

Perencanaan Pembelajaran **ANAK USIA DINI**



*Tinjauan
Teoretik
&
Praktik*

Anik Lestaringrum

Perencanaan Pembelajaran
ANAK USIA DINI

Anik Lestaringrum



Penerbit Adjie Media Nusantara, Nganjuk

Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini

Ditulis oleh : **Anik Lestarinigrum**

ISBN: 978-602-61355-4-4

v, 109 hlm., 17 x 25 Cm

Desain Sampul : Adjie Media Nusantara

Layout : Adjie Media Nusantara

Diterbitkan oleh Penerbit **Adjie Media Nusantara**

CV. Adjie Media Nusantara

Jl. Demang Palang No.9 Watudandang Prambon Nganjuk

Kode Pos: 64484

Telp: (0358) 792436 / 082244863077

E-mail: penerbit@adjiemedianusantara.co.id

Website: adjiemedianusantara.co.id

Cetakan Pertama, April 2017

Dicetak oleh CV. Adjie Media Nusantara

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Dicetak di Republik Indonesia

Isi diluar tanggung jawab Penerbit Adjie Media Nusantara

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T, Tuhan Yang Maha Kuasa, atas segala limpahan rahmad-Nya, sehingga penyusunan buku pembelajaran mahasiswa tentang Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Buku ini dipersiapkan dan disusun agar dapat dipergunakan sebagai sumber referensi bagi seluruh elemen pada tingkatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya bagi mahasiswa yang mengambil Program Studi PG-PAUD agar lebih mudah memahami secara kajian yuridis, sosiologis, teoritis dan pedagogis terkait perencanaan pembelajaran pada anak usia dini yang memiliki keunikan atau karakteristik yang berbeda pada tingkatan satuan pendidikan lainnya. Oleh karena itu, keseluruhan isi materi yang terdapat di buku ini disusun secara sederhana agar mampu dipahami oleh seluruh pembaca yang sangat beragam kompetensinya.

Pada kesempatan ini ucapan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya tidak lupa saya sampaikan kepada seluruh pihak yang sudah membantu terkait penyusunan materi pada buku ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik, saran, dan tegur sapa dari semua pihak demi perbaikan dan kesempurnaan.

Penulis berharap semoga buku ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca khususnya bagi mahasiswa terkait pemahaman materi tentang Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini.

Kediri, Maret 2017

Penulis,

Anik Lestaringrum

DAFTAR ISI

	Halaman Judul	i
	Kata Pengantar	iii
	Daftar Isi	v
BAB 1	PENDIDIKAN DAN BELAJAR PADA ANAK USIA DINI	1
	A. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	1
	B. Karakteristik Anak Usia Dini	3
	C. Mengenal Gaya Belajar Anak Usia Dini	5
BAB 2	KONSEP DASAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD	13
	A. Pengertian Perencanaan	13
	B. Pengertian Pembelajaran	14
	C. Prinsip Pembelajaran PAUD	16
	D. Pendekatan Pembelajaran PAUD	17
BAB 3	STPPA, KI, KD DALAM RANCANGAN PEMBELAJARAN	29
	A. STPPA	29
	B. KI	43
	C. KD	44
BAB 4	MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN PAUD	50
	A. Model Pembelajaran PAUD	50
	B. Metode Pembelajaran PAUD	55
BAB 5	PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN PAUD	60
	A. Pengertian dan Fungsi	60
	B. Jenis-jenis Perencanaan Pembelajaran di PAUD	62
BAB 6	PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD	96
	A. Pengertian Penilaian Pembelajaran PAUD	96
	B. Prinsip-Prinsip Penilaian Pembelajaran PAUD	97
	C. Teknik-Teknik Penilaian Pembelajaran PAUD	98
	D. Prosedur Penilaian	103
	E. Pelaporan Hasil Penilaian	103
	Daftar Pustaka	107

PENDIDIKAN DAN BELAJAR PADA ANAK USIA DINI

A. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Sebelum dibicarakan tentang pendidikannya terlebih dahulu akan dibahas tentang anak usia dini. Adapun yang dimaksud dengan anak usia dini adalah sebagai berikut; anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun, dimana anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto, 2005: 6).

