasa berteman dengan semua teman
		Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman
Seni	2.4	Anak dapat melukis dengan kreativitasnya
		Anak mampu membentuk tanah liat sesuai dengan kreativitasnya



TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK

Nama Anak : **Gilang**
Usia : **6 tahun**

Kelas : **TK B**
Nama Guru : **Ibu Pipit**

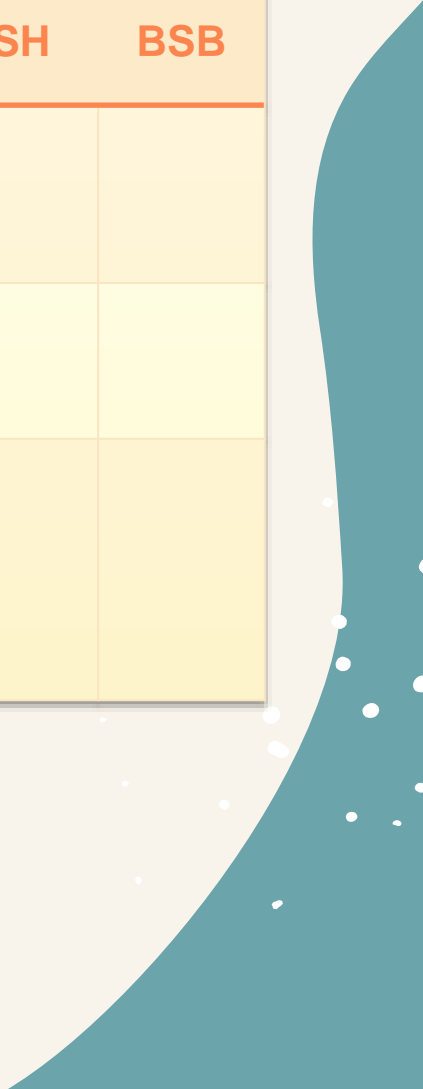
Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Agama Moral	1. Anak dapat mengenal malaikat allah dan tugasnya				
	2. Anak dapat melafazkan do'a, surat dan hadits pendek				
	3. Anak dapat menyebutkan rukun rukun islam				
	4. Anak dapat menyebutkan sholat 5 waktu beserta rokaatnya				
	5. Anak dapat menyebutkan asmaul husna 1-15 beserta artinya				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Fisik Motorik	1. Anak mampu mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang) saat diskusi bersama guru				
	2. Anak mampu membuang sampah ditempatnya saat dia selesai makan				
	3. Anak mampu mengikuti gerakan saat senam pagi bersama				
	4. Anak mampu melukis menggunakan kuas				
	5. Anak mampu membentuk hewan peliharaan dengan tanah liat				
	6. Anak mampu menyikat replika hewan				

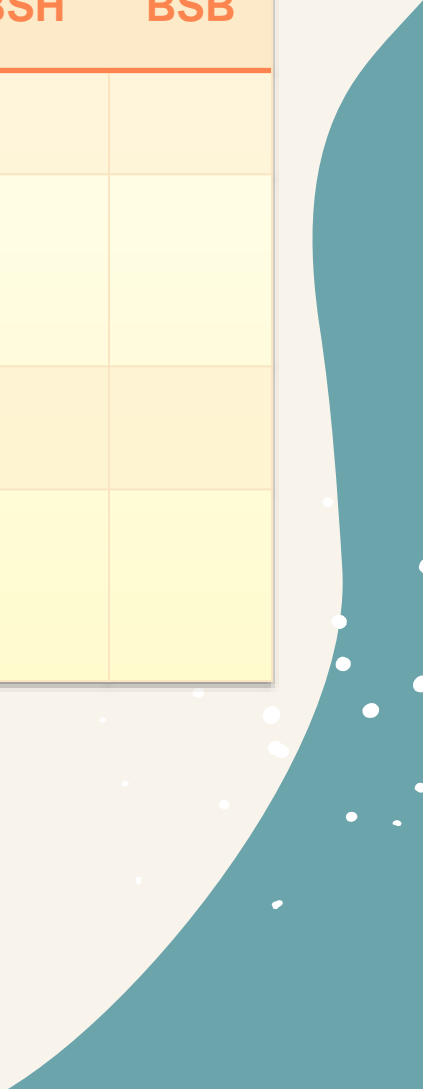
Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	1. Anak mampu mengenal tekstur tanah liat				
	2. Anak mampu mengelompokkan hewan sesuai jenis makanan				
	3. Anak mampu mencampur warna saat melukis				
	4. Anak mampu mengenal bentuk zat cair				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Bahasa	1. Anak mampu bercerita tentang hewan peliharaan yang dimiliki/disukai				
	2. Anak mampu menyampaikan pendapat tentang zat cair				
	3. Anak mampu menceritakan pengalaman bermain				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Sosial Emosional	1. Anak mampu mengikuti aturan dalam bermain				
	2. Anak mampu merapihkan mainannya ketika waktu bermain habis				
	3. Anak mampu berteman dengan semua teman				
	4. Anak mampu berbagi mainan dengan teman				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Seni	1. Anak mampu melukis sesuai dengan kreativitasnya				
	2. Anak mampu membentuk tanah liat sesuai dengan kreativitasnya				

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : Gilang
Usia : 6 tahun

Kelas : TK B
Nama Guru : Ibu Pipit

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

ANALISIS HASIL KARYA

No	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
1.		



TERIMA KASIH



Merancang Kegiatan Sains Tema Tanaman

Silvie Mil, SE, M.Pd

Pengertian sains dan pembelajaran sains

Sains menurut Prasetyo & Fatonah merupakan proses atau metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap, dan langkah-langkah kegiatan saintis untuk memperoleh produk-produk sains atau ilmu pengetahuan ilmiah, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan dan menguji, hipotesis, mengumpulkan data, bereksperimen, dan prediksi.

Pembelajaran sains merupakan proses interaksi dan saling bertukar informasi diantara guru dan siswa. Pembelajaran sains ini menitikberatkan pada pencarian pengetahuan yang berkenaan dengan materi pelajaran melalui aktivitas menyelidik secara ilmiah.

Aspek-aspek Pembelajaran Sains

1

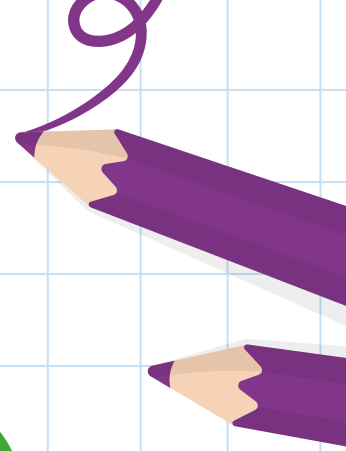
Observasi

2

Menafsirkan
hasil
pengamatan

3

Mengelompokkan



Aspek-aspek Pembelajaran Sains

4

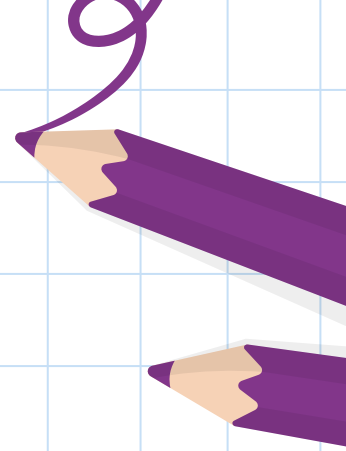
Berkomunikasi

5

Mengajukan pertanyaan

6

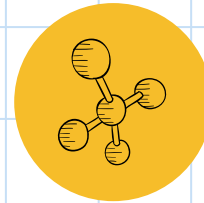
Menyimpulkan



Tujuan Pembelajaran Sains



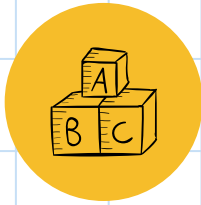
Pengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains



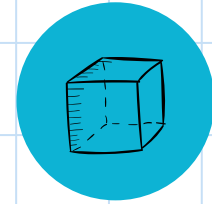
Pengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki sikap-sikap ilmiah



