

PANDUAN
PEMBELAJARAN STEAM DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK
MEMBUAT MAKANAN TRADISIONAL KACIPO'

(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.

Masdaf, 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	22
I. Keterkaitan dengan Saintifik	24
J. Keterkaitan dengan STEAM	25

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 Membuat Makanan Tradisional Kacipo'. 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

Makanan sehat sangat penting untuk anak. Tidak jarang kita jumpai pedagang atau warung di sekitar sekolah yang menjajakan makanan ringan, makanan tradisional, baik yang bernilai gizi sampai makanan yang kurang sehat. Mengajarkan anak tentang makanan tradisional yang sehat seharusnya dilakukan sejak dini. Pengenalan ini dilakukan dan dikemas sedemikian rupa hingga anak-anak selain mengkonsumsi makanan sehat, mengenal makanan tradisional, juga belajar langsung dalam mempraktekannya.

Panduan ini diperuntukkan untuk anak usia dini melalui tenaga pendidik untuk memanfaatkan proses pembuatan makanan tradisional kacipo' menjadi media sekaligus memanfaatkan bahan yang ada disekitar sekolah menjadi bahan yang berguna dan menarik serta memiliki nilai edukasi yang tinggi.

Terimakasih kepada semua pihak yang memberi kontribusi dalam penyelesaian Panduan Pelaksanaan Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik kegiatan Membuat Makanan Tradisional Kacipo' ini, semoga berdampak positif bagi penggunanya.

Makassar, November 2019
Tim Pengembang

MEMBUAT MAKANAN TRADISIONAL KACIPO'

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 SAINTIFIK

KEGIATAN 4

KEGIATAN	ALAT DAN BAHAN	KEGIATAN MAIN	ASPEK PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	MUATAN MATERI	INDIKATOR	PENILAIAN				
							SB	MB	SBK	SBK	
Membuat makram (manik-manik)	Alat: 1. Benang 2. Jarum 3. Parapuk 4. Wajan Bahan: 1. Wajan 2. Benang 3. Jarum 4. Tali 5. Gula 6. Bawang putih 7. Gelas air 8. Tasuak beras 9. Miris kering	1. Berdiri sebelum belajar	Nilai	3.1 - 4.1	Dasar sebelum belajar	Dapat mengucapkan/ menyebutkan label dua sebelum belajar					
		2. Menyalin/menyalin anak	Kognitif	3.6 - 4.6	Jumlah dan cara anggota kelompok	Dapat menuliskan/jumlah anggota kelompok dan menyalin/menyalin anggota kelompok					
		3. Pencapaian alat dan bahan ke dalam keranjang	Nilai/Moral dan Agama	1.1	Cerita-cerita Tuhan	Dapat menyebutkan benda-benda dalam Tuhan					
				3.9 - 4.9	Nama, fungsi dan cara peralatan dapur	Dapat mengetahui nama, fungsi dan cara menggunakan peralatan dapur					
				2.2	Pembiasaan gerakan benda-benda baru	Dapat menyalin/ menyalin benda-benda baru dalam membuat keranjang					
		4. Proses membuat keranjang, keranjang dan alat	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol	Dapat melakukan gerakan mencampur bahan secara terkontrol dan terkoordinasi saat mencampur keranjang, keranjang dan alat					
				3.6 - 4.6	Operasi bilangan, menghitung	Dapat menghitung jumlah bahan yang diturunkan					
		5. Merumputkan keranjang	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol, terarah dan linier	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, terarah dan linier saat merumputkan keranjang					
3.6 - 4.6	Pembiasaan terarah			Dapat membedakan terarah - lurus							
6. Merumputkan/ menyalin keranjang dan keranjang	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol, terarah dan linier	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, terarah dan linier saat menyalin keranjang							
		3.6 - 4.6	Pembiasaan terarah	Dapat membedakan terarah - lurus							
7. Membuat adonan	Kognitif	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol, terarah	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, terarah dan linier saat menyalin keranjang						
			3.6 - 4.6	Pembiasaan mau bertanya	Dapat memisahkan mau bertanya seperti hal bertanya proses membuat adonan						
			2.2	Pembiasaan mau bertanya	Dapat memisahkan mau bertanya seperti hal bertanya proses membuat adonan						
8. Membuat adonan menjadi bulatan kecil dan ditaburi adonan	Fisik Motorik	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol, terarah	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, terarah dan linier saat membuat adonan menjadi bulatan kecil dan ditaburi adonan						
			3.6 - 4.6	Pembiasaan mau bertanya	Dapat memisahkan mau bertanya seperti hal bertanya proses membuat adonan						
9. Merumputkan keranjang	Fisik Motorik	Fisik Motorik	3.1 - 4.1	Gerakan terkoordinasi, terkontrol, terarah	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, terarah dan linier saat menyalin keranjang						
			3.6 - 4.6	Pembiasaan mau bertanya	Dapat memisahkan mau bertanya seperti hal bertanya proses membuat adonan						

