

**PANDUAN**  
**PEMBELAJARAN STEAM DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK**  
MENCUCI PERCA KAIN

**(MODEL PEMBELAJARAN STEAM PENDEKATAN SAINTIFIK)**

© 2019

**Pembina :**

Pria Gunawan, SH., M.Si.

**Penanggung Jawab :**

Dra. Hj. Agustina Ernawati, M.Pd.

**Ketua :**

Dra. Hj. Hasnawati, M.Pd.

**Anggota :**

Syaiful Asmar, S.KM.

Masdafi, S.Pd.

Rusdiana, S.Pd., M.Pd.

**Praktisi/Akademisi:**

Ir. Hj. Fitriani Amrullah, M.Pd

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Kata Sambutan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
A. Pendahuluan .....	1
B. Manfaat APE .....	2
C. Syarat APE untuk anak usia dini .....	2
D. Pemetaan Tingkat Capaian Perkembangan Anak.....	3
E. Penyusunan RPPH .....	4
F. Mengidentifikasi Alat dan Bahan .....	7
G. Langkah-Langkah Kegiatan .....	7
H. Penilaian .....	23
I. Keterkaitan dengan Saintifik .....	25
J. Keterkaitan dengan STEAM .....	26

## **KATA SAMBUTAN**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan Rakhmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Panduan Pelaksanaan Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik kegiatan Mencuci Perca Kain. Dengan hadirnya panduan ini ditengah-tengah pembaca diharapkan dapat menjadi rujukan serta dapat memperlancar keterlaksanaan kegiatan sesuai langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Kami menyambut baik penyusunan panduan ini dalam rangka pengembangan profesi pamong belajar yang dapat menghasilkan pola pembelajaran yang ilmiah dan layak terap.

Terima kasih dan penghargaan pada penulis yang telah bekerja keras sehingga panduan ini dapat terwujud, semoga semangat kerja keras ini senantiasa dapat terpelihara dan ditingkatkan di masa-masa yang akan datang.

Makassar, November 2019  
Kepala BPPAUD dan Dikmas Sulsel,

Pria Gunawan, SH., M. Si.  
NIP.196203021992031001

## **KATA PENGANTAR**

Kain perca merupakan kain yang didapat dari sisa guntingan kain lebar dari proses pembuatan pakaian, kerajinan, dan berbagai produk tekstil lainnya. Tidak jarang kita lihat perca kain dibuang karena dianggap tidak berguna. Tetapi bagi orang kreatif dan tingkat seninya tinggi, banyak keterampilan yang dapat lahir dari kain perca dengan hasil kerajinan tangan yang bernilai tinggi.

Panduan ini diperuntukkan untuk anak usia dini melalui tenaga pendidik untuk memanfaatkan kain perca menjadi media sekaligus memanfaatkan barang yang biasanya terbuang menjadi bahan yang berguna dan menarik serta memiliki nilai edukasi yang tinggi.

Panduan ini mempunyai peranan yang penting dalam terlaksananya proses kegiatan, termasuk kegiatan bagi anak usia dini.

Terimakasih kepada semua pihak yang memberi kontribusi dalam penyelesaian panduan ini, semoga berdampak positif bagi penggunaannya.

Makassar, November 2019  
Tim Pengembang

## MENCUCI PERCA KAIN

### A. Pendahuluan

Dunia Anak tidak terlepas dari kegiatan bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan Alat Permainan. Alat permainan yang digunakan ada dibuat khusus oleh tenaga pendidik dan ada pula yang dapat dibeli di pasaran untuk memenuhi kebutuhan main anak.

Alat Permainan yang diperuntukkan bagi anak yang dapat memancing ketrtarikan bagi anak. Aman serta nyaman dalam penggunaannya sehingga dapat memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya, sebab disamping membuat anak aman dan nyaman, unsur edukasi juga perlu menjadi salah satu hal yang perlu menjadi perhatian.

Mayke Sugianto. T, mengatakan Alat Permaianan Edukaif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE adalah alat permianan yang dirancang untuk tujuan menstimulasi keseluruhan lingkup-lingkup perkembangan anak agar memperoleh kesenangan, kenyamanan dan keamanan.