Tujuan Pembelajaran Sains



Pengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah



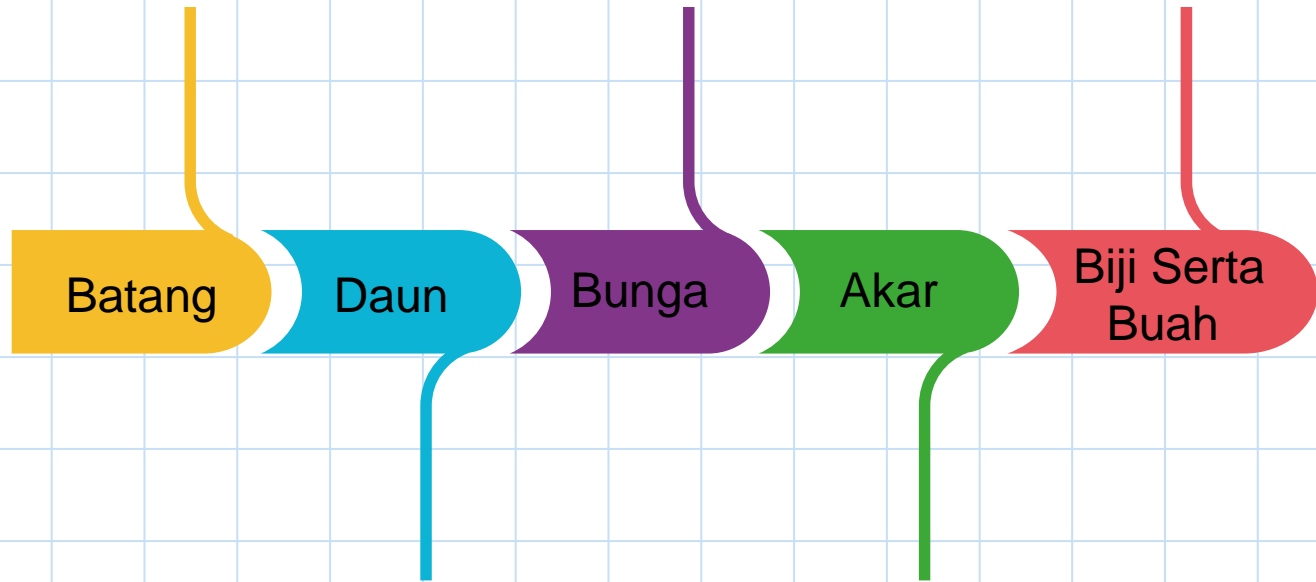
Pengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berbeda dan ditemukan di lingkungan dan alam sekitarnya

Definisi Bunga Mawar

Mawar adalah suatu jenis tanaman semak dari genus *Rosa* sekaligus nama bunga yang dihasilkan tanaman ini. Mawar liar terdiri dari 100 spesies lebih, kebanyakan tumbuh di belahan bumi utara yang berudara sejuk. Spesies mawar umumnya merupakan tanaman semak yang berduri atau tanaman memanjat yang tingginya bisa mencapai 2 sampai 5 meter. Walaupun jarang ditemui, tinggi tanaman mawar yang merambat di tanaman lain bisa mencapai 20 meter.



Ciri-Ciri Bunga Mawar



Manfaat Bunga Mawar bagi kesehatan

- Menyehatkan saluran pencernaan
- Menyehatkan saluran pernapasan
- Menyehatkan mata
- Menyembuhkan luka
- Meredakan sakit kepala
- Mencegah demensia dan Alzheimer



A colorful illustration on a light blue grid background. A large red oval is pinned to the top with a red paperclip. A girl with purple hair in a bun, wearing a blue shirt and yellow skirt, stands on a green stool, writing the letters 'RPPH' in white on the oval with a black marker. To the left, a blue pencil is shown with a blue squiggly line trailing from its tip. A purple squiggly line is in the top left, and a yellow squiggly line is in the top right.

RPPH

KPPH (KANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

TK NINZA

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu : 1/September/5
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 September 2020
 Kelompok Usia/Kelas : 3-6 Tahun/52
 Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Tanaman/Tanaman Hias/ Bunga Mawar
 Sentra : Sains

KD	Materi	AI Islam
1.1	Mengenal Makhluk Allah (NAM)	- Rujukan guru : QS. AL- A'raf : 26
3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek (NAM)	- Hafalan Al-Qur'an : Surat Al-Fatihah, Surat An-Naas, Surat Al-Falaq dan surat Al-Lahab
	Menyebutkan asmaul huusa 1 – 25 beserta arti dan Gerakannya (NAM)	- Doa Harian : Membaca doa' sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, membaca doa masuk dan keluar rumah.
	Menyebutkan ciptaan Tuhan	
	Menyebutkan kata bismillahirohmanirohim sebelum melakukan kegiatan	
2.1	Pola makan sehat (makan-makan bergizi dan Seimbang (FM) Anak bermain di luar ruangan (FM)	- Hadits : Hadits niat, larangan marah, seriyum dan hadist kasih sayang
3.3-4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)	
	Anak menanam bunga mawar (FM)	
	Anak menyiram bunga mawar (FM)	

3.6-4.6	Anak mencampurkan pewarna makanan kedalam air(KOGNITIF)
	mengenal proses perubahan warna bunga. (KOGNITIF)
	Anak memusuk bunga mawar kewadah lalu dituangkan air hangat, sehingga air tersebut berubah menjadi warna merah, dan bunga berubah warna menjadi pudar.(KOGNITIF)
	Anak mengenal bentuk dan tekstur bunga mawar ketika warnanya berubah (KOGNITIF)
3.10-4.10	Anak menceritakan proses pembuatan air mawar (BAHASA)
	Anak Menceritakan manfaat dari air bunga mawar(BAHASA)
	Anak menceritakan proses perubahan warna bunga mawar (BAHASA)
2.6	Sabar menunggu giliran ketika menyiram bunga mawar (SOSEM) Merapikan semua medianya sendiri (SOSEM)
2.10	Anak harus sabar ketika menuangkan air kedalam piring yang sudah ada gambar bunganya, karena kalau anak tidak sabar maka bunganya akan terputus (SOSEM)
	Sabar ketika memasukan air bunga mawar kedalam botol spray (SOSEM)

3.15-4.15	Anak membuat gambar bunga mawar di piring bening sesuai kreativitas mereka(SENI)	
	anak memilih warna makanan yang mereka sukai, maka mnti bunganya akan berubah sesuai dengan warna yang mereka pilih (SENI)	
	Anak mampu membuat bunga mawar menjadi untuk pelembab kulit (Sem)	

07.30 – 08.00

- Kegiatan Pagi
- (Main bebas pagi dikelas, Jurnal : Jadwal Kegiatan terlampir)

08.00 – 08.30

- Kegiatan Materi Pagi

NO	KEGIATAN MAIN	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Duduk Melingkar, salam, ikrar dan doa sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3.	Menyanyikan lagu abc dan AsMaul husna dengan arti dan gerakan	
4.	- Membaca Surat Al-Lahab - Membaca Doa Masuk dan Keluar Rumah - Membaca Hadist Menjaga Menuntut Ilmu	Buku Pegangan Materi Pagi

08.30 – 09.00

- Senam Pagi
- Pengalaman Main Motorik Kasar (Pendidik mengajak anak bermain alat permainan outdoor atau permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- Minum, Toilet Tranning
- Circle Time (Membahas tema, dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan)
- Bersiap Masuk Sentra

Pijakan Lingkungan Main

- Pendidik Menyiapkan Kegiatan Main Berupa :

NO	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Menanam Bunga Mawar	Botol Bekas, Tanah, Bibit Bunga Mawar	2-3
2.	Menyiram Tanaman Bunga Mawar	Air, Gempor (Alat Untuk Menyiram Tanaman)	2-4
3.	Membuat Air Mawar	Wadah, Sendok, Air, Kelopak Bunga Mawar, Botol Spray.	3-4
4.	Membuat Bunga Mawar di Atas Piring Bening menggunakan Boardmarker	Piring Putih Keramik, Boardmarker yang masih baru, Air biasa bersih, Gelas	3-4
5.	Membuat Ekaperimen Bunga Mawar	Air, Pewarna Makanan, Botol, Bunga Mawar yang Masih Ada Tangkainya	2-3

09.30 – 10.00

- Menyapa anak dan mengajak Anak Duduk Melingkar
- Berdoa Membuka Majelis, Salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (Laptop,APE/Bunga Real) tentang Bunga Mawar dan mengenalkan kepada anak serta berdiskusi tentang Manfaat Bunga Mawar

- Pendidik memberi kesempatan kepada anak – anak untuk menanyakan atau memberikan pendapat tentang Tanaman Hias (Bunga Mawar) (warna, Aromanya, jenisnya , dan manfaat bunga mawar).
- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : pendidik meminta anak menyebutkan jenis – jenis bunga mawar, dan manfaatnya.

