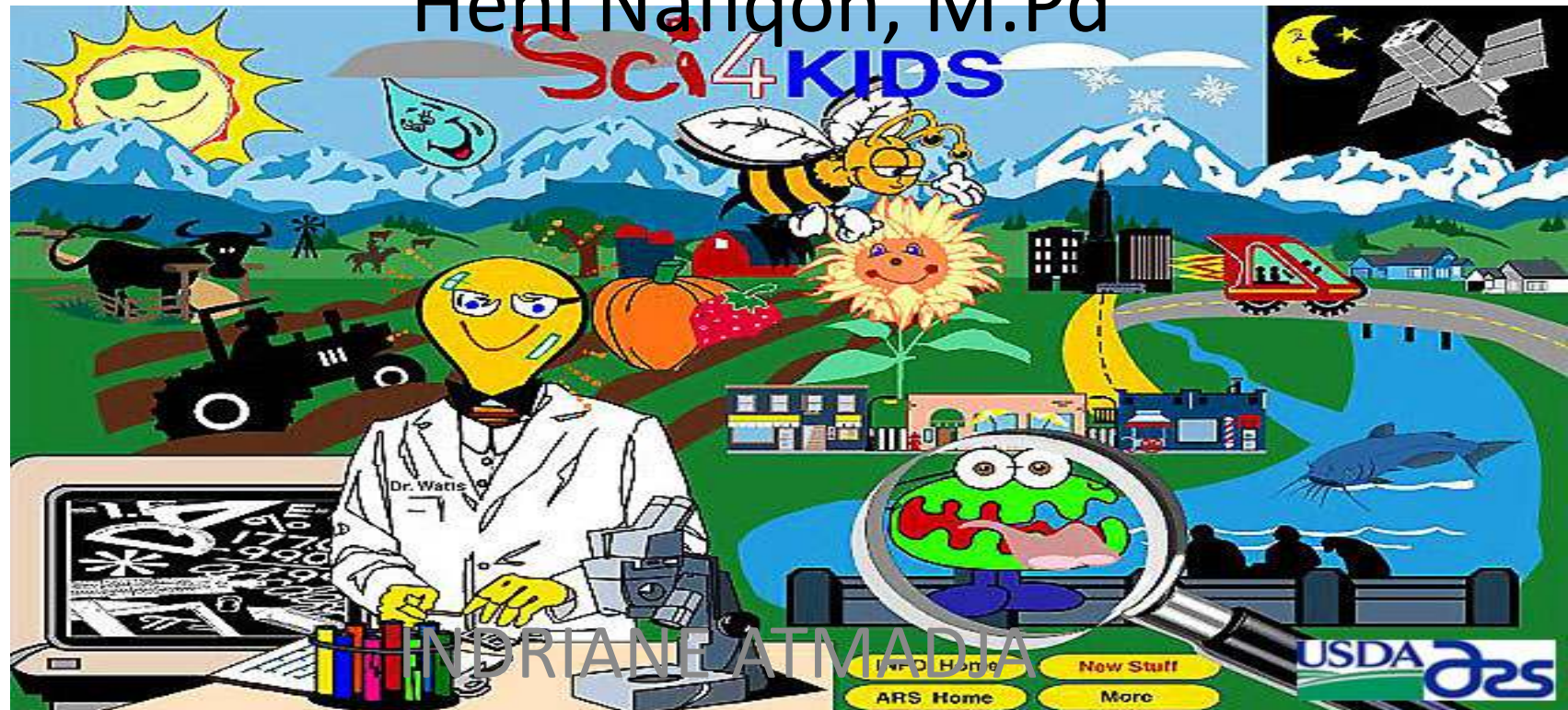
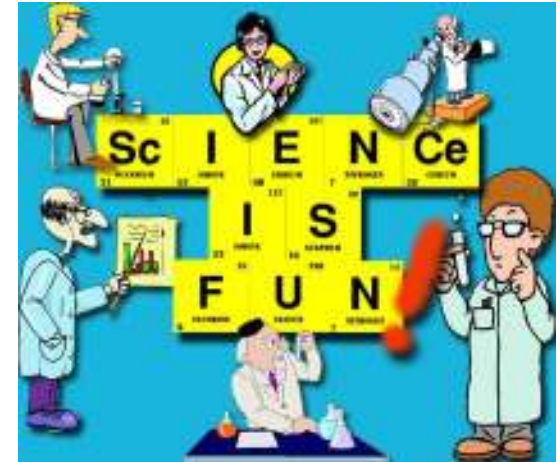
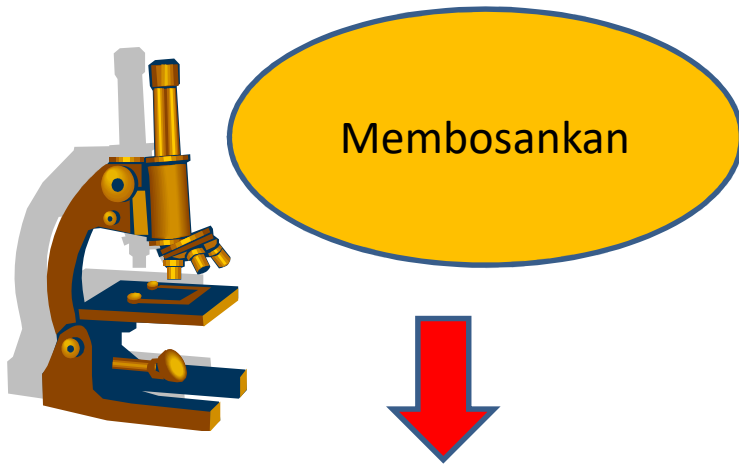