Masa emas (*Golden Age*) perkembangan anak ialah masa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah untuk dikembangkan melalui stimulasi-stimulasi kegiatan yang tepat pada anak sesuai tingkatan perkembangannya. Perkembangan antara anak satu dengan lainnya sangat berbeda karena faktor internal dan eksternal. Jadi, setiap anak akan mengalami pola perkembangan yang sama tetapi tingkat pencapaian yang berbeda. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh

berbagai stimulasi yang diberikan sejak anak usia dini. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan langkah awal anak yang sebaiknya mampu mencapai tingkat perkembangan anak, karena perkembangannya berlangsung secara berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa masa peka belajar anak dimulai dari anak dalam kandungan sampai 1000 hari pertama kehidupannya. Oleh karena itulah maka pendidikan anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang besar terutama bagi pendidik di PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini jalur nonformal berbentuk kelompokbermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS). Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi anak tersebut adalah dengan merencanakan pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan tahapan usia anak yang mencakup semua program pengembangan yang direncanakan dan disajikan secara terpadu dan berkesinambungan sesuai tahapan perkembangan anak usia dini yang unik. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus

diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

B. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartono, (1990:109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya.

Anak usia dini dalam beragam usia merupakan pribadi unik yang mampu menarik perhatian orang dewasa. Bahkan tingkah polah mereka mampu membuat para orang tua terhibur karenanya. Dalam kehidupan sehari-hari berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada yang baru lahir, ada yang batita (*Toodler*), ada balita, sampai dengan yang berusia sekolah dasar.

Untuk karakteristik anak usia dini bisa dilihat di bawah ini:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan meraih benda yang ada dalam jangkauannya kemudian memasukkannya ke mulutnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.
2. Merupakan pribadi yang unik. Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.
3. Suka berfantasi dan berimajinasi. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang

sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, atau pun hewan.

4. Masa paling potensial untuk belajar. Masa itu sering juga disebut sebagai *"golden age"* atau *usia emas*. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.
5. Menunjukkan sikap egosentris. Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal ini.
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial. Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

Selain karakteristik yang unik tersebut perlu ada perhatian pada titik kritis perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini. Titik kritis tersebut meliputi :

1. Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik.

2. Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru.
3. Membutuhkan latihan dan rutinitas.
4. Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban.
5. Cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa.
6. Membutuhkan pengalaman langsung.
7. Trial and error menjadi hal pokok dalam belajar.
8. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.

Sebagai pendidik usia dini dan juga sebagai orang tua kita perlu mengetahui karakteristik anak sehingga kita bisa mendukung perkembangan mereka secara optimal.

C. Mengenal Gaya Belajar Anak Usia Dini

1. Hakekat Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat dilihat atau kita saksikan. Kita mungkin hanya menyaksikan gejala-gejala perubahan perilaku yang tampak saja. Aktivitas mental terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan dengan penuh kesadaran. Belajar pada dasarnya adalah suatu proses mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan dengan disadari sehingga menghasilkan perubahan yang positif dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. UNESCO, merumuskan empat (4) pilar belajar, yaitu; belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar berkembang secara utuh (*learning to be*).

Belajar adalah proses yang bersifat internal (*a purely internal event*) yang tidak dapat dilihat dengan nyata, proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. Good dan Brophy dalam bukunya yang berjudul *Educational Psychology: A Realistic Approach* mengemukakan arti belajar dengan kata-kata yang singkat, yaitu "*Learning is the development of new association as a result of experience*". Jadi, yang dimaksud "belajar" menurut Good dan Brophy bukan tingkah laku yang tampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru.

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*.

Menurut Hilgard, (1962) belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Selanjutnya bersama Marquis memperbarui definisinya dengan menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran dan lain-lain.

Belajar dapat terjadi di mana saja, kapan saja, tidak harus dalam kondisi formal dalam kelas, tetapi dapat secara informal, nonformal, dan seperti dinyatakan diatas, anak didik dapat belajar dari alam atau peristiwa sosial sehari-hari. Hakikat belajar inilah yang perlu dipahami oleh semua orang khususnya pada anak usia dini. Belajar yang bermakna pada anak melalui praktek langsung, mengamati secara faktual apa yang ada di sekitar melalui berbagai simulasi yang sudah direncanakan guru agar terjadi proses perubahan perilaku anak dari yang belum menguasai kemampuan akhirnya anak dapat melakukan kemampuan itu sendiri tanpa bantuan orang lain.

2. Gaya Belajar Anak Usia Dini

Setiap anak yang lahir ke dunia ini selalu berbeda satu sama lainnya. Baik bentuk fisik, tingkah laku, sifat, maupun berbagai kebiasaan lainnya. Tidak ada satupun anak yang memiliki bentuk fisik, tingkah laku dan sifat yang sama walaupun kembar sekalipun. Suatu hal yang perlu kita ketahui bersama adalah bahwa setiap anak memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya dengan cara yang berbeda satu sama lainnya. Ini sangat tergantung pada gaya belajarnya. Ini juga sangat berkaitan dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki keunikan.