10.00 – 10.45

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat main
- Memberi pijakan main disaat kegiatan sentra berlangsung
- Sentra Sains :
 1. Pilih teman
 2. Pilih permainan
 3. Tuntaskan
 4. Informasikan
 5. Beres – beres

10.45 – 11.00

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan media dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Pendidik menutup kegiatan di sentra

11.00-11.30

- Kembali ke kelas

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdo'a pulang, salam

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal Makhluk Allah
	3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek
		Menyebutkan asmaul husna 1 – 25 beserta arti dan Gerakannya
		Menyebutkan ciptaan Tuhan
		Menyebutkan kata bismillahirohmanirohim sebelum melakukan kegiatan
Fisik Motorik	2.1	Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)
		Anak bermain di luar ruangan
		Anak melakukan senam pagi bersama
	3.3-4.3	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan (mencampurkan pewarna, menanam dan menyiram bunga mawar)
		Anak dapat aktif dan bersemangat dalam bermain
Kognitif	3.6-4.6	Anak mencampurkan pewarna makanan kedalam air
		mengenal proses perubahan warna bunga.
		Anak memsukan bunga mawar kewadah lahu dituangkan air hangat, sehingga air tersebut berubah menjadi warna merah, dan bunga berubah warna menjadi pudar
		Anak mengenal bentuk dan tekstur bunga mawar ketika warnanya berubah
Bahasa	3.10-4.10	Anak menceritakan proses pembustan air

		mawar
		Anak Menceritakan manfaat dari air bunga mawar
		Anak menceritakan proses perubahan warna bunga mawar
Sosial emosional	2.6	Anak terbiasa menunggu giliran saat melakukan kegiatan (contohnya sabar menunggu giliran menyiram bunga mawar)
		Anak terbiasa merapikan mainannya sendiri
	2.10	Anak sabar ketika memasukan air bunga mawar kedalam botol spray
		Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman
Seni	3.15-4.15	Anak membuat gambar bunga mawar di piring bening sesuai kreativitas mereka
		Anak mampu membuat bunga mawar menjadi untuk pelembab kulit

2. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- ✓ Observasi
- ✓ Penugasan
- ✓ Percakapan
- ✓ Unjuk kerja hasil karya

Mengetahui,

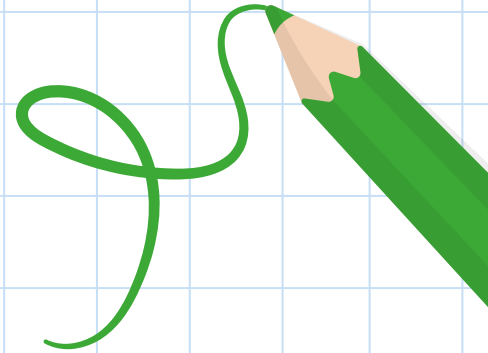
Kepala TK

Jakarta, 06 September 2020

Nindya Cahya Rahmawati

Siti Zahara

TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK



TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK

Nama Anak : Farhan

Kelas : TK B

Usia : 6 tahun

Nama Guru : Ibu Zahara

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Agama Moral	1. Mengenal Makhluk Allah				
	2. Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek				
	3. Menyebutkan asmaul husna 1 - 25 beserta arti dan Gerakannya				
	4. Menyebutkan ciptaan Tuhan				
	5. Menyebutkan kata bismillahirohmanirohim sebelum melakukan kegiatan				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Fisik Motorik	1. Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)				
	2. Anak bermain di luar				

	ruangan				
	3. Anak melakukan senam pagi bersama				
	4. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan (mencampurkan pewarna, menanam dan menyiram bunga mawar)				
	5. Anak dapat aktif dan bersemangat dalam bermain				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	1. Anak mencampurkan pewarna makanan kedalam air				
	2. mengenal proses perubahan warna bunga.				
	3. Anak memsukan bunga mawar kedalam wadah lalu dituangkan air hangat, sehingga air tersebut berubah menjadi warna merah, dan bunga berubah warna menjadi pudar				
	4. Anak mengenal bentuk dan tekstur bunga mawar ketika warnanya berubah				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Bahasa	1. Anak menceritakan proses pembuatan air mawar				
	2. Anak Menceritakan manfaat dari air bunga mawar				
	3. Anak menceritakan proses perubahan warna bunga mawar				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Seni	1. Anak membuat gambar bunga mawar di piring bening sesuai kreativitas mereka				
	2. Anak mampu membuat bunga mawar menjadi untuk pelembab kulit				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Sosial Emosional	1. Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)				
	2. Anak terbiasa merapikan mainannya sendiri				
	3. Anak sabar ketika memasukan air bunga mawar kedalam botol spray				
	4. Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman				

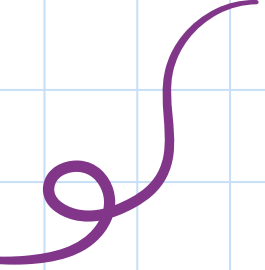
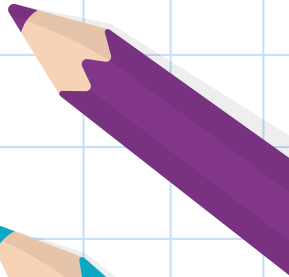


CATATAN ANEKDOT

CATATAN ANEKDOT**Nama Anak : Farhan****Kelas : TK B****Usia : 6 tahun****Nama Guru : Ibu Zahara**

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku

Analisis Hasil Karya



ANALISIS HASIL KARYA

Nama Anak : Farhan

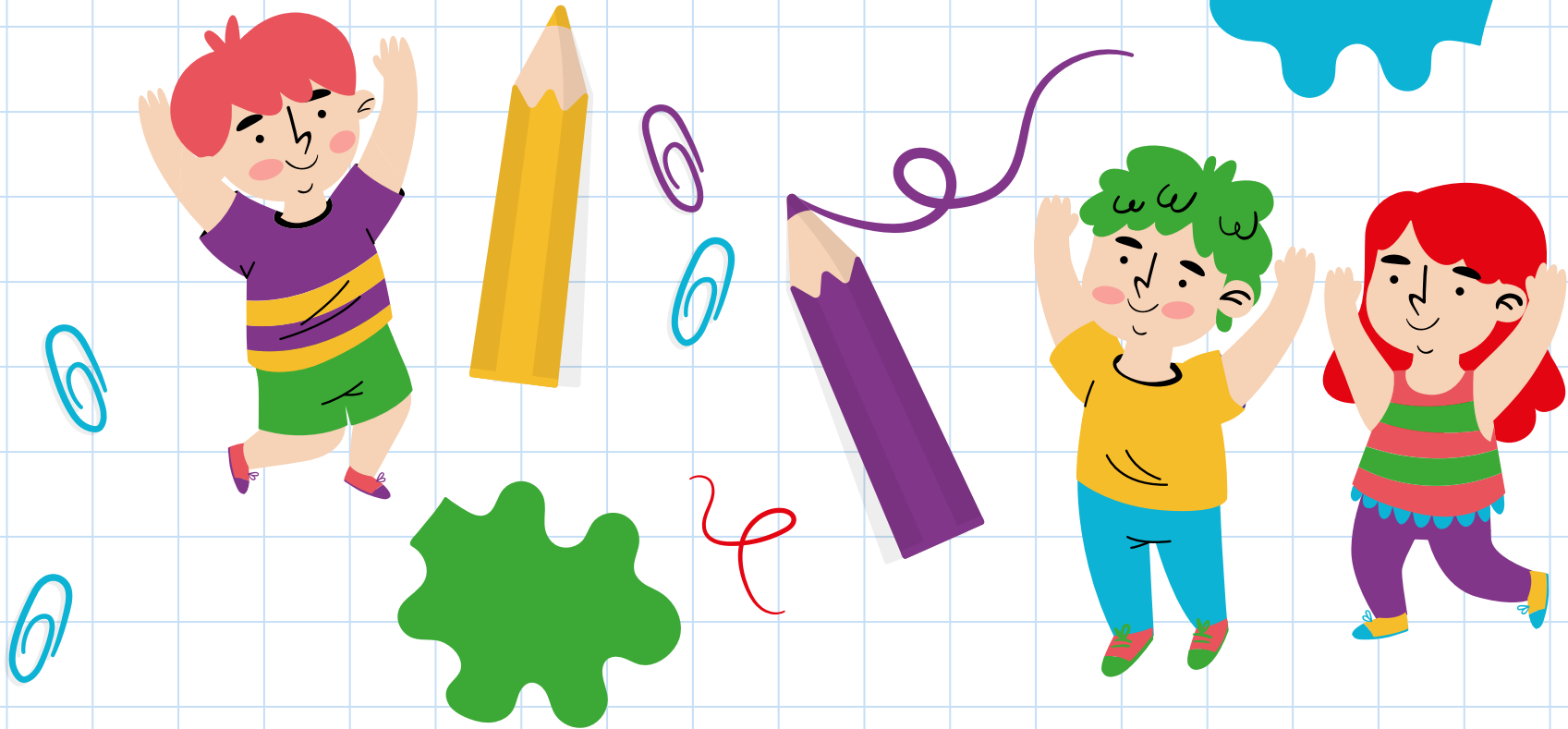
Bulan : September 2020

Minggu : 5

Nama Guru : Siti Zahara

No	Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
1.		

TERIMA KASIH





Definisi Sains

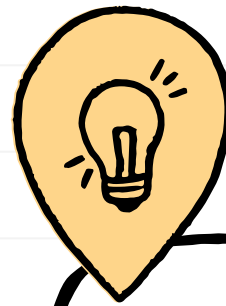
Menurut Sumanto, sains merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Sangat efektif bahwa pendidikan sains menekankan pada pembelajaran pengalaman secara langsung agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah





Manfaat Pembelajaran Sains

mengajak anak untuk berpikir kritis, mengamati, menganalisis dan mengevaluasi informasi yang ada sebelum menentukan keputusannya. Dengan percobaan sains melalui ketrampilan proses, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan sains nya serta inovatif, dan mandiri.