APE bagi anak merupakan teman bermain, dengan APE anak dapat menciptakan sesuatu yang ada dalam alam pikirannya, walau

tanpa dituntun oleh orang dewasa anak dapat menggunakannya sesuai yang ada dalam alam hayalnya. Walaupun demikian agar penggunaannya lebih tepat dan unsur pendidikan yang terkandung dalam sebuah APE perlu pendampingan dari orang dewasa.

## **B. Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Meningkatkan kreativitas dan perkembangan anak khususnya yang terkait dengan tumbuh kembang seorang anak.

Dengan demikian permainan edukatif dipandang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas anak terutama dalam hal kemampuan berbahasa, berfikir serta beradaptasi dengan lingkungan mereka beraktivitas.

## **C. Syarat APE untuk Anak Usia Dini**

1. Mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga/anak.
2. Aman dari resiko yang dapat mencelakai anak
3. Murah dari segi pendanaan
4. Menarik serta mampu memotivasi anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak
5. Multi fungsi, memiliki fungsi lebih dari satu
6. Tahan lama/tidak mudah rusak
7. Sesuai kebutuhan dan tingkat kesesuaian usia anak
8. Mengandung unsur pendidikan

## D. Pemetaan tingkat capaian perkembangan anak

PEMETAAN TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK  
MODEL PEMBELAJARAN STEAM DENGAN PENDEKATAN SAINTEPIK

KEGIATAN 1

KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	KEGIATAN MMP	ASPEK PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	MUTUAS MATERI	INDIKATOR	PENGUKURAN					
							BB	AB	BBN	BBB		
Mencuci tangan	Alat: 1. Basoak 2. Sabun 3. Sikat 4. Lemari plastik 5. Lemari 6. Basoak/kuas Bahan: 1. Air esensial 2. Deterjen 3. Pasta gigi	1. Berdoa sebelum berdoa	MAA	3.1 - 4.1	Das. kebersihan berdoa	Das. mengucapkan/ telah dan berdoa berdoa						
		2. Mengucapkan shalawat	SAKAF	3.0 - 4.0	Jumlah dan cara berdoa berdoa	Das. menyebutkan jumlah shalawat sebelum dan sesudah berdoa berdoa						
		3. Menitih waktu baik	SAKAF	3.0 - 4.0	Jenis dan lamanya baik	Das. menyebutkan lamanya baik, waktu, ukuran, berdoa						
		4. Mengucapkan doa #1	MAA	3.1	Cara berdoa berdoa	Das. mengucapkan berdoa berdoa						
			SAKAF	3.0 - 4.0	Mengucapkan berdoa #1	Das. menyebutkan berdoa #1 yang artinya ke dalam berdoa						
		5. Menunjukkan doa #2	SAKAF	3.0 - 4.0	Mengucapkan berdoa #2	Das. menyebutkan berdoa #2 yang artinya ke dalam berdoa						
		1. Melakukan berdoa #1	Das. berdoa	3.1 - 4.1	Gerakan berdoa berdoa	Das. melakukan berdoa berdoa						
			SAKAF	3.1	Pertanyaan berdoa berdoa	Das. menjawab/ menjawab pertanyaan berdoa berdoa						
		2. Melakukan berdoa dan berdoa #2	SAKAF	3.1	Pertanyaan berdoa berdoa	Das. menjawab/ menjawab berdoa berdoa						
		Mencuci tangan		Tidak berdoa	SAKAF	3.1 - 4.1	Gerakan berdoa berdoa	Das. melakukan berdoa berdoa				
SAKAF	3.0 - 4.0				Tanya berdoa berdoa	Das. menjawab/ menjawab berdoa berdoa						
3. Menitih waktu berdoa #1	SAKAF			3.0 - 4.0	Mengucapkan berdoa berdoa	Das. menyebutkan jumlah berdoa berdoa						
	SAKAF			3.1	Menanyakan berdoa berdoa	Das. menjawab/ menjawab berdoa berdoa						
4. Menitih waktu berdoa #2	SAKAF			3.1	Mengucapkan berdoa berdoa	Das. menyebutkan berdoa berdoa						
	SAKAF			3.0 - 4.0	Jenis berdoa berdoa	Das. menyebutkan berdoa berdoa						
5. Menitih waktu berdoa #3	SAKAF			3.1	Pertanyaan berdoa berdoa	Das. menjawab/ menjawab berdoa berdoa						
	SAKAF			3.0 - 4.0	Mengucapkan berdoa berdoa	Das. menyebutkan berdoa berdoa						
6. Menitih waktu berdoa #4	SAKAF			3.0 - 4.0	Mengucapkan berdoa berdoa	Das. menyebutkan berdoa berdoa						
	Das.			3.11 - 4.11	Cara berdoa berdoa	Das. berdoa berdoa						
7. Menitih waktu berdoa #5	Das.	3.1	Cara berdoa berdoa	Das. berdoa berdoa								
	SAKAF	3.11 - 4.11	Cara berdoa berdoa	Das. berdoa berdoa								