Standar Kurikulum Sains untuk AUD

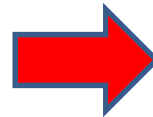
Heni Nafiqoh, M.Pd



Persepsi tentang Sains/ Scientist



Para pengajar harus meningkatkan kemampuannya dalam memperkenalkan sains pada anak-anak (discovery content, utilization of process, scientist personality)



Pemahaman yang benar



RUANG LINGKUP SAINS (dari isi bahan kajian)



Bumi dan jagat raya (ilmu bumi)

Bintang, matahari, planet

Tanah, batuan, pegunungan

Cuaca atau musim

Ilmu-ilmu hayati (biologi)

Tumbuh-tumbuhan

Binatang atau hewan

Hubungan antara tumbuhan dan hewan

Hubungan antara aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya

Kajian fisika dan kimia

Daya

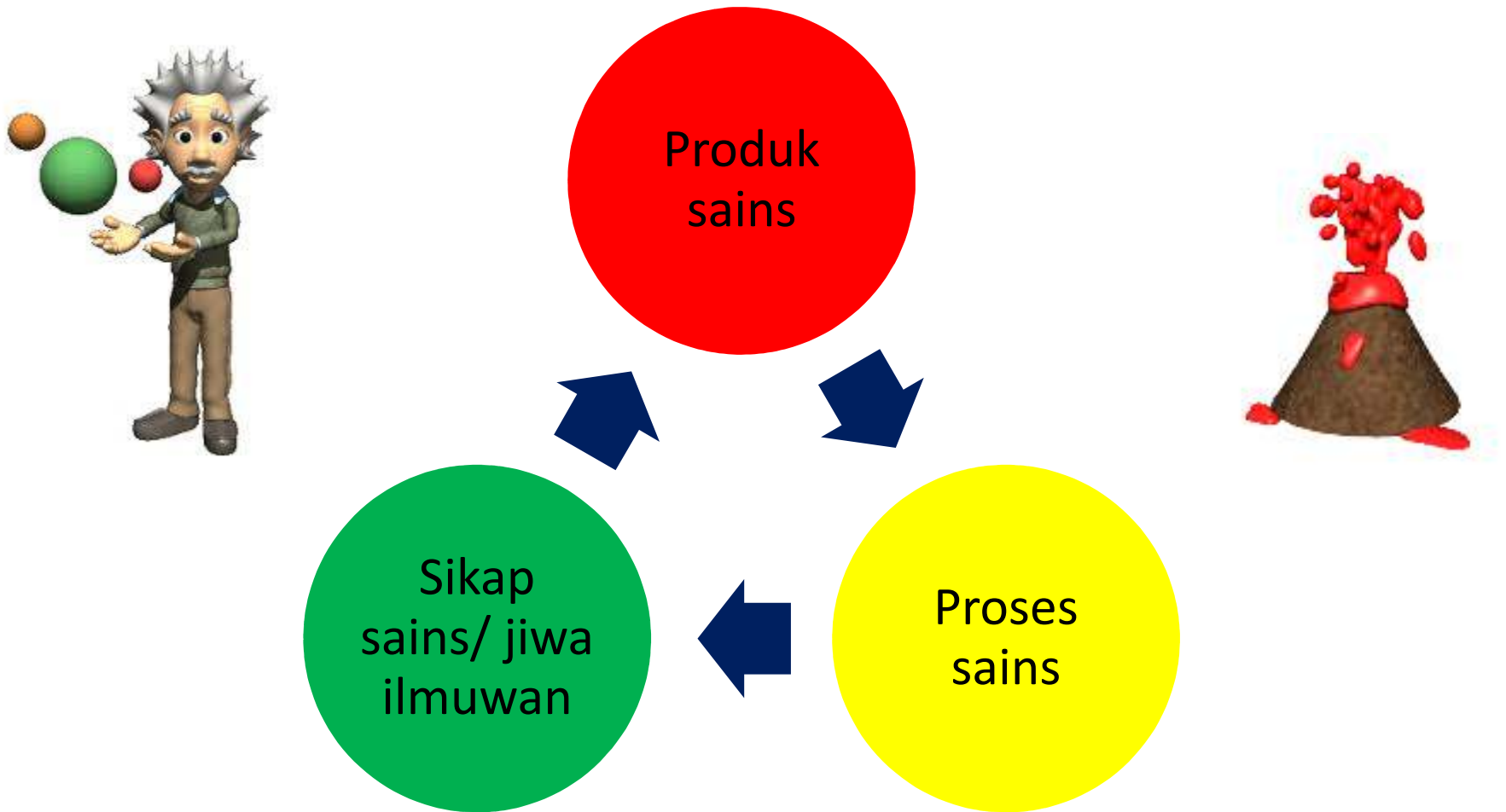
Energi

Rangkaian dan reaksi kimiawi



RUANG LINGKUP SAINS

(Bidang pengembangan / kemampuan yang harus dicapai)