Tujuan Pembelajaran Sains

1. agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui melalui metode sains proses
2. untuk meningkatkan kemampuan sains pada anak
3. diharapkan anak memiliki sikap ilmiah
4. diharapkan anak lebih berminat untuk menghayati sains
5. Untuk mengembangkan aspek perkembangan dan potensi yang dimiliki anak



Definisi Air

Air adalah sumber senyawa kimia yang sangat berlimpah di alam. Air bagian sangat penting dalam kehidupan. Tanpa air di bumi tidak akan ada kehidupan

Manfaat Air

Air memiliki banyak manfaat bagi kehidupan diantaranya untuk mandi, minum, dan mencuci selain itu:

- Di bidang kesehatan, air dapat digunakan sebagai bahan pembersih, bahan pelarut zat, alat pengangkut zat, dan media kerja enzim.
- Di bidang teknik, aliran air digunakan sebagai tenaga pembangkit listrik.
- Di bidang pariwisata, air digunakan sebagai sarana rekreasi dan hiburan.
- Dalam bidang pertanian, air berguna untuk irigasi (pengairan) sawah, ladang, dan perkebunan.



RPPH Pembelajaran Sains

RPPH (RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

TK BHAKTI IBU

TAHUN PELJARAN 2020/2021

Semester/ Bulan/ Minggu : 2/ Februari/ 3

Hari/ Tanggal : Selasa, 16 Februari 2020

Kelompok Usia/ Kelas : 5-6 Tahun/ B1

Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema : Air, Udara Api/ Air/ Manfaat Air

Sentra : Sains

RPPH Pembelajaran Sains

KD	Materi
1.1	Mengetahui air sebagai ciptaan Allah (NAM)
3.1	Melafazkan do'a-do'a harian (NAM)
2.1	Mengetahui kebersihan diri (FM)
	Anak bermain di luar ruangan (FM)
3.3-4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)
	Anak menyiram tanaman (FM)
	Anak mencuci gelas (FM)
3.4	Anak menggosok gigi (FM)
3.6-4.6	Anak mengenal sifat air (KOGNITIF)
	Anak mengetahui manfaat air (KOGNITIF)
3.10-4.10	Anak menceritakan pengalamannya saat menyiram tanaman (BAHASA)
	Anak menceritakan manfaat dari air (BAHASA)
2.6	Sabar menunggu giliran ketikan bermain (SOSEM)
	Merapihkan semua medianya sendiri (SOSEM)
2.4	Anak merawat kerapian dan kebersihan diri (SENI)

RPPH Pembelajaran Sains

07.30 – 08.00

- Kegiatan pagi
- (main bebas pagi di kelas)

08.00 – 08.30

•Kegiatan materi pagi

NO	Kegitan Main	Alat,Bahan, dan Sumber
1.	Duduk melingkar, salam, dan do'a sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan absen anak	
3.	Menyanyikan lagu "ABC", "nama-nama hari", dan lagu manfaat air	

08.30 – 09.00

- Pengalaman main motoric kasar (pendidik mengajak anak bermain alat permainan audtor dan permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- Minum dan toilet training
- Sircel time, membahas tema dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan
- Bersiap masuk sentra

Pijakan Lingkungan Main

- Pendidik menyiapkan kegiatan main berupa :

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Menyiram Tanaman	Tanaman, Tekko Siram Tanaman, Air	2-3
2.	Mencuci Gelas	Air, Sabun, Gelas, Spons, Wadah	2-3
3.	Magic Water	Krayon, Spidol, Kertas, Plastik dan Botol Berisi Air , serta Gelas Plastik	2-3
4.	Menggosok Gigi	Gelas, Sikat Gigi, Pasra Gigi, Air	2-3

09-30-10.00

- Menyapa anak dan mengajak anak circle time
- Berdoa sebelum kegiatan, salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (APE) dan mengenalkan kepada anak serta berdiskusi tentang manfaat air
- Pendidik memberi kesempatan kepada anak- anak untuk menanyakan dan memberika pendapat tentang manfaat air
- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan

Aturan Bermain :

- *Pilih teman sebelum bermain
- *Pilih permainan
- *Tuntaskan, informasikan
- *Rapikan alat permainan

10.00 -10.45

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat Bahasa anak saat bermain
- Memberikan pijakan dengan menggunakan kalimat bertanya terbuka
- Mendukung anak agar bermain sampai tuntas dan membangun kepercayaan diri anak
- Mengingatkan pada anak sisa waktu bermain

10.45-11.00

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan media dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negative
- Pendidik menutup kegiatan di sentra

1. Rencana Penilaian

•Indikator Penilaian

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR
Nilai Agama dan Moral	1.1	Anak Mengetahui air sebagai ciptaan Allah
	3.1	Anak Melafazkan do'a-do'a harian
Fisik Motorik	2.1	Anak mengetahui kebersihan diri
		Anak bermain diluar ruangan
	3.3-4.3	Anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan (mencuci gelas, menyiram tanaman)
	3.4	Anak dapat menggosok gigi
Kognitif	3.6-4.6	Anak mengenal sifat air
		Anak mengetahui manfaat air
Bahasa	3.10-4.10	Anak menceritakan pengalamannya saat menyiram tanaman
		Anak menceritakan manfaat dari air
Sosial Emosional	2.6	Sabar menunggu giliran ketika bermain
		Merapikan semua medianya sendiri
Seni	2.4	Anak merawat kerapian dan kebersihan diri

2. Teknik penilaian yang akan digunakan :

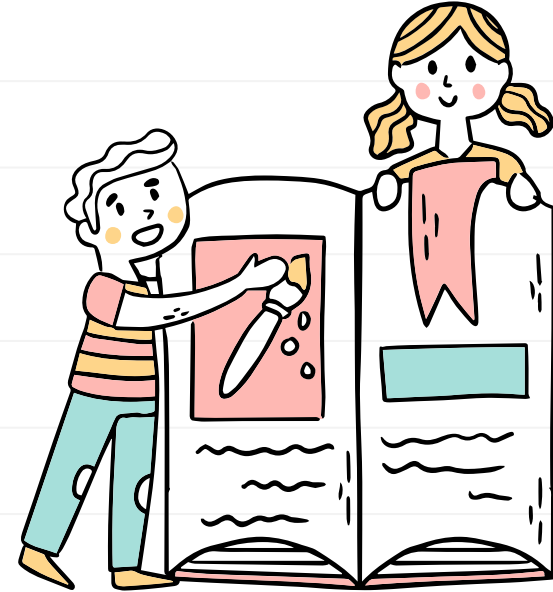
- Observasi
- Penugasan
- Pecakapan
- Unjuk Kerja Hasil Karya

Mengetahui,
Kepala TK

Deani Ajeng Hapsari

Jakarta, 16 Februari 2020

Nur Rama Dini Sa'adah



TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK

Nama Anak : Dihya

Kelas : TK B

Usia :6 Tahun

Nama Guru : Ibu Sisil

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Agama Moral	1. Mengetahui air sebagai ciptaan Allah				
	2. Melafazkan do'a- do'a harian				
Fisik Motorik	1. Anak dapat mengetahui kebersihan diri				
	2. Anak bermain diluar ruangan				
	3. Anak dapat mengkoordinasi mata dan tangan (menyiram tanaman, mencuci gelas)				
	4. Anak dapat menggosok gigi				
	5. Anak dapat aktif dan semangat dalam bermain				

TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK

Nama Anak : Dihya

Kelas : TK B

Usia : 6 Tahun

Nama Guru : Ibu Sisil

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	1. Anak mengenal sifat air				
	2. Anak mengetahui manfaat air dapat melunturkan kotoran dalam tubuh				
Bahasa	1. Anak dapat menceritakan pengalamannya saat menyiram tanaman				
	2. Anak menceritakan manfaat dari air				
Sosial Emosional	1. Anak sabar menunggu giliran ketika bermain				
	2. Anak dapat merapikan medianya sendiri				
Seni	Anak dapat merawat kerapian dan kebersihan diri				

TABEL CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : Dihya

Kelas : TK B

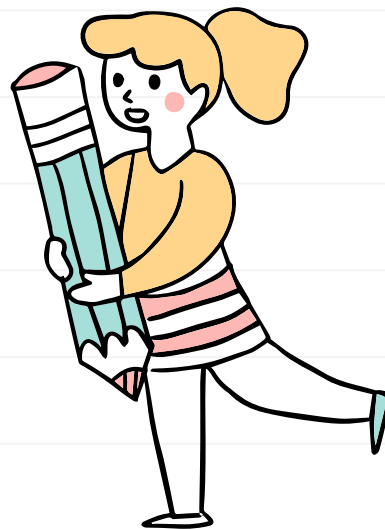
Usia : 6 Tahun

Nama Guru : Ibu Sisil

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/ Perilaku



TERIMA KASIH



Merancang Pembelajaran Sains AUD

Tema : Udara

Silvie Mil, SE, M.Pd



Pengertian Sains dan Pembelajaran Sains

Juwita (dalam Yulianti 2010: 42) menjelaskan sains adalah produk dan proses, sebagai produk, sains merupakan batang tubuh pengetahuan yang terorganisir dengan baik mengenai dunia fisik dan alami.

Pembelajaran sains, termasuk pengenalan konsep kealaman bagi anak merupakan suatu upaya membantu anak untuk menemukan konsep dan proses tertentu dalam kehidupan.