## E. Penyusunan RPPH

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK .....

Usia	: 5 - 6 Tahun
Semester/Minggu	: I/
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Kebutuhan/ Pakaian/Kain
Jenis kegiatan	: Mencuci Perca
Hari/Tanggal	: ..... / ...../.....
Waktu	: 07.30 – 10.45

#### A. Kompetensi Dasar

1.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9, 3.11-4.11, 3.15-4.15.

#### B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Beberapa indikator pada kegiatan ini antara lain :

- Dapat menceritakan contoh ciptaan Tuhan (Air) (1.1)
- Dapat menanyakan/mengertahui mengapa muncul busa saat air yang tercampur deterjen diaduk, saat kain direndam, dibilas dengan air bersih dan dijemur (2.2)
- Dapat menunjukkan kreatifitas dalam menjemur pakaian menggunakan jepitan agar pakaian tidak jatuh (2.3)
- Dapat menggambar 1-2 kegiatan mencuci perca kain (2.4)
- Dapat berani tampil didepan untuk menceritakan kegiatan menggambar (2.5)
- Dapat mengucapkan/menghafal doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat menggunakan tangan untuk mengaduk deterjen dalam air, mengucek dan menyikat kain (3.3-4.3)
- Dapat menunjukkan/mencari solusi saat masalah ditemukan, kain jatuh saat dijemur (3.5-4.5)
- Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya, membedakan (tebal kain, warna, ukuran, bentuk), air dan deterjen kedalam baskom, menyebut jumlah berapa kali kain dibilas sampai busanya hilang serta membedakan tekstur kain basah kering dan mengelompokkannya (3.6-4.6)



- Dapat menyebut keadaan/kondisi cuaca yang baik saat menjemur pakaian (3.8-4.8)
- Dapat menggunakan sikat sebagai teknologi sederhana dalam membersihkan kain (3.9-4.9)
- Dapat menceritakan kembali proses mencuci kain (3.11-4.11)
- Dapat melipat kain dengan rapi (3.15-4.15)

### C. Media/Sumber Belajar

Kain perca dengan ketebalan yang berbeda-beda (tebal, sedang, tipis), baskom, gayung, sikat, air, jepitan, deterjen, kursi, tali jemuran atau jemuran lipat, pensil warna dan buku gambar

### D. Langkah Kegiatan

#### I. Pembukaan ( 30 menit)

- Bernyanyi, salam dan Dapat mengucapkan/menghafal doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat menceritakan contoh ciptaan Tuhan (Air) (1.1)

#### II. Inti ( 60 menit)

##### a. Mengamati

- Anak mengamati peralatan mencuci yang sudah di siapkan guru

##### b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya mengapa muncul busa saat air yang tercampur deterjen diaduk, saat kain direndam, dibilas dengan air bersih dan dijemur (2.2)

##### c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru memperkenalkan Kain perca, baskom, gayung, sikat, air, jepitan, deterjen, kursi, tali jemuran dan jemuran bayi, pensil warna dan buku gambar