Kemampuan yang harus dicapai

Produk

- Fakta
- Konsep prinsip
- Hukum
- Teori

Proses

- Mengamati
- Menggolongkan
- Mengukur
- Menguraikan
- Menjelaskan
- Mengajukan pertanyaan
- Merumuskan masalah
- Merumuskan hipotesis
- Merancang penyelidikan
- Mengumpulkan dan menganalisis data
- Menarik kesimpulan

Sikap

- Tanggung jawab
- Rasa ingin tahu
- Disiplin
- Tekun
- Jujur
- Terbuka terhadap pendapat orang lain

KAITAN TEMA DENGAN ISI BAHAN KAJIAN

TEMA	ILMU BUMI	ILMU HAYATI	FISIKA & KIMIA
DIRI SENDIRI		V	
LINGKUNGANKU	V		
KEBUTUHKANKU	V	V	V
BINATANG		V	
TANAMAN		V	
REKREASI	V		
PEKERJAAN	V	V	V



TEMA	ILMU BUMI	ILMU HAYATI	FISIKA DAN KIMIA
AIR, UDARA, DAN API	V		
ALAT KOMUNIKASI			V
TANAH AIRKU	V		
ALAM SEMESTA	V		



PENGEMBANGAN INDIKATOR DI KELOMPOK A

(KOGNITIF- Pengetahuan umum dan Sains)