Pentingnya Pembelajaran Sains

Eshach and Fried (Trundle, 2009) menyatakan bahwa pembelajaran sains bagi anak usia dini dapat memberikan pengalaman positif bagi anak yang membantu dirinya untuk mengembangkan pemahaman tentang suatu konsep sains, mengembangkan kemampuan berpikir, menanamkan sikap yang positif, dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan konsep sains di jenjang pendidikan selanjutnya.



Manfaat Pembelajaran Sains

Worms, Shadow and Whirlpools (Halverson, 2007) manfaat dari pembelajaran sains untuk anak antara lain mampu memupuk rasa percaya diri anak di dalam lingkungannya, memberikan pengalaman penting secara langsung pada anak, mengembangkan konsep dasar pengetahuan alam, meningkatkan kemampuan mengamati, memperoleh kesempatan untuk menggunakan material yang biasa digunakan dalam pembelajaran sains.

Tujuan Pembelajaran Sains

Menurut Leeper (Nugra, 2008), ada empat tujuan :

1. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya
2. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditunjukkan agar anak-anak memiliki sikap-sikap ilmiah.
3. Pengembangan dan pembelajaran sains ditujukan agar anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah.
4. Mengembangkan pembelajaran sains pada anak usia dini ditujukan agar anak-anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains

RPPH (RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

Taman Kanak-Kanak ARDA' ALQALB

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu	: 1/Desember/1
Hari/Tanggal	: Rabu, 04 Desember 2020
Kelompok Usia/Kelas	: 5-6 Tahun/B2
Tema/Sub Tema	: Udara/Manfaat Udara
Sentra	: Sains
KD	: 1.1-3.1-4.1- 2.1 - 2.6 - 3.4 - 4.4 - 3.5 - 4.5 - 3.10 - 4.10

07.30 – 08.00

- > Kegiatan Pagi
- > (Main bebas pagi dikelas, Jurnal : Jadwal Kegiatan terlampir)

08.00 – 08.30

- > Kegiatan Materi Pagi

NO	KEGIATAN MAIN	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Duduk Melingkar, salam, ikrar dan doa sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3.	Menyanyikan lagu senandung Asmaul Husna	
4.	- Membaca Surat An-nas - Membaca Surat Al – Falaq - Membaca Surat Al - Kautsar - Membaca Doa Untuk Kedua Orang Tua - Membaca Hadist Larangan Marah - Membaca Hadist adab Minum	Buku Pegangan Materi Pagi

08.30 – 09.00

- > Senam Pagi
- > Pengalaman Main Motorik Kasar (Pendidik mengajak anak bermain alat permainan outdoor atau permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- Minum, Toilet Tranning
- Circle Time (Membahas tema, dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan)
- Bersiap Masuk Sentra

Pijakan Lingkungan Main

- Pendidik Menyiapkan Kegiatan Main Berupa :

N O	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Membuat kincir angin.	Kertas origami, gunting, lem, penggaris, pensil, penghapus	2
2.	Balon udara dengan cuka dan sa kue	Balon, botol plastik, baking soda, cuka	1-3
3.	Menggerakkan benda dengan cara meniup	Kelereng dan sedotan	2-3
4.	Mengubah suhu dengan tisu	Tisu dan kipas angin	1-3

09.30 – 10.00

- Menyapa anak dan mengajak Anak Duduk Melingkar
- Berdoa Membuka Sentra, Salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (gambar, laptop,APE) tentang Udara
- Pendidik memberi kesempatan kepada anak – anak untuk menanyakan atau memberikan pendapat tentang Udara (Manfaat udara, macam-macam benda yang menghasilkan udara, macam-macam benda yang membutuhkan udara).

- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : pendidik meminta anak menyebutkan (Manfaat udara, macam-macam benda yang menghasilkan udara, macam-macam benda yang membutuhkan udara).

10.00 – 10.45

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat main
- Memberi pijakan main disaat kegiatan sentra berlangsung
- Sentra Sains :
 1. Pilih teman
 2. Pilih permainan
 3. Turtaaskan
 4. Informasikan
 5. Beres – beres

10.45 – 11.00

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Pendidik menutup kegiatan di sentra

11.00-11.30

- Kembali ke kelas

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan

ii

- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdo'a pulang, salam

1. Teknik Penilaian yang akan digunakan:

- ✓ Observasi
- ✓ Penugasan
- ✓ Percakapan
- ✓ Unjuk kerja hasil karya

Mengetahui,

Kepala TK ARDHA ALQALB JAKARTA

Jakarta, 04 Desember 2020

MARIA S.Pd

Marisa Gustiana

SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN (PER ANAK)

Nama Anak : LALA

Minggu : 1

Bulan : Desember

Tanggal : Rabu, 4 desember 220

No.	LP	INDIKATOR CAPAIAN PERKEMBANGAN	Skala Penilaian			
			BB	MB	BSH	BS B
1	Nilai Agama dan Moral	Anak terbiasa mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan		√		
		Anak dapat mengucapkan doa sebelum atau sesudah melakukan kegiatan			√	
		Anak dapat membaca hadis larangan marah dan adab minum, membaca surat an nas, al falaq, at takasur				
2	Fisik Motorik	Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk melakukan gerakan halus seperti melipat origami dalam membuat kincir angin.		√		
		Anak dapat menggunakan tubuh untuk mengikuti gerakan sesuai irama lagu dan gerakan senam			√	
3	Kognitif	Anak dapat menjelaskan hasil percobaan balon udara, kincir angin, menggerakkan benda kelereng dan eksperimen tisu			√	
		Anak menjelaskan reaksi bila pencampuran semua bahan balon udara				√
4	Bahasa	Anak dapat menyebutkan manfaat udara				√
		Anak terbiasa ramah dalam menyapa orang lain		√		
5	Sosial Emosional	Anak terbiasa Mengantri sesuai aturan dan menunggu giliran.		√		
		Anak sabar dalam menunggu balon udara, bersabar dalam melipat kertas origami, bersabar dalam meniup kelereng dan juga bersabar dalam mengeringkan tisu			√	

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : lala
Minggu : 1

tanggal : 4 desember 2020
Nama Guru : Ibu marisa

TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA / PERILAKU
15 AGUSTUS	Kelas	Pk. 09.00	Fitri memukul temannya yang sedang melukis dengan tiba-tiba, padahal fitri tidak pernah melakukan itu.
23 AGUSTUS	Halaman sekolah	Pk. 11.00	Saat pulang sekolah fitri menemukan dompet lalu memberikan kepada penjaga sekolah." Fitri lalu berbicara dengan penjaga sekolah, Bapak aku menemukan dompet di simpan ya pak, kalau ada yang mencari dompet ini tolong di kasihkan ya pak trimakasih"

Mengeringkan tisu menggunakan kipas angin



THANKS

Any Quations?

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.

The background features a collage of colorful paper in shades of yellow, white, orange, and light blue. Scattered across this background are numerous colorful LEGO bricks in various shapes and sizes, including 1x2, 1x3, and 2x4 bricks in colors like green, blue, orange, yellow, and purple. A white scroll-like graphic element is positioned behind the main title text.

MERANCANG PEMBELAJARAN SAINS: TEMA ALAM SEMESTA

Silvie Mil, SE, M.Pd

Pengertian Sains dan Pembelajaran Sains

Sains menurut Mariana & Praginda (2009) adalah ilmu pengetahuan atau kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori yang dibentuk melalui proses kreatif yang sistematis melalui inkuiri dengan proses observasi (empiris) secara terus-menerus yang melibatkan operasi mental, dengan dilandasi sikap ingintahu, keteguhan hati, ketekunan, dan dapat diuji kembali kebenarannya untuk mengungkapkan rahasia alam semesta.

Pembelajaran Sains merupakan proses konstruksi pengetahuan (sains) melalui aktivitas berpikir anak. Rohandi (1998: 113)



RPPH

TK Az-Zahra

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu : I/September/5

Hari/Tanggal : Kamis, 06 September 2020

Kelompok Usia/Kelas : 5-6 Tahun/B2

Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Alam Semesta/Matahari

Sentra : Sains



KD	Materi	Al Islam
1.1	Mengenal Makhluk Allah (NAM)	
3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek (NAM)	- Rujukan guru : QS. AL- A'raf : 26
	Menyebutkan asmaul husna 1 – 25 beserta arti dan Gerakannya (NAM)	- Hafalan Al-Qur'an : Surat Al-Humazah
	Menyebutkan kata bismillahirohmanirohim sebelum melakukan kegiatan	- Doa Harian : Membaca doa' sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, membaca doa masuk dan keluar rumah.
2.1	Anak bermain di luar ruangan (FM)	- Hadits : Hadits larangan marah
3.3-4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)	
	Anak membuat kerangka mesin sederhana (FM)	