- Kegiatan 1 : Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya, membedakan (tebal kain, warna, ukuran, bentuk), air dan deterjen kedalam baskom, menyebut jumlah berapa kali kain dibilas sampai busanya hilang

serta membedakan tekstur kain basah kering dan mengelompokkannya (3.6-4.6)

- Kegiatan 2 : Dapat menggunakan tangan untuk mengaduk deterjen dalam air, mengucek dan menyikat kain (3.3-4.3)
- Kegiatan 3 : Dapat menggunakan sikat sebagai teknologi sederhana dalam membersihkan kain (3.9-4.9)
- Kegiatan 4 : Dapat menunjukkan kreatifitas dalam menjemur pakaian menggunakan jepitan agar pakaian tidak jatuh (2.3)
- Kegiatan 5 : Dapat menunjukkan/mencari solusi saat masalah ditemukan, kain jatuh saat dijemur (3.5-4.5)
- Kegiatan 6 : Dapat menyebut keadaan/kondisi cuaca yang baik saat menjemur pakaian (3.8-4.8)
- Kegiatan 7 : Dapat melipat kain dengan rapi (3.15-4.15)
- Kegiatan 8 : Dapat menggambar 1-2 kegiatan mencuci perca kain (2.4)
- Kegiatan 9 : Dapat berani tampil didepan untuk menceritakan kegiatan menggambar (2.5)

### III. Istirahat, makan, bermain

#### IV. Penutup

- Tanya jawab/diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan
- Dapat menceritakan kembali proses mencuci kain (3.11-4.11)
- Dapat berani tampil didepan untuk menceritakan kegiatan menggambar (2.5)

....., .....2019

Mengetahui

Kepala TK .....,

Guru Kelas,

(.....)

(.....)

## **F. Mengidentifikasi ketersediaan dan menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan**

Guru mengidentifikasi ketersediaan alat dan bahan yang dibutuhkan, jika belum tersedia diharapkan guru dapat menyediakannya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar.

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah:

- Kain perca (tebal, sedang, tipis),
- baskom,
- gayung,
- sikat pakaian,
- air,
- jepitan pakaian,
- deterjen,
- kursi,
- tali jemuran atau jemuran lipat,
- pensil warna
- buku gambar

## **G. Langkah-langkah Kegiatan**

1. Guru menjemput anak sambil mengajak diskusi sederhana tentang kain.
2. Saat kegiatan pembukaan, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencuci perca kain. Selanjutnya kegiatan untuk menstimulasi motorik kasar dan motoric halus dilakukan

kegiatan memberi contoh mengucek kain (kain dengan ketebalan yang berbeda), anak bias meraba dan merasakan perbedaan ketebalan kain.

3. Tahap kegiatan pijakan sebelum main, berdoa sebelum kegiatan dimulai (guru dapat meminta seorang anak yang dapat memimpin doa, dan tampil ke depan), kemudian guru menyampaikan tema, aturan main, cara menggunakan alat, pengenalan jenis main, pengenalan alat dan bahan, cara penggunaan alat dan pengelompokan anak.
4. Pengenalan alat dan bahan

- a. Alat

- 1) Baskom

Baskom dipilih disesuaikan dengan jumlah perca yang akan dicuci dan diperuntukkan untuk merendam bahan/kain perca yang sudah disiapkan. Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang warna baskom dan lain-lain



a.

## 2) Gayung

Gayung diperuntukkan untuk menimbah air



Guru dapat menyampaikan/menanyakan jenis warna gayung, benda lain di sekitar anak yang sama warna dengan warna gayung.

## 3) Sikat

Sikat cuci diperuntukkan untuk membersihkan kotoran yang melengket pada bahan dan alat yang digunakan (jika dibutuhkan).

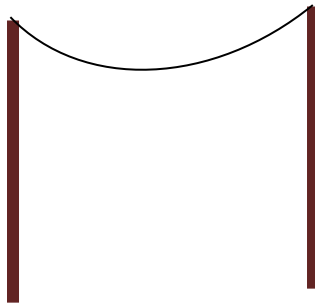
Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang tekstur permukaan sikat, apakah di rumah anak mempunyai sikat, jenis sikat lain selain sikat pakaian.