Setiap anak dengan segala sifat uniknya mempunyai gaya belajar tersendiri. Perbedaan ini sekaligus menjadi ciri khas kepribadiannya. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam

situasi-situasi antar pribadi. Ketika kita menyadari bagaimana diri ini dan orang lain menyerap dan mengolah informasi, kita dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya sendiri. Para ahli memberikan beberapa pengertian gaya belajar. Pada dasarnya kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat. Oleh karena itu, siswa seringkali harus menempuh cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Gaya belajar merupakan cara belajar yang khas bagi siswa (Winkel, 2009).

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika kita menyadari bagaimana diri ini dan orang lain menyerap dan mengolah informasi, kita dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya sendiri.

Apa pun cara yang dipilih, perbedaan gaya belajar itu menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi setiap individu untuk bisa menyerap sebuah informasi dari luar dirinya. Jika seseorang bisa memahami bagaimana perbedaan gaya belajar setiap orang itu, jika suatu ketika, misalnya harus memandu seseorang untuk mendapatkan gaya belajar yang tepat dan memberikan hasil yang maksimal bagi dirinya.

Seluruh definisi gaya belajar di atas tampak tidak ada yang bertentangan, melainkan memiliki kemiripan antara yang satu dengan yang lainnya. Definisi-definisi gaya belajar tersebut secara substansial tampak saling melengkapi. Dari pengertian-pengertian gaya belajar di atas, disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih siswa untuk bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang dalam menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi pada proses belajar.

3. Macam-Macam Gaya Belajar.

Beberapa ahli membagi gaya belajar melalui perspektif yang bervariasi sehingga didapatkan varian-varian pembagian gaya belajar. DePorter dan Hernacki (1992) membagi gaya belajar individu berdasarkan jenis tampilan informasi yang diberikan kepada siswa menjadi tiga kategori, antara lain (1) gaya visual yang menjelaskan individu lebih menyukai memproses informasi melalui penglihatan, (2) auditori yang menyukai informasi

melalui pendengaran dan (3) kinestetik yang menyukai informasi melalui gerakan, praktek atau sentuhan.

Menurut Bobbi De Potter & Mike Hernacki dalam Suyadi secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Dimana penjelasannya sebagai berikut:

a) Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah cara atau model belajar dengan penampakan atau visualisasi. Dalam konteks anak usia dini, gaya belajar visual sama dengan gaya bermain visual. Secara umum, anak-anak visual (sebutan bagi anak yang senang menggunakan gaya visual ketika bermain) selalu bermain melalui hubungan visual. Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar.

Seorang yang bertipe visual, akan cepat mempelajari bahan-bahan yang disajikan secara tertulis, bagan, grafik, gambar. Asalkan mudah mempelajari bahan pelajaran yang dapat dilihat dengan alat penglihatannya. Sebaliknya merasa sulit belajar apabila dihadapkan bahan-bahan bentuk suara, atau gerakan.

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar visual:

- 1) Senang kerapian dan ketrampilan.
- 2) Jika berbicara cenderung lebih cepat.
- 3) Suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang.
- 4) Sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya.
- 5) Mementingkan penampilan, baik dalam berpakaian maupun presentasi.
- 6) Lebih mudah mengingat apa yang di lihat, dari pada yang di dengar.
- 7) Mengingat sesuatu dengan penggambaran (asosiasi) visual.
- 8) Tidak mudah terganggu dengan keributan saat belajar (bisa membaca dalam keadaan ribut sekali pun).
- 9) Merupakan pembaca yang cepat dan tekun.

- 10) Lebih suka membaca sendiri dari pada dibacakan orang lain.
- 11) Tidak mudah yakin atau percaya terhadap setiap masalah atau proyek sebelum secara mental merasa pasti.
- 12) Suka mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau dalam rapat.
- 13) Lebih suka melakukan pertunjukan (demonstrasi) dari pada berpidato.
- 14) Lebih menyukai seni dari pada musik.
- 15) Sering kali mengetahui apa yang harus dikatakan, akan tetapi tidak pandai memilih kata-kata.
- 16) Kadang-kadang suka kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan

Dari beberapa pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar visual memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera mata. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya.

b) Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori adalah cara atau model belajar dengan menggunakan indra pendengaran. Biasanya, anak-anak auditori cenderung bermain interdependen dan mengandalkan kecerdasan interpersonalnya. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, ia mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga). Orang dengan gaya belajar auditorial memiliki kekuatan pada kemampuannya untuk mendengar.