10. Menyalin /membuatkan arisan masak	Sosial Emosional	2.12	Siapa yang membuat/mengikuti/membuatkan	Dapat menyalin dan membuat dengan baik arisan masak setelah kegiatan				
11. Membersihkan diri/tangan	Psik motorik	3.4 - 4.4	Cara hidup bersih mencuci tangan	Dapat membersihkan diri mencuci tangan setelah kegiatan selesai				
12. Menanggapi proses kegiatan pembuatan kaciyo	Seni	2.4	Saya akan menggambar/deskripsikan kegiatan pembuatan kaciyo	Dapat menanggapi foto atau foto kegiatan pembuatan kaciyo				
13. Menceritakan kembali proses kegiatan	Sosial Emosional	2.5	Sebelum bercerita	Dapat bercerita tentang proses pembuatan kaciyo				
	Bahasa	3.11 - 4.11	Cerita tentang proses pembuatan kaciyo	Dapat menceritakan kembali proses pembuatan kaciyo				

E. Penyusunan RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK

Usia : 5 - 6 Tahun
 Semester/Minggu : I/
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Lingkunganku/Rumah/Mencuci
 Perca kain
 Hari/Tanggal : Hari / tanggal bulan tahun
 Waktu : 07.30 – 10.45

A. Kompetensi Dasar

1.1, 2.2, 2.4, 2.5, 2.9, 2.12, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15.

B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Beberapa indikator pada kegiatan ini antara lain :

- Dapat menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan (1.1)
- Dapat membiasakan mau bertanya segala hal tentang proses membuat adonan kaciyo (2.2)
- Dapat menggambar 1 atau 2 kegiatan pembuatan kaciyo (2.4)
- Dapat berani tampil didepan untuk menceritakan kembali kegiatan (2.5)
- Dapat membiasakan membantu/menawarkan bantuan saat membuat adonan (2.9)
- Dapat merapikan dan membereskan dengan baik peralatan masak setelah kegiatan (2.12)
- Dapat mengucapkan doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat melakukan gerakan mencampur bahan secara terkontrol, lentur dan terkoordinasi saat mencampur santan, Kanji, dan kapur sirih; menumbuk bawang putih; mengkocok telur ; mencampur adonan;

membuat adonan menjadi bulatan kecil dan ditaburi wijen; dan proses penggorengan (3.3-4.3)

- Dapat membersihkan diri/ mencuci tangan setelah kegiatan selesai (3.4-4.4)
- Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya,; mengetahui fungsi dan ciri-ciri alat dan bahan yang dibutuhkan saat membuat kacipo; membedakan suhu dingin dan panas pada proses memasak; membedakan tekstur kasar-halus, cair padat, lunak-keras (3.6-4.6)
- Dapat menceritakan kembali proses pembuatan kacipo (3.11-4.11)
- Dapat menunjukkan hasil seni dengan memanfaatkan media yang ada (3.15-4.15)

C. Media/Sumber Belajar

Tepung tapioka, tepung beras, wijen, santan, telur, gula, kapur sirih, bawang putih, minyak, baskom, wajan, panci dan pengocok telur.

D. Langkah Kegiatan

I. Pembukaan (30 menit)

- Bernyanyi, salam dan dapat mengucapkan/menghafal doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan (1.1)

II. Inti (60 menit)

a. Mengamati

- Anak mengamati peralatan yang telah disiapkan oleh tenaga pendidik

b. Menanya

- Anak membiasakan mau bertanya segala hal tentang proses membuat adonan kacipo (2.2)

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Tepung tapioca, tepung beras, wijen, santan, telur, gula, kapur sirih, bawang putih, minyak, baskom, wajan, panci dan pengocok telur.