#### 4) Jepitan cucian



## 5) Jemuran Cucian



Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang fungsi jemuran.

6) Bangku/kursi tempat duduk

Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang warna kursi.



b. Bahan

- 1) Air secukupnya, diperuntukkan untuk mencampur detergen dan juga untuk membilas kain hingga bersih.

Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang jenis zat cair, air ciptaan Tuhan, manfaat air.





## 2) Detergent



Guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang manfaat deterjen, bahaya deterjen jika masuk ke mulut/mata, tekstur deterjen.

## 3) Perca Kain

Perca kain sebaiknya disiapkan bermacam-macam texture, dan ketebalan (kain tile, kain sriti dsb), ada kain dengan ketebalan sedang (katun, tetron dsb) dan yang tebal (kain handuk dan bludru dsb). Hal ini dimaksudkan agar anak dapat melihat secara langsung proses pengeringan. Ada yang proses pengeringannya cepat dan lambat yang harus dijemur pada terik matahari. Ada

pula kain yang cuma diangin-anginkan tanpa sinar mata haripun dengan sendirinya bisa kering dengan cepat.

Contoh kain tipis



Contoh kain tebal



## 5. Pengelompokan Peserta

Dalam pengelompokan peserta, guru harus melihat keseimbangan anak dan jumlah tempat main.

Misalnya:

- a. Jumlah anak dua belas, berarti jika satu kelompok terdiri tiga orang anak, berarti jumlah tempat mainnya ada empat.
- b. Jika jumlah anak lima belas, maka jumlah tempat main boleh juga lima dan setiap kelompok beranggotakan tiga orang anak.
- c. Pengelompokan peserta sangat terkait dengan ukuran baskom, jika baskomnya besar, satu kelompok memungkinkan empat orang, tetapi jika baskomnya kecil hanya memungkinkan dua orang anak.

## 6. Cara melakukan kegiatan

- a. Sebelum melakukan kegiatan guru sebaiknya memberi pijakan yang jelas kepada anak sehingga tidak terjadi kekeliruan yang terkait langkah kegiatan, nama dan fungsi alat serta jenis bahan yang tipis dan tebal. Pemberian penguatan/pijakan boleh diberikan guru dalam kelompok besar boleh juga pada kelompok kecil.
- b. Guru meminta anak menghitung jumlah anggota dalam kelompok dan mengenal teman sekelompoknya



- c. Guru membagi jenis kain (tipis dan tebal) untuk setiap kelompok. Guru mengajukan pertanyaan berapa jumlah teman dalam kelompok, dan meminta anak menyebutkan jenis kain yang diterima dari guru (pertanyaan boleh dikembangkan guru).
- d. Masing-masing anak dalam kelompok duduk pada kursi yang telah disiapkan oleh guru dan menghadapi baskom yang masih kosong belum terisi air dan bahan lainnya.
- e. Guru meminta anak menuangkan air secukupnya ke dalam baskom, dengan cara menghitung berapa gayung air ke

dalam baskom. Guru dapat mengajukan pertanyaan, berapa gayung air yang dibutuhkan untuk merendam kain.

Guru menanyakan siapa yang menciptakan air? Menanyakan benda lain ciptaan Tuhan.

- f. Guru meminta anak untuk memasukkan detergen secukupnya dengan cara menghitung berapa sendok detergen yang dimasukkan.



- g. Guru meminta anak melarutkan detergen dengan cara mengaduk menggunakan tangan.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, perubahan apa yang terjadi setelah mengaduk air yang tercampur dengan detergen. Apa yang terjadi pada air yang dicampur deterjen

dan telah diaduk? (guru boleh mengembangkan pertanyaan yang terkait dengan kegiatan anak).