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar auditorial:

- 1) Saat bekerja sering berbicara pada diri sendiri.
- 2) Mudah terganggu oleh keributan atau hiruk pikuk disekitarnya
- 3) Sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca.

- 4) Senang membaca dengan keras dan mendengarkan sesuatu.
- 5) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama, dan warna suara dengan mudah.
- 6) Merasa kesulitan untuk menulis tetapi mudah dalam bercerita.
- 7) Biasanya mereka adalah pembicara yang fasih.
- 8) Lebih suka musik dari pada seni yang lainnya.
- 9) Lebih mudah belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan dari pada yang dilihat.
- 10) Suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar.
- 11) Lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya

Dari beberapa pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar Auditorial memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera telinga. Untuk mencapai kesuksesan belajar, orang yang menggunakan gaya belajar auditorial bisa belajar dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi.

c) **Gaya Belajar Kinestetik**

Gaya belajar kinestetik adalah cara atau model belajar dengan menggunakan gerakan. Biasanya, anak-anak kinestetik perlu bergerak kesana ke mari untuk dapat menerima informasi. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Misalnya, ia baru memahami makna halus apabila indera perasanya telah merasakan benda yang halus. Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan, gerakan-gerakan, dan sulit mempelajari bahan yang berupa suara atau penglihatan. Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki tipe gaya belajar kinestetik:

- 1) Berbicara dengan perlahan.
- 2) Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka.
- 3) Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang.
- 4) Selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak
- 5) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat.
- 6) Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca.
- 7) Banyak menggunakan isyarat tubuh.
- 8) Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama.
- 9) Memungkinkan tulisannya jelek.
- 10) Ingin melakukan segala sesuatu.
- 11) Menyukai permainan yang menyibukkan.

Dari pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar kinestetik memperoleh informasi dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu yang mempunyai gaya belajar kinestetik mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Selain itu dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Lembar Kerja. 1 Mengenali Belajar Anak Usia Dini

Tujuan :

Mahasiswa mampu menjelaskan siapa anak usia dini dan bagaimana anak usia dini belajar.

Petunjuk :

- Diskusikanlah dalam kelompok (jumlah anggota minimal 3 dan maksimal 5 orang) tentang siapa anak usia dini dan bagaimana anak usia dini belajar. Hasil diskusi dituliskan pada kertas dan dibacakan setelah diskusi selesai oleh perwakilan kelompok masing-masing.
- Anggota kelompok lain mendengarkan dan mencatat apa yang berbeda/sama dari hasil diskusi yang telah dibaca dengan diskusi kelompoknya. Catatlah perbedaan/persamaan seperti dalam tabel di bawah ini:

Perbedaan Pendapat	Persamaan Pendapat
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>

Lembar Kerja. 2 Gaya Belajar Anak Usia Dini

Tujuan :

Mahasiswa mampu menjelaskan macam gaya belajar anak usia dini

Petunjuk:

- Diskusikanlah dalam kelompok (jumlah anggota minimal 3 dan maksimal 5 orang) tentang macam gaya belajar anak usia dini.
- Tuliskan hasil diskusi sesuai tabel berikut:

Macam Gaya Belajar	Cara Mengenali
1.	
2.	
3.	

A. Pengertian Perencanaan

Planning atau perencanaan ialah suatu rangkaian persiapan tindakan untuk mencapai tujuan. Perencanaan merupakan pedoman, garis-garis besar atau petunjuk-petunjuk yang harus dituruti jika menginginkan hasil yang baik sebagaimana direncanakan. Pertama-tama harus memusatkan apa yang ingin dikerjakan, tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang untuk organisasi serta memutuskan alat apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Untuk mengetahui dan memahami hakekat perencanaan, maka kita perlu mengetahui pengertian atau definisinya, di antaranya:

- a. George R. Terry: Perencanaan adalah pemulihan fakta-fakta dan usaha menghubungkan antara fakta yang satu dengan yang lain, kemudian membuat perkiraan dan peramalan tentang keadaan dan perumusan tindakan untuk masa yang akan datang yang sekiranya diperlukan untuk menghendaki hasil yang dikehendaki.
- b. Harold Koontz dan O'Donnell: Perencanaan adalah tugas seorang manajer untuk menentukan pilihan dari berbagai alternatif, kebijaksanaan, prosedur dan program.
- c. W. H. Newman: Perencanaan adalah suatu pengambilan keputusan pendahuluan mengenai apa yang harus dikerjakan

dan merupakan langkah-langkah sebelum kegiatan dilaksanakan.

