

PANDUAN
PEMBELAJARAN STEAM DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK
MENGGELINDINGKAN BOLA

(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	24
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 Menggelindingkan Bola Melalui Bambu. 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

Bambu merupakan tanaman jenis rumput-rumputan dengan rongga dan ruas di batangnya. Bambu atau sering pula disebut buluh banyak tumbuh di setiap daerah sebab bambu merupakan salah satu tumbuhan yang dibutuhkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan tempat tinggal, pagar, jembatan bahkan alat permainan khususnya bagi anak usia dini.

Tanaman bambu mudah didapat, serta harganya dapat dijangkau dengan nilai edukasi yang tidak sedikit.

Dilihat dari aspek fungsi, bambu merupakan salah satu bahan pembuata APE yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan sebagai sarana tumbuh kembang bagi anak usia dini. Sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan langsung, APE merupakan sarana pembelajaran yang dapat menciptakan suasana gembira bagi peserta didik.

Pembuatan APE yang bahan bakunya terbuat dari bambu dapat dijadikan alat untuk meluncurkan bola yang dapat menarik bagi anak usia dini.

Terimakasih kepada semua pihak yang memberi kontribusi dalam penyelesaian Panduan Pelaksanaan Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik kegiatan Menggelindingkan bola melalui bambu ini, semoga berdampak positif bagi penggunaanya.

Makassar, November 2019
Tim Pengembang

MENGGELINDINGKAN BOLA MELALUI BAMBU

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 dapat diraih maka perlu pendampingan dari guru/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

E. Penyusunan RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK

Usia	: 5 - 6 Tahun
Semester/Minggu	: I/11
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Lingkungan/Kebun/bambu
Jenis Kegiatan	: Menggelindingkan bola pada bambu
Hari/Tanggal	: //.....
Waktu	: 07.30 – 10.45

A. Kompetensi Dasar

2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.10, 2.13, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15.

B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Beberapa indikator pada kegiatan ini antara lain :

- Dapat menanyakan/mengetahui mengapa benda lain yang tidak berbentuk bola, susah menggelinding (2.2)
- Dapat berpikir lues mengatur barisan bambu agar bola menggelinding dengan baik (2.3)
- Dapat merapikan bambu dan menyimpan dengan baik setelah main dan menggambar 1-2 kegiatan menggelindingkan bola (2.4)
- Dapat memimpin diantara anggota kelompok dalam mengatur formasi dan dapat berani tampil di depan untuk menceritakan kembali kegiatan (2.5)
- Dapat mentaati aturan saat bermain (2.6)
- Dapat mendengarkan guru saat menjelaskan aturan main, mengetahui urutan giliran main, memperlihatkan sikap sabar menunggu giliran (2.7)
- Dapat mengatur diri secara mandiri untuk menonton kelompok yang sedang bermain (2.8)
- Dapat bekerjasama dalam melakukan kegiatan (2.10)
- Dapat bersikap jujur saat mengikuti kegiatan (2.13)
- Dapat mengucapkan doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat menyebutkan jenis dan jumlah alat dan bahan pada masing-masing kelompok, dapat mengelompokkan (sesuai warna, bentuk dan menyebutkan bentuk yang sama dengan bola), dapat mencocokkan jumlah bambu dan jumlah anggota kelompok serta dapat melakukan gerakan cepat menggelindingkan bola secara terkoordinasi dan terkontrol(3.3-4.3)

- Dapat menunjukkan solusi/cara agar bola dapat menggelinding dengan lancar (3.5-4.5)
- Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya, menghitung jumlah bola yang berhasil digelindingkan masuk ke dalam baskom (3.6-4.6)
- Dapat menceritakan kembali proses permainan menggelindingkan bola (3.11-4.11)
- Dapat menggambar dengan menggunakan media yang ada (3.15-4.15)

C. Media/Sumber Belajar

Bambu, bola, baskom, air, benda lain yang menyerupai bola, pensil warna, buku gambar.

D. Langkah Kegiatan

I. Pembukaan (30 menit)

- Bernyanyi, salam dan Dapat mengucapkan/menghafal doa sebelum belajar (3.1-4.1)
- Dapat mendengarkan guru saat menjelaskan aturan main, mengetahui urutan giliran main, memperlihatkan sikap sabar menunggu giliran (2.7)
- Dapat mentaati aturan saat bermain (2.6)
- Dapat bersikap jujur saat mengikuti kegiatan (2.13)
- Dapat bekerjasama dalam melakukan kegiatan (2.10)

II. Inti (60 menit)

a. Mengamati

- Anak mengamati peralatan yang telah disiapkan oleh tenaga pendidik

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya mengapa benda lain yang tidak berbentuk bola, susah menggelinding (2.2)

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

Guru memperkenalkan Bambu, bola, baskom, air, batu, balok kecil, pensil warna, buku gambar.