- Kegiatan 1: Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya, mengetahui fungsi dan ciri-ciri alat dan bahan yang dibutuhkan saat membuat kacipo (3.6-4.6)

- Kegiatan 2: Dapat menghitung jumlah bahan yang diturunkan (3.6-4.6)
- Kegiatan 3: Dapat melakukan gerakan mencampur bahan secara terkontrol, lentur dan terkoordinasi saat mencampur santan, Kanji, dan kapur sirih; menumbuk bawang putih; mengkocok telur ; mencampur adonan; membuat adonan menjadi bulatan kecil dan ditaburi wijen (3.3-4.3)
- Kegiatan 4: Dapat membiasakan membantu/menawarkan bantuan saat membuat adonan (2.9)
- Kegiatan 5: Dapat membedakan tekstur kasar-halus, cair padat, lunak-keras, membedakan suhu dingin dan panas pada proses memasak/menggoreng(3.6-4.6)
- Kegiatan 6: Dapat membedakan suhu dingin dan panas pada proses memasak (3.6-4.6)
- Kegiatan 7: Dapat Dapat merapikan dan membereskan dengan baik peralatan masak setelah kegiatan (2.12)
- Kegiatan 8: Dapat membersihkan diri/ mencuci tangan setelah kegiatan selesai (3.4-4.4)
- Kegiatan 9: Dapat menggambar 1 atau 2 kegiatan pembuatan kacipo (2.4)

III. Istirahat, makan, bermain

IV. Penutup

- Dapat berani tampil didepan untuk menceritakan kembali kegiatan (2.5)
- Dapat menceritakan kembali proses permainan menggelindingkan bola (3.11-4.11)

Mengetahui,
Kepala TK.....

....., 2019

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:

- Tepung tapioca
- Tepung beras
- Wijen
- Santan
- Telur
- Gula
- Kapur sirih
- Garam
- Bawang putih
- Minyak goreng
- Wajan/sutil/penyaring minyak
- Panci
- Baskom
- Pengocok telur
- Ulekan

G. Langkah-langkah Kegiatan

1. Guru menjemput anak sambil mengajak diskusi sederhana tentang sarapan, makanan ringan.

2. Saat kegiatan pembukaan, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu membuat makanan tradisional.
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 diperuntukkan untuk menyimpan bahan adonan yang akan dibuat kacipo.



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna baskom dan manfaat baskom

2) Panci

Panci diperuntukkan untuk memasak santan.

Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna panci, manfaat panci, panci terbuat dari apa



3) Piranti plastik dan baskom

Piranti plastik dan baskom diperuntukkan untuk mengocok telur dan gula. Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna baskom, manfaat pengocok telur, cara mengocok telur, menawarkan kepada anak untuk mempraktekkan mengocok telur



4) Wajan

Wajan dan perangkatnya dieruntukkan menggoreng kacipo yang sudah dibuat anak. Guru menyampaikan/menanyakan perbedaan bentuk dan manfaat sutil dan penyaring minyak, manfaat wajan.



5) Cobek/uleman batu

Digunakan untuk menghaluskan bawang putih.

Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang manfaat cobekan/uleman telur, uleman terbuat dari batu, cara menggunakan uleman, menawarkan kepada anak untuk mempraktekkannya



b. Bahan

1) Wijen secukupnya



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang manfaat wijen, tekstur wijen

2) Telur



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang asal telur, jenis-jenis telur, bentuk telur, tekstur telur, manfaat telur.

3) Santan 200 ml (1 mug)

Santan adalah salah satu bahan yang sebelum diolah menjadi santan terlebih dahulu menyediakan kelapa yang sudah diparut kemudian diberi air setelah itu di peras. Proses tersebut sebaiknya anak dapat melihat agar mereka tahu bagaimana cara membuat santan.



Guru sebaiknya menjelaskan bagaimana cara membuat santan. Guru dapat menyampaikan perbedaan cair dan kental

4) Gula pasir 200 gram



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang jenis, warna, tekstur, rasa, gula berasal dari tanaman tebu.

5) 1 buah bawang putih



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang jenis, warna, rasa bawang putih

6) Kapur sirih setengah sendok teh



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna, tekstur kapur sirih

- 7) Tepung beras ketan (1 bungkus) dan tepung kanji (3 sendok makan)



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang jenis, warna, tekstur, rasa tepung beras dan tepung tapioca, serta bahan pembuat tepung

- 8) Garam secukupnya



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna, tekstur, rasa, garam berasal dari tanaman tebu

9) Minyak goreng



Guru dapat menanyakan/menyampaikan tentang warna, tekstur, jenis, minyak berasal dari apa?