Tingkat Pencapaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator
1. Mengenal benda berdasarkan fungsi	Mengenal benda berdasarkan fungsi	Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi Menyebut dan menceritakan perbedaan dua benda
2. Menggunakan benda- benda sebagai permainan simbolik	Menggunakan benda- benda sebagai permainan simbolik	Bermain simbolik dengan benda- benda di sekitar
3. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Mengungkapkan sebab akibat, misal : Mengapa sakit gigi ? mengapa kita lapar ? Dll Mengungkap asal mula terjadinya sesuatu

4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)

Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)

Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam)
Mengetahui nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun
Mengenal terjadinya hujan
Mengenal terjadinya banjir

5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri

. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri

Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika : warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman (biji-bijian, umbi- umbian, batang-batangan), balon ditiup lalu dilepaskan, benda- benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam) benda- benda yang dijatuhkan (gravitasi), percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau dan suara



PENGEMBANGAN INDIKATOR DI KELOMPOK B (KOGNITIF- Pengetahuan umum dan Sains)

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	Menunjuk dan mencari sebanyak- banyaknya benda berdasarkan fungsi Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya. Misal : peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan, dll Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup lalu dilepaskan, benda- benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda- benda dijatuhkan (gravitasi, benda- benda didekatkan dengan magnet, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam- macam rasa, mencium macam- macam bau, mendengar macam- macam bunyi)

3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan	Menyusun perencanaan kegiatan yang akan digunakan
4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkab sesuatu menjadi basah)	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkab sesuatu menjadi basah)	Mengungkapkan sebab akibat, misal mengapa sakit gigi ? mengapa kita lapar / dll Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	Mengajak teman untuk bermain Bermain peran Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita Mengekspresikan gerakan dengan iringan music/ lagu
6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari- hari	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari- hari	Mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan) Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan) Menunjukkan kejanggalan suatu gambar Mampu mengambil keputusan secara sederhana



Physical Science (Ilmu Fisika)

Ilmu fisika adalah ilmu mengenai karakteristik fisik dari materi dan objek

- Eksplorasi karakteristik benda (seperti berat, bentuk, warna dan temperatur)
- Eksplorasi perubahan sifat, bentuk warna, gerak benda
- Mengenal sifat bergerak dan berubah (perosotan dari balok untuk menjalankan mobil-mobilan)
- Mengenal property fisik dari objek (contoh mengambil objek dengan magnet-logam/ bukan logam)



Life Science (Ilmu hayat/ Biologi)

- Eksplorasi makhluk hidup : mengamati tumbuhan dan binatang di sekitar kita, mengamati karakteristik tumbuhan dan binatang (misalnya persamaan dan perbedaannya), mengklasifikasi makhluk hidup serta mengenal habitat makhluk hidup
- Eksplorasi lingkaran kehidupan (life cycle) : mengamati asal usul dari pertumbuhan makhluk hidup, mengenal kebutuhan tumbuhan dan binatang untuk tumbuh, bagaimana hubungan antara tumbuhan dan binatang, pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, berkembangbiakan makhluk hidup



- Pengetahuan mengenai tubuh sendiri serta bagaimana menjaga kesehatan Misalnya pengenalan tentang bagaimana tubuh kita tumbuh dan berubah, mengenal alat indra untuk penemuan, tentang guna makanan dan upaya menjaga kesehatan





Earth and environment

- Dapat dilakukan dengan mengenal benda-benda di alam : tanah, air, udara, api, matahari, bulan, sifat- sifat benda-benda di alam, fungsi benda- benda di alam.



Thank
You

The image features the words "Thank You" in a large, stylized, maroon-colored font with a 3D effect and a soft shadow. The text is centered and flanked by decorative elements. On the left side, there are two clusters of red roses with green leaves and long, flowing pink ribbons. One cluster is positioned above the word "Thank" and the other is below the word "You". The entire graphic is set against a plain white background.