

# Proses Belajar dalam Mencapai Capaian Pembelajaran

## Cuplikan Capaian Pembelajaran 3. Literasi dan STEAM:

Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab.

### Tujuan Kegiatan Bermain:

Berkreasi membuat rancangan model sederhana (transportasi)

Pendekatan inkuiri sejalan dengan teori konstruktivisme yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Pendekatan ini mendorong murid untuk membangun sendiri pemahamannya. Tahapan pembelajaran inkuiri dapat membantu kita dalam mendesain rancangan pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut terangkai dalam Siklus Inkuiri.

## SIKLUS INKUIRI