5. Pengelompokan Peserta

Guru mengelompokkan peserta dengan memperhatikan penyeimbangan tiap kelompok, misalnya jika jumlah anak 12 orang, maka dapat dibagi seperti berikut:

- a. Kelompok A = 4
 - b. Kelompok B = 4
 - c. Kelompok C = 4
- Anak diminta menghitung jumlah anggota tiap kelompok
 - Anak diminta mengenal temannya dalam kelompok
 - Membangkitkan motivasi anak untuk selalu bekerjasama dalam mengikuti kegiatan

6. Cara pembuatan

- a. Campurkan kanji dan air kapur, masak hingga mengental. Selanjutnya didinginkan.



Berilah kesempatan kepada anak dengan menawarkan siapa yang mau menakar dengan sendok bahan yang akan dicampur, mengaduk bahan yang sudah dicampur di atas kompor, tetap selalu waspada tentang bahaya api . Anak diajarkan membedakan suhu panas dan suhu dingin.

2. Tumbuk bawang putih sebanyak 10 siung sampai halus



Mintalah kepada anak untuk menghaluskan bawang putih. Biarkan anak meraba permukaan bawang dan merasakan kulit bawang, dan membedakan tekstur permukaan bawang setelah kulitnya dikupas. Beritahukan bahwa rasa bawang putih, dan bahaya jika kena mata. Berikan kesempatan kepada anak untuk menghaluskan bawang, sehingga mengenal bentuk kasar halus.



3. Kocok dua butir telur beserta gula pasir lalu tambah 1 sendok garam dan bawang putih yang sudah dihaluskan.



Berilah kesempatan kepada anak secara bergantian dengan menawarkan siapa yang mau mengocok telur, bahan dan mencampur bahan

4. Campurkan semua bahan (telur, santan yang sudah dimasak) dengan tepung beras ketan sebanyak 1 bungkus setelah itu di ulenin sampai adonan kalis.



Berilah kesempatan kepada anak secara bergantian dengan menawarkan siapa yang mau menakar dengan sendok tepung dan dimasukkan dalam campuran santan. Tanyakan jumlah tepung yang dimasukkan.

Kemudian anak mengaduk untuk mencampur adonan hingga kalis. Siapkan sendok, pengaduk plastic untuk memberi alternative kepada anak, alat yang mana yang akan digunakan, atau bahkan menggunakan tangannya sendiri untuk mencampur bahan.

5. Bentuk adonan bulat-bulat sampai adonan habis lalu taburi dengan biji wijen hingga bulatan tertutup dengan biji wijen



Berilah kesempatan kepada anak secara bergantian dengan menawarkan siapa yang mau membuat bulatan kecil dari adonan. Biarkan anak berusaha membentuk adonan tersebut dengan caranya sendiri dan bentuk yang mereka inginkan meskipun telah diberitahu untuk membentuk bulat kecil. Kemudian ditaburi wijen.

6. Kacipo yang sudah dibaluri wijen siap untuk di goreng



Berilah kesempatan kepada anak secara bergantian dengan menawarkan siapa yang mau menggoreng adonan yang sudah dibentuk bulat dan ditaburi wijen, ingatkan manfaat api dan bahaya api, api sumber panas. Biarkan anak merasakan perbedaan tekstur adonan sebelum digoreng dan setelah digoreng.

7. Kini cemilan kacipo kue tradisional dari Sulawesi Selatan telah selesai digoreng dan siap untuk dinikmati.



Beri kesempatan kepada anak untuk mencicipi hasil kerja mereka, anak memberi kesan tentang rasa dari makanan yang telah dibuat.

8. Setelah kegiatan selesai, anak merapikan peralatan yang telah digunakan
9. Membersihkan diri dengan mencuci tangan
10. Guru membagikan buku gambar dan meminta anak yang sudah berkegiatan 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.
11. Guru mempersilahkan kepada anak-anak untuk tampil ke depan menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan.