- Kegiatan 1 : Dapat menyebutkan jenis dan jumlah alat dan bahan pada masing-masing kelompok, dapat mengelompokkan (sesuai warna, bentuk dan menyebutkan bentuk yang sama dengan bola), dapat mencocokkan jumlah bambu dan jumlah anggota kelompok

serta dapat melakukan gerakan cepat menggelindingkan bola secara terkoordinasi dan terkontrol(3.3-4.3)

- Kegiatan 2 : Dapat memimpin diantara anggota kelompok dalam mengatur pormasi (2.5)
- Kegiatan 3 : Dapat menghitung jumlah anggota kelompok dan mengenal teman-teman sekelompoknya, menghitung jumlah bola yang berhasil digelindingkan masuk kedalam baskom (3.6-4.6)
- Kegiatan 4 : Dapat berpikir lues mengatur barisan bambu agar bola menggelinding dengan baik (2.3)
- Kegiatan 5 : Dapat mengatur diri secara mandiri untuk menonton kelompok yang sedang bermain (2.8)
- Kegiatan 6 : Dapat menunjukkan solusi/cara agar bola dapat menggelinding dengan lancar (3.5-4.5)
- Kegiatan 7 : Dapat merapikan bambu dan menyimpan dengan baik setelah main (2.4)
- Kegiatan 8 : Dapat menggambar dengan menggunakan media yang ada (3.15-4.15)

III. Istirahat, makan, bermain

IV. Penutup

- Dapat berani tampil di depan untuk menceritakan kembali kegiatan (2.5)

....., 2019

Mengetahui,

Kepala TK

Guru Kelompok B

(.....)

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:

- Bambu,
- Bola
- Baskom
- Air
- Benda lain yang menyerupai bola misalnya telur matang, tomat
- Pensil
- Pensil warna
- Penghapus pensil
- Buku gambar

G. Langkah-langkah kegiatan

1. Guru menjemput anak sambil mengajak diskusi sederhana tentang bambu dan bola.
2. Saat kegiatan pembukaan, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu menggelindingkan bola melalui bambu. Selanjutnya kegiatan untuk menstimulasi motorik kasar dan motorik halus dilakukan kegiatan melempar dan menangkap bola dengan menggunakan berbagai jenis bola, ada yang terbuat dari kertas, karet dan plastik. Anak dapat membandingkan bentuk, berat, dan kemudahan dalam melempar dan menangkap bola.

3. Tahap kegiatan pijakan sebelum main, berdoa sebelum melakukan kegiatan (guru dapat menyilahkan salah seorang anak untuk memimpin doa), 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) Bambu

Pilihlah bambu yang lubang tengahnya dapat dilalui bola dengan leluasa. Bambu dipotong kurang lebih 50 cm kemudian dibelah menjadi dua bagian. Sisi bambu yang tajam sebaiknya dihaluskan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Bambu tersebut diberi cat beraneka warna (merah, hijau, kuning, biru, ungu). Pewarnaan tidak mengikat lembaga, disilahkan memberi warna sesuai keinginan dan kemampuan lembaga.



Guru dapat menyampaikan sambil melakukan tanya jawab, percakapan dengan anak, bahwa bambu yang digunakan berasal dari tanaman bambu (sambil memperlihatkan gambar pohon bambu), tanaman bambu merupakan ciptaan Tuhan, proses pembuatan alat pembelajaran, pemberian warna, jenis warna, jumlah bamboo.

2) Bola-bola plastik

Bola-bola plastic aneka warna kurang lebih 60 biji (boleh lebih), makin banyak bola yang disiapkan, makin besar pula baskom yang disiapkan, serta makin lama pula rentang waktu yang dibutuhkan. Jumlah bola disesuaikan/ diseimbangkan jumlah dengan jumlah anak dan rentang waktu yang akan digunakan. Perlu memperhatikan ukuran bola yang mampu melewati ruas bambu, sebab jika bolanya kebesaran, berarti tidak mampu menggelinding dengan lancar.

Guru dapat menanyakan bentuk bola, benda lain berbentuk bola, jenis warna, jumlah bola.