- h. Guru meminta anak memasukkan kain ke dalam baskom. Guru dapat mengajukan pertanyaan, perubahan apa yang terjadi pada kain yang telah direndam (guru boleh mengembangkan pertanyaan yang terkait dengan kegiatan anak).
- i. Anak mengucek kain dalam air sabun/detergen



Masing-masing anak diminta mengucek kain yang sudah direndam dengan air sabun menggunakan tangan.

Disaat anak mengucek kain yang telah diberi detergen, guru meminta anak untuk mengamati air sabun, kira-kita perubahan apa yang terjadi.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, selain tangan anak menjadi basah dengan air, perubahan apa yang terjadi dengan adanya detergen.

- j. Masing-masing anak diminta menyikat kain yang sudah direndam dengan air sabun menggunakan sikat cuci



Guru dapat mengajukan pertanyaan, siapa yang pernah melihat orang menyikat saat mencuci kain?, apakah anda bisa melakukan?

- k. Kegiatan selanjutnya anak diminta membilas dengan air hingga benar-benar bersih sehingga tidak ada lagi busa sabun.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, apa yang terjadi jika kain yang berbusa dibilas dengan air bersih secara berulang-ulang?

- l. Anak diarahkan untuk menjemur pada jemuran yang telah disiapkan dan agar kain tadi tidak mudah terbang atau terjatuh, sebaiknya menggunakan jepitan kain. Guru dapat mengajukan pertanyaan, Apa yang bisa anak-anak lakukan dengan jemuran dan jepitan yang telah disediakan? Apa yang terjadi jika pakaian yang dijemur tidak dijepit?
- m. Guru meminta anak menjemur kain dibawah sinar matahari



Guru dapat mengajukan pertanyaan, apa yang menyebabkan kain yang basah bisa menjadi kering?



- n. Guru meminta anak pada kelompok lain menjemur kain di tempat yang berteduh.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, apa yang terjadi jika kain basah dijemur di tempat yang berteduh dan meminta anak mengamati kain yang mana cepat mengering, apakah yang dijemur diterik matahari atau yang dijemur ditempat berteduh?

- o. Guru meminta anak menyimpan baskom, sikat cuci, kursi serta sisa deterjen disimpan di tempat yang aman.
- p. Guru meminta anak untuk mengambil kain yang sudah kering dan selanjutnya melipat kain dengan rapi.



Guru dapat mengajukan pertanyaan, apa yang terjadi pada kain yang basah setelah dijemur? Atau pertanyaan, apa yang harus dilakukan dengan kain yang sudah kering ini agar terlihat rapi?

- q. Jika waktu tersisa 30 menit, sebaiknya anak-anak diarahkan untuk pendinginan sementara waktu.
- r. Guru membagikan buku gambar dan meminta anak yang sudah bertanding menggambar yang terkait dengan kegiatan yang baru saja dilaksanakan, beri kebebasan kepada anak sesuai kemampuan masing-masing, guru tidak dibenarkan menentukan jenis gambar yang akan dibuat anak.



- s. Kegiatan selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan

## H. Penilaian

1. Setiap anak mempunyai lembar pengamatan yang berbentuk ceklist (BB, MB, BSH dan BSB) yang dikaitkan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang sudah dipilih.
2. Berikut ini, bentuk lembar penilaian kegiatan mencuci perca kain.

**PENILAIAN PENCAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN  
MODEL PEMBELAJARAN STEAM DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK**

Kegiatan : Mencuci Perca Kain  
 Nama TK : .....

ASPEK PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NAMA ANAK				
NAM	3.1 - 4.1	Dapat mengucapkan/ hafal doa sebelum belajar					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat membedakan ketebalan kain, warna, ukuran, bentuk					
NAM	1.1	Dapat menceritakan contoh ciptan Tuhan (air)					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat menyebutkan jumlah air yang dituang ke dalam baskom					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat menyebutkan jumlah deterjen yang dituang ke dalam baskom					

Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat menggunakan tangan untuk mengaduk deterjen dalam air					
Kognitif	2.2	Dapat menanyakan/ mengetahui mengapa muncul busa saat air yang tercampur deterjen diaduk					
Kognitif	2.2	Dapat menanyakan/ mengetahui apa yang terjadi saat kain direndam					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat menggunakan tangan untuk mengucek dan menyikat kain					
Kognitif	3.9 – 4.9	Dapat menggunakan sikat sebagai teknologi sederhana dalam membersihkan kain					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat menyebutkan jumlah atau berapa kali kain dibilas sampai busanya hilang					
Kognitif	2.2	Dapat menanyakan/ mengetahui mengapa busa pada kain dapat hilang setelah dibilas air bersih					
Kognitif	2.3	Dapat menunjukkan kreativitas dalam menjemur pakaian menggunakan jepitan agar pakaian tidak jatuh					
Kognitif	3.5 – 4.5	Dapat menunjukkan / mencari solusi saat masalah ditemukan, kain jatuh saat dijemur					
Kognitif	3.8 - 4.8	Dapat menyebutkan keadaan/kondisi cuaca yang baik saat menjemur pakaian					
Kognitif	2.2	Dapat menanyakan/ mengetahui mengapa kain basah dijemur dibawah sinar matahari					
Kognitif	3.6 - 4.6	Dapat membedakan tekstur kain basah dan kering dan mengelompokkannya					
Seni	3.15 – 4.15	Dapat melipat kain dengan rapi					
Seni	2.4	Dapat menggambar satu atau dua kegiatan mencuci perca kain					
Sosial Emosional	2.5	Dapat berani tampil di depan untuk menceritakan kembali kegiatan					
Bahasa	3.11 – 4.11	Dapat menceritakan kembali proses mencuci perca kain					

## **I. Keterkaitannya dengan Saintifik**

1. Anak melakukan pengamatan melalui kegiatan pencampuran air dengan detergen yang menghasilkan busa, perubahan kain kering menjadi basah kemudian kering kembali.
2. Anak menanyakan hal-hal yang belum difahami, misalnya: mengapa air yang dicampur dengan detergen bisa menghasilkan busa?  
Guru dapat menjawab : karena detergen mengandung suatu zat yang bisa menghasilkan busa
3. Mengumpulkan Informasi, seberapa banyak informasi yang diperoleh dari hasil mengamati dan menanya. (anak dapat mengumpulkan kosakata baru, seperti: detergen, busa, basah, kering, dan sebagainya)
4. Mengasosiasi, anak menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan lama.
  - Membandingkan: kain yang dijemur di bawah sinar matahari lebih cepat kering dibanding dengan ditempat yang berteduh
  - Menalar: kain yang tebal membutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pengeringan dibanding dengan kain yang tipis
5. Mengomunikasikan, kegiatan mengomunikasikan merupakan kegiatan anak untuk menyampaikan hal-hal yang telah dilakukan dalam bentuk verbal (cerita/percakapan) dan non verbal (gambar/hasil karya)

## **J. Keterkaitannya dengan STEAM**

### **1. Sains**

Sains kita dapat melihat pada proses terjadinya busa sabun, dari kain kering menjadi basah, dan dari kain basah menjadi kering.

### **2. Teknologi (alat yang digunakan)**

Mengecek kain dengan menggunakan tangan dan menggunakan sikat.

### **3. Tekniknya (cara yang digunakan).**

Cara mereka melakukan kegiatan mencuci kain dengan cara mengecek secara manual dan dengan menggunakan sikat pakaian.

### **4. Seni (aplikasi gambar).**

Setelah melaksanakan kegiatan mencuci, anak diminta, membuat gambar yang ada kaitannya dengan kegiatan yang baru saja dilakukan. Cara anak menyusun kain jemuran, cara anak melipat kain dan kemudian menyimpannya dengan rapi.

### **5. Matematika**

a. Menghitung jumlah orang dalam satu kelompok.

b. Menghitung jumlah gayung air, sendok detergen, lama waktu pengeringan dan jumlah kain yang akan dicuci.

c. Mengelompokkan kain sesuai ketebalan, warna dan ukuran.

**“SELAMAT MENCOBA SEMOGA ANAK MERASA AMAN DAN NYAMAN”**