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 membuat makanan tradisional Kacipo'

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

Kegiatan : Membuat Makanan Tradisional Kacipo'

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					
NAM	1.1	Dapat menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan					
Kognitif	3.9 – 4.9	Dapat mengetahui nama, fungsi dan cara menggunakan peralatan dapur					
Kognitif	2.2	Dapat mengetahui / mengenal benda-benda baru dalam membuat kacipo'					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat mengetahui fungsi dan ciri-ciri alat dan bahan yang dibutuhkan saat membuat kacipo					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan mencampur bahan secara terkontrol dan terkoordinasi saat mencampur santan, kanji dan kapur sirih					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat menghitung jumlah bahan yang diturunkan					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan suhu dingin dan panas pada proses memasak					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan tekstur cair- kental					

Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, lentur terkoordinasi dan lincah saat menumbuk bawang putih					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan tekstur kasar - halus					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, lentur terkoordinasi dan lincah saat mengocok telur					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan tekstur cair - padat					
Kognitif	2.2	Dapat membiasakan mau bertanya segala hal tentang proses membuat adonan					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, lentur terkoordinasi saat mencampur adonan					
Sosial Emosional	2.9	Dapat membiasakan membantu/ menawarkan bantuan saat membuat adonan					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, lentur terkoordinasi saat membuat adonan menjadi bulatan kecil dan ditaburi wijen					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan secara terkontrol, lentur terkoordinasi saat mproses penggorengan					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan suhu dingin dan panas pada proses penggorengan					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat membedakan tekstur lunak - keras					
Sosial Emosional	2.12	Dapat merapikan dan membereskan dengan baik peralatan masak setelah kegiatan					
Fisik motorik	3.4 – 4.4	Dapat membersihkan diri/ mencuci tangan setelah kegiatan selesai					
Seni	2.4	Dapat menggambar satu atau dua kegiatan pembuatan kacipo'					
Seni	3.15 - 4.15	Dapat menunjukka hasil seni dengan memanfaatkan media yang ada					
Sosial Emosional	2.5	Dapat berani tampil di depan untuk menceritakan kembali kegiatan					
Bahasa	3.11 – 4.11	Dapat menceritakan kembali proses pembuatan kacipo'					

I. Keterkaitannya dengan Saintifik

1. Anak melakukan pengamatan tentang proses pembuatan santan, perbedaan rasa garam gula bawang putih, merasakan perbedaan tekstur padat cair, panas dingin
2. Anak menanyakan hal-hal yang belum difahami, menanya sebagai salah satu proses mencari tahu atau mengkonfirmasi
Misalnya, mengapa terjadi perbedaan tekstur sebelum dan sesudah adonan digoreng, mengapa kelapa yang diparut menghasilkan santan
3. Mengumpulkan Informasi, seberapa banyak informasi yang diperoleh dari hasil mengamati dan menanya.
Menambah kosakata baru, yaitu: jenis alat-alat dan bahan-bahan yang ada di dapur, makanan tradisional dan lain-lain.
4. Mengasosiasi, anak menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan lama
Membandingkan : adonan yang diberi banyak santan akan menjadi lembik, dibanding dengan takaran yang pas. Dan lain-lain.
Menalar : memperkirakan lama matang adonan yang digoreng dengan api besar dan api yang kecil
5. Mengomunikasikan, kegiatan mengomunikasikan merupakan kegiatan anak untuk menyampaikan hal-hal yang telah dilakukan dalam berbagai bentuk, misal: gambar, hasil karya, cerita, yang disampaikan dalam kelompok

J. Keterkaitannya dengan STEAM

1. Sains

Sains kita dapat melihat pada proses Pembuatan Kacipo dari pencampuran Santan dan tepung beras ketan, dari cair menjadi padat, dari adonan lunak menjadi keras, proses menghasilkan santan dari kelapa parut

2. Teknologi (alat yang digunakan)

Menggunakan bahan dan alat yang dibutuhkan saat pembuatan kacipo'. Alat dan bahan yang biasa ditemukan di dapur.

3. Tekniknya (cara yang digunakan).

Proses membuat kue Tradisional Kacipo asal Suku Bugis Makassar, proses pengocokan telur, pencampuran adonan

4. Seni (aplikasi gambar).

Setelah melaksanakan kegiatan membuat Kacipo, anak diminta, membuat gambar yang ada kaitanya dengan kegiatan yang baru saja dilakukan. Cara anak membuat adonan kue kacipo, membentuk bulatan-bulatan kecil, mencampurkan bulatan adonan ke wijen, dan mengoreng dan mencicipi hasil produk

5. Matematika (menghitung hasil bulatan Kacipo yang telah di bentuk, mengenal ukuran besar kecil, banyak dan sedikit, lebih dan kurang dan mengurutkan pola sesuai ukuran

“SELAMAT MENCOBA SEMOGA ANAK MERASA AMAN DAN NYAMAN”