Contoh bola yang digunakan seperti di bawah ini;



- 3) Baskom besar dengan diameter kurang lebih 40 centimeter, dua buah.



Guru dapat menyampaikan / menanyakan baskom terbuat dari bahan apa?, jenis warna baskom.

- 4) Benda yang menyerupai bola, yang tidak terlalu bulat, dan lebih berat, boleh menggunakan telur rebus, tomat, batu dan sejenisnya. Hal ini dimaksudkan untuk membandingkan kecepatan gelindingan antara bola dengan benda lain yang lebih berat dari ukuran berat bola.



b. Bahan

Air secukupnya, guru dapat menyampaikan/menanyakan tentang zat cair, jenis zat cair, manfaat air, pencipta air



5. Pengelompokkan anak

Untuk mengelompokkan anak yang pertama perlu diperhatikan adalah jumlah anak secara keseluruhan. Usahakan anak dibagi rata dan minimal satu kelompok lima orang anak. Anak yang lima orang hanya empat yang memegang bambu luncuran sebab salah seorang diantara mereka pada masing-masing kelompok untuk mengambil bola dan selanjutnya menggelindingkannya. Diusahakan anak tidak memegang bola, jika ada bola yang macet tidak menggelinding berarti ada masalah. Anak diminta melihat dengan cermat cara menyambung bambu mungkin ada penempatan yang bambu yang tidak tepat.

6. Cara Bermain

- a. Sebelum bermain guru sebaiknya memberi pijakan yang jelas kepada anak sehingga tidak terjadi kekeliruan nantinya saat bermain, terkait langkah kegiatan, nama dan fungsi terkait setiap alat dan bahan yang digunakan



- b. Permainan ini boleh dilakukan dengan berlomba antar kelompok atau group. Tiap group yang siap bertanding, masing-masing diberikan peralatan berupa:
 - 1) 1 buah baskom
 - 2) Bola dibagi 2 (Misalnya: 60 biji= 30 biji)
 - 3) Bambu juga dibagi dua
 - 4) Pembagian alat harus seimbang tiap group



Guru dapat mengajukan pertanyaan, berapa jumlah baskom atau bola atau bambu pada masing-masing kelompok?

- c. Setiap anak dalam group mendapat satu bambu, jika dalam group anggotanya 5 orang maka bambu yang didapat juga 4 batang, satu orang anak yan tidak dapat bambu luncuran yang bertugas menggelindingkna bola pada kelompoknya.

Perlu diperhatikan jika ada anak menggelindingkan bola sekaligus lebih dari satu, jadi aturannya bola diambil satu-satu agar stimulasi motorik kasar dapat lebih optimal.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, coba cocokkan jumlah anggota kelompok dengan jumlah bambu yang dimiliki setiap kelompok. Apakah sesuai atau tidak?

Jumlah anak dalam setiap kelompok tidak harus empat atau lima tetapi minimal lima. Perhatikan keseimbangan jumlah anak dan jumlah alat.

- d. Setiap anak dalam kelompok berkumpul dan membentuk formasi seperti pada gambar.



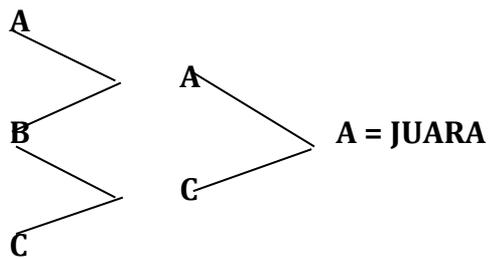
- e. Jika akan dilakukan lomba, maka Group yang pertama bertanding sebaiknya hasil undian (mis: A dan B).

Guru dapat memberi penjelasan, mengapa jadwal bermain diatur dengan cara diundi. Anak diajarkan sabar menunggu giliran main

Jika jumlah anak memungkinkan mencapai jumlah 15 orang anak, maka dapat menggunakan pembagian seperti contoh berikut:

- a. Kelompok A = 5 orang
- b. Kelompok B = 5 orang
- c. Kelompok C = 5 orang

Kelompok A s.d. C akan melakukan lomba dengan cara bermain dengan formasi seperti berikut:



Anak yang paling belakang, boleh berasal dari anggota kelompok, boleh dari kelompok yang belum bertanding. Anak tersebut yang menggelindingkan bola satu persatu dalam bambu hingga habis bola yang menjadi jatahnya.

Guru dapat mengajukan pertanyaan, siapa yang bisa menggelindingkan bola melewati bambu?