- d. SP. Siagian: Perencanaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses pemikiran dan penentuan secara matang dari hal-hal yang akan dikerjakan di masa yang akan datang dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran/perencanaan merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial, budaya dan kebutuhan individual) anak.

Perencanaan menurut Cunningham, (dalam Uno) mengemukakan bahwa, perencanaan ialah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian. Perencanaan disini menekankan pada usaha menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang serta usaha untuk mencapainya merupakan perencanaan.

Dari penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa perencanaan merupakan kegiatan menetapkan, merumuskan tujuan dan mengatur pendayagunaan manusia, material, metode dan waktu secara efektif dalam rangka pencapaian tujuan.

B. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran sering diidentikan dengan pengajaran juga terlihat dalam redaksi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan pasal 20 (tentang Standart Proses) dinyatakan: "Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar."

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng, (dalam Uno) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini, secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan

pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik, yang di dalamnya ada tiga kegiatan utama yaitu, *merencanakan pembelajaran, melaksanakan perencanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran*. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik belajar. Pembelajaran yang didalam aktivitasnya termasuk kegiatan untuk memilih, menetapkan model, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran, serta merupakan implementasi dari kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya.

Makna pembelajaran pada anak usia dini adalah Sujiono & Sujiono (dalam Yuliani, (2011:138) bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Kegiatan pembelajaran di PAUD mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses daripada hasil. Menurut Bredekamp, (dalam Yuliani) menyatakan "*Play is an important vehicle for children, social, emotion and cognitive development.*" Artinya bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan social, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan.

Suyadi (2010:16) mengemukakan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Materi belajar anak usia dini dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu materi usia lahir sampai 3 tahun dan materi usia anak 3-6 tahun. Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik

jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik dan fungsional yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Dari penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya proses merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi dimana memilih strategi yang tepat baik metode dan model untuk proses belajar anak usia dini yang berorientasi bukan pada hasil tetapi proses. Oleh karena itu, bermain merupakan cara yang tepat dalam pembelajaran anak usia dini.

C. Prinsip Pembelajaran PAUD

Pembelajaran adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD.

Menurut Moeslichatoen, (2004:67) bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip, sebagai berikut:

1. Berorientasi pada kebutuhan anak.
2. Belajar melalui bermain.
3. Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu.
4. Menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual.
5. Lingkungan kondusif.
6. Menggunakan berbagai model pembelajaran.
7. Mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama.
8. Menggunakan media dan sumber belajar.
9. Pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Sedangkan prinsip pembelajaran di PAUD dapat juga dijabarkan sebagai berikut:

1. Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.
2. Pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak.
3. Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak.
4. Pembelajaran berpusat pada anak.
5. Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.
6. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan).

7. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.
8. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif.
9. Pembelajaran yang demokratis.
10. Pembelajaran yang bermakna.

D. Pendekatan Pembelajaran PAUD

1. Pendekatan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 PAUD adalah pendekatan tematik terpadu. Dalam pembelajaran tematik terpadu di PAUD, kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk satu tema, atau sub-sub tema dirancang untuk mencapai secara bersama-sama kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mencakup sebagian atau seluruh aspek pengembangan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran langsung dan tidak langsung yang terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung adalah proses pembelajaran melalui interaksi langsung antara anak dengan pendidik yang dirancang dalam RPPM, dan RPPH. Pembelajaran langsung berkenaan dengan kompetensi Inti-3 (pengetahuan) dan kompetensi Inti-4 (keterampilan).

Tema merupakan bingkai dari materi yang akan diberikan kepada anak. Pendidik harus memiliki kepekaan untuk memilih mana tema yang sesuai dengan karakteristik, minat dan kebutuhan belajar anak karena pemilihan tema merupakan salah satu hal yang mendasar dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Kondisi faktual yang ada menunjukkan bahwa:

1. Masih banyak pendidik PAUD yang belum memperhatikan kaidah-kaidah yang seharusnya dilakukan ketika menentukan tema, antara lain; sesuai dengan usia anak, karakteristik individual anak, dan sesuai dengan latar belakang budaya anak, berhubungan dengan pengalaman sehari-hari anak, memiliki konsep pengetahuan yang akan dipelajari oleh anak dengan melakukan investigasi/eksplorasi, tema diajarkan kepada anak lebih dari satu kali dan dilakukan dengan beragam kegiatan, dapat melibatkan anggota keluarga dalam pembelajaran tersebut.