3.6-4.6	<p>Membandingkan jika botol air terkena cahaya dan tidak (KOGNITIF)</p> <p>Menduga atau memprediksi benda apa yang akan meleleh. (KOGNITIF)</p> <p>Mengenal jam melalui bayangan matahari (KOGNITIF)</p> <p>Bereksperimen dengan lup dan benda yang bisa terbakar (KOGNITIF)</p> <p>Membuat dan mengamati perubahan gerak yang di hasilkan dari energy matahari</p>
3.10-4.10	<p>Anak menceritakan bagaimana benda bisa terbakar (BAHASA)</p> <p>Anak mendeskripsikan benda apa saja yang bisa meleleh ketika terkena sinar matahari (BAHASA)</p> <p>Anak menceritakan perbedaan botol air yang terkena sinar matahari dan tidak terkena matahari (BAHASA)</p> <p>Anak mendeskripsikan bagaimana baling-baling bisa bergerak (BAHASA)</p>
2.6	<p>Anak terbiasa menunggu giliran saat melakukan kegiatan (SOSEM)</p> <p>Anak terbiasa merapihkan mainannya sendiri (SOSEM)</p>
2.10	<p>Anak sabar ketika menunggu benda yang meleleh dan yang terbakar (SOSEM)</p>

	Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman (SOSEM)
3.15-4.15	Anak menghias jam matahari sesuai dengan kreativitasnya (SENI)
	Anak memilih warna dan mencampurkannya agar menghasilkan cahaya yang berbeda (SENI)

07.30 – 08.00

- Kegiatan Pagi
- (Main bebas pagi dikelas, Jurnal : Jadwal Kegiatan terlampir)

08.00 – 08.30

- Kegiatan Materi Pagi

NO	KEGIATAN MAIN	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Duduk Melingkar, salam, ikrar dan doa sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3.	Menyanyikan lagu Asmaul Husna dengan arti dan gerakan	
4.	- Membaca Surat Al-Humazah - Membaca Doa Masuk dan Keluar Rumah - Membaca Hadist Larangan Marah	Buku Pegangan Materi Pagi

08.30 – 09.00

- Senam Pagi
- Pengalaman Main Motorik Kasar (Pendidik mengajak anak bermain alat permainan outdoor atau permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- Minum, Toilet Tranning
- Circle Time (Membahas tema, dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan)

- Bersiap Masuk Sentra

Pijakan Lingkungan Main

- Pendidik Menyiapkan Kegiatan Main Berupa :

No	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Membuat Jam Matahari	Kertas A3, pensil/stik, plastisin, penggaris, pulpen, batu	2 -3
2.	Membakar benda	Lup, Korek api, Kertas/tisu, Daun Kering.	2-4
3.	Sumber Cahaya	Kardus yang telah dilubangi, botol, air, pewarna, Gunting	3-4
4.	Melelehkan benda	Coklat, Koin, Puzzle, Stawberry, Krayon, Keju, Sabun, Lego, es, Jelly	3-4
5.	Membuat baling bergerak	Peltier, Heatsink, motor DC, Gunting	2-3

09.30 – 10.00

- Menyapa anak dan mengajak Anak Duduk Melingkar
- Berdoa Membuka Majelis, Salam

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (Laptop, APE) tentang Matahari dan mengenalkan kepada anak serta berdiskusi tentang Sifat Matahari
- Pendidik memberi kesempatan kepada anak – anak untuk menanyakan atau memberikan pendapat tentang Matahari
- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : pendidik meminta anak menyebutkan benda langit yang ada di semesta

10.00 – 10.45

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat main
- Memberi pijakan main disaat kegiatan sentra berlangsung
- Sentra Sains :
 1. Pilih teman
 2. Pilih permainan
 3. Tuntaskan
 4. Informasikan
 5. Beres – beres

10.45 – 11.00

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

- Membereskan media dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Pendidik menutup kegiatan di sentra

11.00-11.30

- Kembali ke kelas

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdo'a pulang, salam

Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal Alam Semesta Ciptaan Allah

	3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat dan hadits pendek
--	---------	--

		Menyebutkan asmaul husna 1 – 25 beserta arti dan Gerakannya
		Menyebutkan ciptaan Tuhan
		Menyebutkan kata bismillahirohmanirohim sebelum melakukan kegiatan
Fisik Motorik	2.1	Anak bermain di luar ruangan
		Anak melakukan senam pagi bersama
	3.3-4.3	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan
		Anak dapat aktif dan bersemangat dalam bermain
		Anak membuat kerangka mesin sederhana
Kognitif	3.6-4.6	Anak dapat membandingkan jika botol air terkena cahaya dan tidak
		Anak dapat menduga atau memprediksi benda apa yang akan meleleh.
		Anak dapat mengenal jam melalui bayangan matahari
		Anak bereksperimen dengan lup dan benda yang bisa terbakar
		Anak membuat dan mengamati perubahan gerak yang di hasilkan dari energy matahari
Bahasa	3.10-4.10	Anak menceritakan bagaimana benda bisa terbakar
		Anak mendeskripsikan benda apa saja yang bisa meleleh ketika terkena sinar matahari
		Anak menceritakan perbedaan botol air yang terkena sinar matahari dan tidak terkena matahari

		Anak mendeskripsikan bagaimana baling-baling bisa bergerak
Sosial emosional	2.6	Anak terbiasa menunggu giliran saat melakukan kegiatan
		Anak terbiasa merapikan mainannya sendiri
	2.10	Anak sabar ketika menunggu benda yang meleleh dan yang terbakar
		Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman
Seni	3.15-4.15	Anak menghias jam matahari sesuai kreativitasnya
		Anak mencampurkan warna untuk dijadikan sumber cahaya

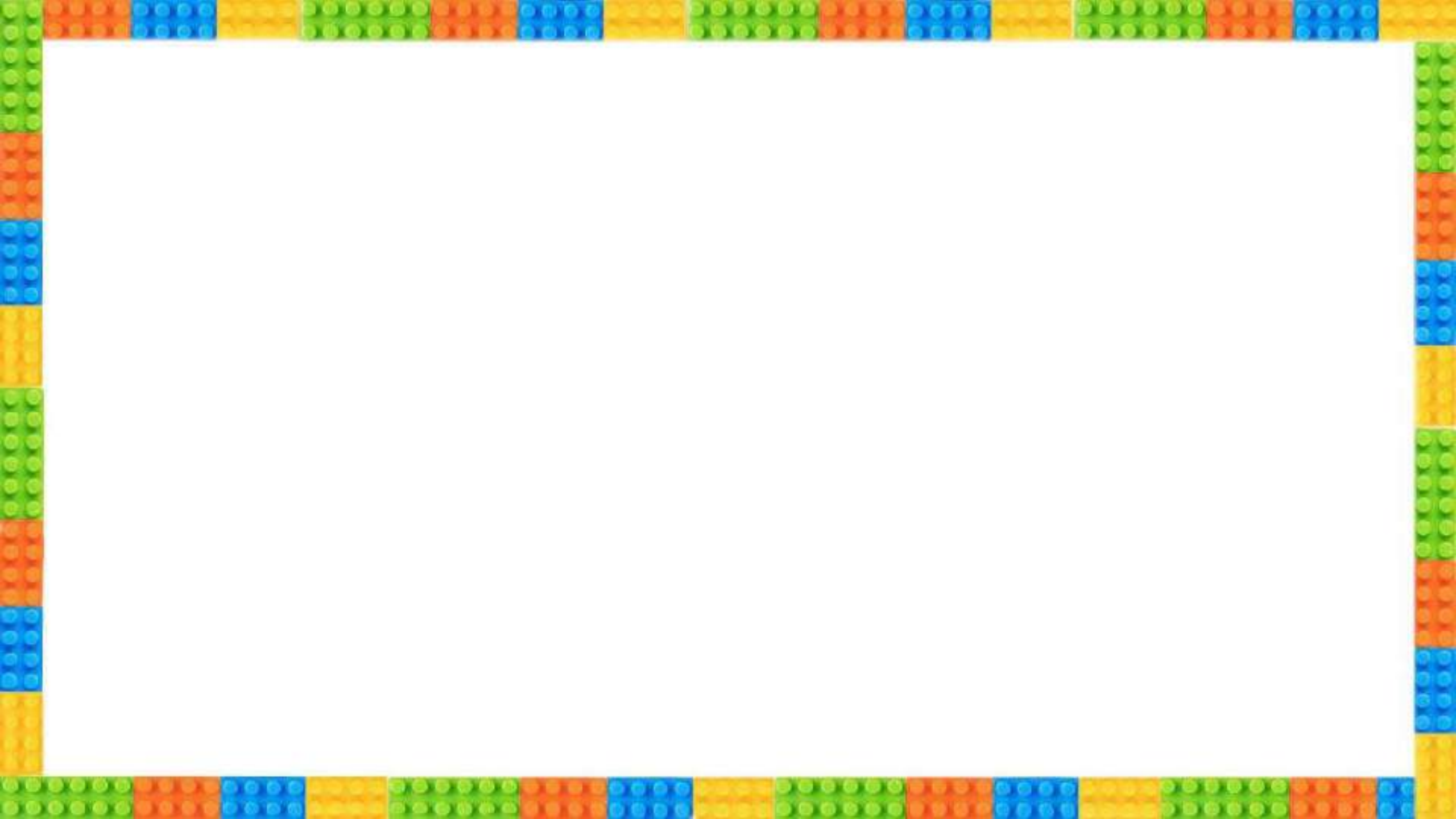
2. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- ✓ Observasi
- ✓ Penugasan
- ✓ Percakapan
- ✓ Unjuk kerja hasil karya

Mengetahui,

Kepala TK

Jakarta, 06 September 2020



A photograph of the word "FUN" constructed from colorful LEGO bricks. The word is positioned in the lower-left corner of the frame. The letter 'F' is made of purple bricks, 'U' is made of orange bricks, and 'N' is made of green bricks. The background is a light pink surface with a yellow triangular corner in the bottom-left. Several loose LEGO bricks of various colors (orange, blue, green, purple) are scattered around the word.