- f. Disaat menggelindingkan bola, ada kalanya bola berhenti dipertengahan. Jika hal ini terjadi, pendamping sebaiknya bertanya pada anak mengapa bolanya tiba-tiba berhenti sekalian meminta anak memperhatikan cara peletakan bambu disaat bola lancar menggelinding. Bila mana anak belum menemukan solusinya, maka sebaiknya pendamping menunjukkan penyebab macetnya gerakan bola.



- g. Jika hal ini terjadi, ada kemungkinan cara menyusun bambunya yang tidak tepat.



Guru dapat mengajukan pertanyaan, Apa yang dapat dilakukan agar bola dapat digelindingkan dengan lancar?

- h. Cara peletakan bambu

Bambu pertama dipegang anak yang dekat dengan baskom, bambu ke dua dipegang anak kedua dan menindis bambu pertama, bambu ketiga dipegang anak ke tiga dan menindis/berada diatas bambu ke dua, demikian seterusnya.

Kunci kelancaran bola gelindingan bola tergantung pada peletakan bambu yang tepat dan cara anak memegang bambu. Oleh karenanya hal ini perlu pijakan atau penguatan maksimal kepada anak agar tidak terjadi kemacetan gelindingan bola ditengah luncuran bambu.

Contoh dibawah ini peletakan bambu yang tepat dan yang tidak tepat serta cara anak memegang bambu yang tepat dan tidak tepat.

1) Kemiringan bambu dan peletakan bambu yang tidak tepat



Jika peletakan kemiringan bambu seperti tersebut di atas, bola tidak akan lancar menggelinding, akan tersangkut manakala berada di setiap ruas bambu.

2) Peletakan bambu dengan kemiringan yang tepat



3) Memegang bambu yang tidak tepat.

Pada gambar berikut dapat dilihat anak memegang bambu yang belum tepat karena masih ada yang kelihatan jempolnya yang dapat menghambat kelancaran gelindingan bola sebab bola bisa tertahan pada jari jempol.



4) Cara memegang bambu yang tepat

Memegang bambu posisi jari-jari semua berada di bawah bambu, seperti dalam gambar



Bola dengan lancar menggelinding seperti gambar di bawah ini.



Guru dapat mengajukan pertanyaan, coba bandingkan, bola yang digelindingkan pada bambu yang tepat dibandingkan dengan peletakan bambu yang tidak tepat.

i. Menghitung Bola

Setelah kesemua bola sudah tidak ada lagi pada keranjang, selanjutnya anak diarahkan menyimpan bambu dengan rapi di sekitaran tempat yang suah disiapkan untuk selanjutnya menghitung berapa jumlah bola warna merah, hijau, kuning dan biru, dan jumlah boal secara keseluruhan.

Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Guru dapat mengajukan pertanyaan, berapa jumlah bola yang berhasil digelindingkan?

Siapa yang mampu mengklasifikasikan bola sesuai warnanya?

- j. Guru mencatat nama anak yang hasil hitungannya tepat dan juga bagi anak yang hitungannya belum tepat.
- k. Dalam menentukan juaranya, maka group yang terlebih dahulu menyelesaikan proses permainan dengan benar.
- l. Kelompok yang belum bermain boleh mensupport dengan teriakan hore....hore.....hore atau dengan kata-kata yang lain seperti cepat...cepat.....cepat.....
- m. Kelompok yang keluar sebagai pemenang, sebaiknya diberi hadiah berupa emoji *smile* di buku kerjanya sejumlah yang pantas.

- n. Ada lagi alat yang belum terpakai, yakni benda lain beratnya berbeda dengan bola, hal ini dimaksudkan untuk membandingkan percepatan gelindingan antara benda lain dengan bola. Bisa menggunakan batu, telur rebus, tomat dan jeruk, jambu dan lain-lain.



- o. Kegiatan ini boleh dipraktekkan kembali oleh anak.



Mengapa benda ini tidak mudah menggelinding? Biarkan anak menganalisisnya sendiri siapa tahu dapat menemukan jawabannya sendiri. Jika anak yang menjawab dengan benar, maka sebaiknya guru lebih menguatkan jawaban anak. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak bisa membandingkan mengapa ada benda yang mudah menggelinding dan ada yang tidak mudah menggelinding.