FUN




Kegiatan Sains Anak Usia Dini Tema Alat Komunikasi

Silvie Mil, SE, SE, M.Pd

PENGERTIAN SAINS

Menurut Prasetyo & Fatonah (2014:8)

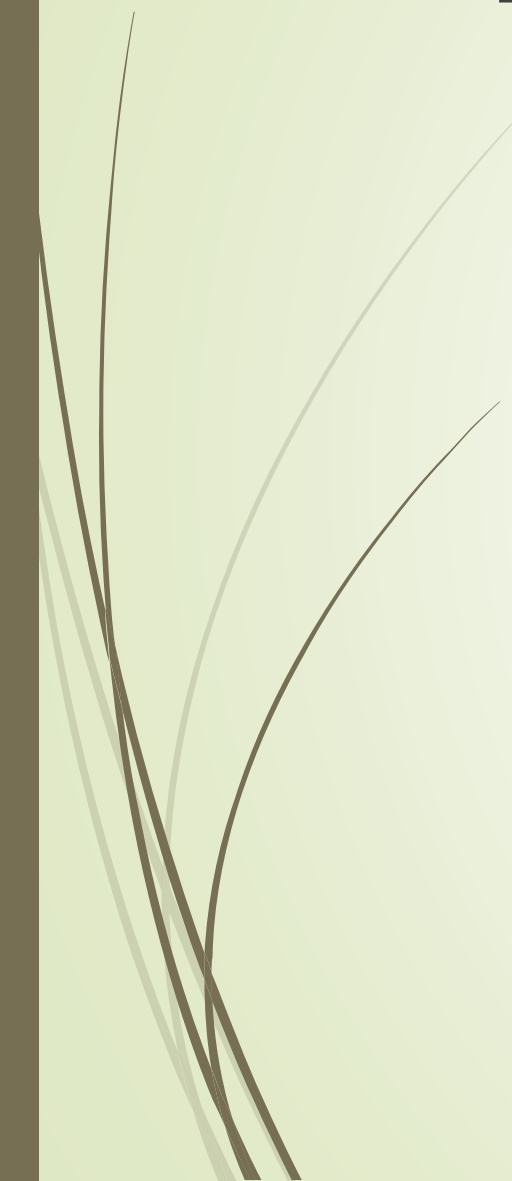
Sains merupakan proses atau metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap, dan langkah-langkah kegiatan saintis untuk memperoleh produk-produk sains atau ilmu pengetahuan ilmiah.



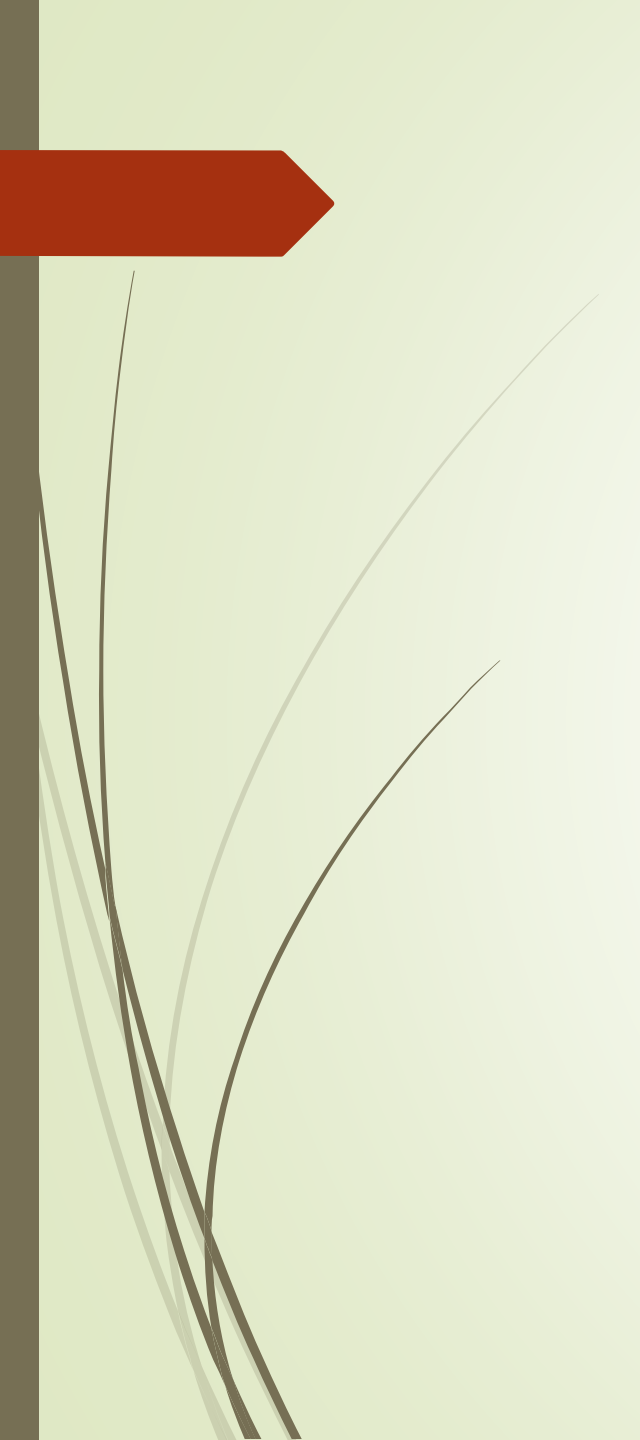
**Pembelajaran sains mengajak siswa untuk mengolah informasi melalui aktivitas berpikir dengan mengikuti metode ilmiah seperti melakukan pengamatan, menanya, melakukan percobaan, menalar, dan juga mengkomunikasikan.
(Wulandari, 2019)**



Pembelajaran Sains Untuk AUD



Pengenalan sains untuk anak usia dini lebih ditekankan pada proses daripada produk dan untuk anak usia dini keterampilan proses sains hendaknya dilakukan secara sederhana sambil bermain.



Dalam pengembangan kemampuan sains dasar, diperlukan pembelajaran yang melibatkan investigasi materi atau bahan alam.

Indikator yang akan digunakan adalah anak mampu melakukan percobaan sederhana bersifat sains.



RPPH

Monday
06-01-2020





**”RPPH (RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN)”**

TK HARUM AS-SYIFA

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Semester/Bulan/Minggu : I / Januari / 1

Hari/Tanggal : Senin, 06 Januari 2020

Kelompok Usia/Kelas : 5-6 Tahun / B2

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi / Alat Komunikasi
Tradisional

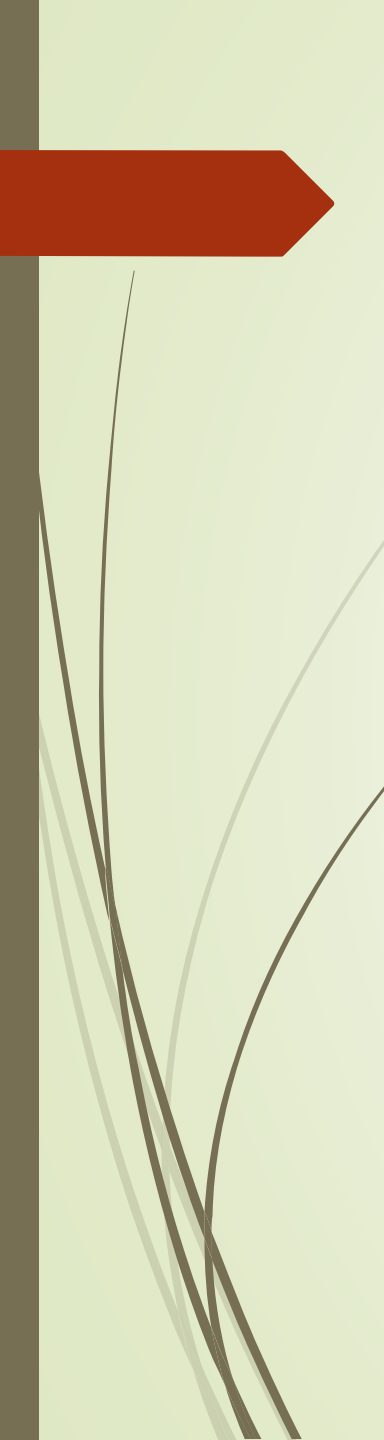
Sentra : Sains

Lanjutan.....