- p. Jika waktu tersisa 30 menit, sebaiknya anak-anak diarahkan untuk melakukan pendinginan sementara waktu.
- q. Guru membagikan buku gambar pada setiap anak dan meminta untuk menggambar yang mereka mampu yang terkait dengan kegiatan yang baru saja dilakukan, tidak menutup kemungkinan ada anak yang menggambar tidak terkait dengan kegiatan yang baru saja dilakukan. Birkan saja seperti itu sebab jika ditegur belum tentu si anak menerimanya.



- r. Beri anak pilihan 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 menggelindingkan bola melalui bambu.

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

Kegiatan : Menggelindingkan Bola Melalui Bambu

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					
Sosial Emosional	2.7	Dapat mengetahui urutan giliran main					
Kognitif	3.3 – 4.3	Dapat menyebutkan jenis dan jumlah alat dan bahan pada masing-masing kelompok					
Kognitif	3.3 – 4.3	Dapat mengelompokkan sesuai warna bola					
Kognitif	3.3 – 4.3	Dapat menyebutkan bentuk bola dan menyebutkan bentuk yang sama dengan bola					
Kognitif	3.3 – 4.3	Dapat mencocokkan jumlah bamboo dan jumlah anggota kelompok					
Sosial Emosional	2.7	Dapat memperlihatkan sikap sabar menunggu giliran main					
Sosial Emosional	2.7	Dapat mendengarkan guru saat guru menjelaskan aturan main					
Sosial Emosional	2.5	Dapat memimpin di antara anggota kelompok dalam mengatur formasi					

Sosial Emosional	2.8	Dapat mengatur diri secara mandiri untuk menonton kelompok yang sedang bertanding					
Fisik Motorik	3.3 – 4.3	Dapat melakukan gerakan cepat menggelindingkan bola secara terkordinasi dan terkontrol					
Kognitif	2.3	Dapat berpikir luwes mengatur barisan bambu agar bola menggelinding dengan baik					
Kognitif	3.5 – 4.5	Dapat menunjukkan solusi cara agar bola dapat menggelinding dengan lancar					
Sosial Emosional	2.10	Dapat bekerjasama dalam melakukan kegiatan					
Sosial Emosional	2.6	Dapat menaati aturan saat bermain					
Sosial Emosional	2.13	Dapat bersikap jujur saat mengikuti kegiatan					
Kognitif	2.2	Dapat menanyakan/ mengetahui mengapa benda lain yang tidak berbentuk bola, susah menggelinding					
Seni	2.4	Dapat merapikan bamboo dan menyimpan dengan baik setelah main					
Kognitif	3.6 – 4.6	Dapat menghitung jumlah bola yang berhasil digelindingkan dan tiba di atas keranjang					
Seni	2.4	Dapat menggambar satu atau dua kegiatan menggelindingkan bola					
Sosial Emosional	2.5	Dapat berani tampil di depan untuk menceritakan kembali kegiatan					
Bahasa	3.11 – 4.11	Dapat menceritakan kembali proses permainan menggelinding					

I. Keterkaitannya dengan Saintifik

1. Anak melakukan pengamatan saat menggelindingkan bola pada bambu yang tersusun tepat dan tidak tepat.
2. Pengamatan saat menggelindingkan benda lain (selain bola) yang susah menggelinding.
3. Anak menanyakan hal-hal yang belum difahami, Mengapa bola dapat menggelinding dengan baik dan benda lain yang tidak berbentuk bola susah menggelinding. Diharapkan masalah yang ditemukan anak, anak sendiri yang menemukan solusinya.

4. Mengumpulkan Informasi, seberapa banyak informasi yang diperoleh dari hasil mengamati dan menanya.

Terkumpulnya kosakata baru seperti: gelinding, bambu, undi.

5. Mengasosiasi, anak menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan lama

6. Mengomunikasikan, dapat dilakukan dalam bentuk verbal dan non verbal.

J. Keterkaitannya dengan STEAM

1. Sains : Pemberian warna pada bambu, bola dapat menggelinding sedangkan benda lain yang tidak berbentuk bola susah untuk menggelinding, bola dapat menggelinding jika bambu disusun sedemikian rupa.

2. Teknologi : mengelindingkan bola dengan menggunakan bambu

3. Tekniknya : bambu disusun dengan baik, dan memerlukan kerjasama antar anggota kelompok.

4. Seni : gambar yang dihasilkan oleh masing-masing anak setelah kegiatan selesai dilaksanakan.

5. Matematika : menghitung, pemain, bambu yang digunakan dan jumlah masing-masing bola sesuai warnanya.

“SELAMAT MENCOBA SEMOGA ANAK MERASA AMAN DAN NYAMAN”