KD	Materi	Al Islam	
1.1	Mengenal ciptaan Allah (NAM)	<ul style="list-style-type: none">- Rujukan guru : QS. AL- A'raf : 26- Hafalan Al-Qur'an : Surat Al-Fatihah, Surat An-Naas, Surat Al-Falaq dan surat Al-Lahab- Doa Harian : Membaca doa' sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, membaca doa masuk dan keluar rumah.- Hadits : Hadits niat, larangan marah, senyum dan hadist kasih sayang	
3.1- 4.1	Melafazkan do'a, surat- surat pendek dan hadits (NAM)		
	Menyebutkan asmaul husna 1 – 15 beserta arti (NAM)		
2.1	Pola makan sehat (makan-makan bergizi dan Seimbang (FM)		
	Anak bermain di luar ruangan (FM)		
3.3- 4.3	Koordinasi mata dan tangan (FM)		
	Anak memasukkan benang ke gelas(FM)		
	Anak menggunting benang (FM)		
	Anak menggunting sedotan (FM)		
	Anak menuangkan air kedalam botol (FM)		

Lanjutan.....

3.6-4.6	Anak mencampurkan pewarna makanan kedalam air (KOG)	
	Anak memahami percobaan kentong berbunyi (KOG)	
	Anak memahami cara menggunakan pluit (KOG)	
	Anak memahami cara menggunakan telepon gelas (KOG)	
	Anak memahami percobaan membuat asap (KOG)	
3.10-4.10	Anak menceritakan proses pembuatan telepon kaleng (BHS)	
	Anak menceritakan macam-macam alat komunikasi tradisional (BHS)	
	Anak menceritakan proses percobaan kentong berbunyi (BHS)	
	Anak menceritakan proses percobaan membuat asap (BHS)	



2.6	Sabar memasukkan benang ke dalam gelas (SOSEM)
	Bertanggung jawab merapikan permainan (SOSEM)
2.10	Membantu teman (SOSEM)
3.15-4.15	Anak membuat telepon gelas (SENI)
	Anak memilih warna makanan yang mereka sukai saat membuat percobaan kentong berbunyi (SENI)
	Anak membuat pluit (SENI)

08.00 – 08.30

Kegiatan Materi Pagi

NO	KEGIATAN MAIN	Alat, Bahan dan Sumber
1.	Duduk Melingkar, salam, ikrar dan doa sebelum belajar	
2.	Menanyakan kabar anak dan mengabsen anak	
3.	Membaca Asmaul husna 1-15 dengan arti	
4.	<ul style="list-style-type: none">- Membaca Surat Al-Ikhlâs- Membaca Doa Masuk dan Keluar Rumah- Membaca Hadist Menuntut Ilmu	Buku Pegangan Materi Pagi

07.30 – 08.00

Kegiatan Pagi

Main bebas pagi dikelas, Jurnal :
Jadwal Kegiatan terlampir

Lanjutan,..

08.30 – 09.00

**Pengalaman Main
Motorik Kasar**

(Pendidik mengajak anak bermain alat permainan outdoor / permainan fisik motorik yang disiapkan sesuai jadwal)

09.00 – 09.30

- **Minum**
- **Toilet Tranning**
- **Circle Time**
(Membahas tema, dengan media buku ataupun APE yang telah disediakan)
- **Bersiap Masuk Sentra**

Pijakan Lingkungan Main

Pendidik Menyiapkan Kegiatan Main Berupa :

NO	Kegiatan Main	Alat, Bahan dan Sumber	Kesempatan Main
1.	Membuat telepon gelas	2 gelas Bekas/ 2 kaleng bekas, Paku payung, benang, gunting	2 -3
2.	Percobaan kentongan berbunyi	Botol kaca, air, sendok. pewarna makanan	3-4
3.	Membuat pluit	Sedotan dan gunting	2-4
4.	Percobaan membuat asap	Wadah kaca, air panas, dan dry ice	3-4

09.30 – 10.00

*Menyapa anak dan
mengajak Anak Duduk
Melingkar
Berdoa Membuka
Majelis / Salam*

Pijakan Sebelum Main

- Pendidik membawa media (Laptop,APE/Alat komunikasi tradisional) mengenalkan kepada anak serta berdiskusi tentang Alat komunikasi tradisional
- Pendidik memberi kesempatan kepada anak – anak untuk menanyakan atau memberikan pendapat tentang Alat komunikasi tradisional
- Pendidik menyampaikan kegiatan main dan gagasan yang dapat dilakukan anak di tiap kegiatan
- Membangun aturan main bersama dengan anak
 1. Pilih teman sebelum bermain
 2. Pilih permainan
 3. Tuntaskan, informasikan
 4. Rapikan Alat permainan

Pijakan Selama Main

- Anak diberi kesempatan bermain selama 45 menit
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat main
- Memberi pijakan main disaat kegiatan sentra berlangsung
- Mendukung anak agar bermain sampai tuntas dan membangun kepercayaan diri anak
- Mengingatkan pada anak sisa waktu bermain

10.00 – 10.45

Pijakan Sesudah Main (Recalling)

10.45 - 11.00

- Membereskan media dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif
- Pendidik menutup kegiatan di sentra



11.00 – 11.30

Kembali ke Kelas

Kegiatan Akhir

- Cuci tangan, toilet training
- Duduk melingkar dan berdo'a sebelum makan
- Makan snack, berdo'a sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdo'a pulang, salam

Rencana Penilaian Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mengenal Ciptaan Allah
	3.1-4.1	Melafazkan do'a, surat-surat pendek dan hadits
		Menyebutkan asmaul husna 1 – 15 beserta arti
Fisik Motorik	2.1	Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)
		Anak bermain di luar ruangan
		Anak melakukan senam pagi bersama
	3.3-4.3	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan (menggunting sedotan dan benang, memasukkan benang kedalam gelas, menuangkan air ke botol)
		Anak dapat aktif dan bersemangat dalam bermain

Kognitif

3.6-4.6

Anak mencampurkan pewarnaa makanan kedalam air

Memahami percobaan kentong berbunyi.

Anak memahami cara membuat pluit

Anak memahami cara menggunakan telepon gelas

Anak memahami percobaan membuat asap

Bahasa

3.10-4.10

Anak menceritakan proses pembuatan telepon gelas

Anak menceritakan macam-macam alat komunikasi tradisional

Anak menceritakan proses percobaan kentong berbunyi

Sosial emosional

2.6

Sabar memasukkan benang kedalam gelas

Bertanggung jawab merapihkan mainan

2.10

Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman

Seni

3.15-4.15

Anak membuat telepon gelas

Anak membuat pluit

Anak memilih pewarna makanan yang mereka sukai saat percobaan kantong berbunyi

1. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- ✓ Observasi
- ✓ Penugasan
- ✓ Percakapan
- ✓ Unjuk kerja hasil karya

Mengetahui,

Jakarta, 06 September 2020

Kepala TK

Guru Kelas

Deni Septi Wulandari

Mafaza Conita Ananto

TABEL PENILAIAN HARIAN ANAK

Nama Anak :Kehara

Usia :6 tahun

Kelas : TK B


Nama Guru : Ms Faza

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Agama Moral	1. Mengenal Ciptaan Allah				
	2. Melafazkan do'a, surat-surat pendek dan hadits				
	3. Menyebutkan asmaul husna 1 – 15 beserta arti				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Fisik Motorik	1. Anak dapat mengenal pola makan sehat (makan makanan bergizi dan seimbang)				
	2. Anak bermain di luar ruangan				
	3. Anak melakukan senam pagi bersama				
	4. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan (menggunting sedotan dan benang, memasukkan benang ke gelas, menuangkan air ke botol)				
	5. Anak dapat aktif dan bersemangat dalam bermain				

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Kognitif	1. Anak mencampurkan pewarnaa makanan kedalam air				
	2. Memahami percobaan kentong berbunyi.				
	3. Anak memahami cara membuat pluit				
	4. Anak memahami cara menggunakan telepon gelas				
	5. Anak memahami percobaan membuat asap				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Bahasa	1. Anak menceritakan proses pembuatan telepon gelas				
	2. Anak menceritakan macam-macam alat komunikasi tradisional				
	3. Anak menceritakan proses percobaan kentong berbunyi				

Sosial Emosional	1. Anak sabar memasukkan benang kedalam gelas				
	2. Anak bertanggung jawab merapihkan mainan				
	3. Anak terbiasa berbagi mainan dengan teman				



Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
Seni	1. Anak membuat telepon gelas				
	2. Anak membuat pluit				
	3. Anak menghargai karya temannya				

CATATAN ANEKDOT

Nama Anak : Kehara
Usia : 6 tahun

Kelas : TK B
Nama Guru : Ms Faza

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
06 Januari 2020	TK Harum As-Syifa	09.00-09.15	Ananda menangis karena telepon kaleng yang dibuat dihancurkan oleh temannya kemudian tantrum melempar botol minum.

ANALISIS HASIL KARYA

Nama Anak : Kehara
Usia : 6 tahun

Kelas : TK B
Nama Guru : Ms Faza

No	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

Membuat telepon gelas

ANALISIS HASIL KARYA

Nama Anak : Kehara

Usia : 6 tahun

Kelas : TK B

Nama Guru : Ms Faza

No	Hasil Karya	Hasil Pengamatan

Percobaan kentongan berbunyi