2. Tema-tema yang digunakan dari tahun ke tahun tidak ada perubahan karena menganggap bahwa tema-tema yang tertuang dalam pedoman/bahan ajar sudah baku.

Salah satu peran pendidik adalah inovator, oleh karena itu untuk membangun mindset dan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan tema yang nantinya akan berimplikasi pada kreatifitas anak, maka harus mau berubah dan berani mengambil langkah-langkah perubahan yang biasanya belum pernah dilakukan, dengan cara:

- a) Mengkaji apakah tema yang dipilih tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan konsep pengetahuan kepada anak
- b) Menjabarkan tema, dengan langkah yang dilakukan yaitu:
 - Tema harus dijabarkan sehingga anak memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang satu materi.
 - Penentuan sub-sub tema akan menentukan kedalaman dan keluasan materi yang akan diberikan kepada anak.
 - Tema-tema yang telah ditetapkan disesuaikan dengan minat belajar anak.
 - Tema yang dipilih hanya sebagai pijakan awal bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi anak didik dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (konstektual) yang bermakna bagi anak didik.

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah:

1. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau sub-sub tema/topic tertentu.
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama.
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi anak didik.

5. Lebih bergairah belajar karena anak dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
7. Budi pekerti dan moral anak didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu adalah:

1. Berpusat pada anak.
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak.
3. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya).
4. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).
5. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

2. Tahapan Mengembangkan Tema

Anak usia dini berada pada tahapan praoperasional, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, mulai berpikir secara operasional, menggunakan cara berpikir operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai.

Tahapan mengembangkan tema adalah sebagai berikut:

- a) Mempelajari Kompetensi Dasar atau menyesuaikan dengan minat anak.
- b) Menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsi-prinsip pemilihan tema.
- c) Menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar tidak terlalu luas.

Di bawah ini adalah contoh memilih dan menetapkan tema yang telah disiapkan untuk anak didik TK Kelompok A dan Kelompok B pada buku panduan pendidik Kurikulum 2013 PAUD.

Adapun daftar tema dan cakupan materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
1	Diriku	Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap	Nama lengkap, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap
		Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri
		Kesukaanku	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan
2	Keluargaku	Anggota Keluargaku	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi, orang-orang terdekat dilingkungan keluarga, kebiasaan dalam keluarga
		Profesi Anggota Keluarga	Macam-macam pekerjaan	Macam-macam pekerjaan dan tugasnya
3	Lingkungan	Rumahku	Fungsi rumah, bagian-bagian	Fungsi rumah, bagian-bagian

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
			rumah, cara merawat rumah, jenis peralatan rumah tangga; kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst), lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon, fungsi peralatan rumah tangga, cara menggunakan peralatan rumah tangga	rumah, cara merawat rumah, jenis peralatan rumah tangga; kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst), lemari es, radio, televise, kaset, CD, telepon, fungsi peralatan rumah tangga, cara menggunakan peralatan rumah tangga
		Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah
4	Binatang	Binatang di air	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang,

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
			binatang, bahaya, manfaat	bahaya, manfaat, perkembangbiakan
		Binatang di darat	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat, perkembangbiakan
		Binatang bersayap	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat, perkembangbiakan
		Binatang di hutan	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat	Bagian-bagian tubuh binatang, merawat binatang, bahaya, manfaat, perkembangbiakan
5	Tanaman	Tanaman buah	Macam-macam tanaman buah, bagian-bagian tanaman buah, manfaat tanaman buah, cara merawat tanaman buah	Macam-macam tanaman buah, bagian-bagian tanaman buah, manfaat tanaman buah, cara merawat tanaman buah

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
		Tanaman sayur	Macam-macam tanaman sayur, bagian-bagian tanaman sayur, manfaat tanaman sayur, cara merawat tanaman sayur.	Macam-macam tanaman sayur, bagian-bagian tanaman sayur, manfaat tanaman sayur, cara merawat tanaman sayur
		Tanaman hias	Macam-macam tanaman hias, bagian-bagian tanaman hias, manfaat tanaman hias, cara merawat tanaman hias.	Macam-macam tanaman hias, bagian-bagian tanaman hias, manfaat tanaman hias, cara merawat tanaman hias
		Tanaman obat	Macam-macam tanaman obat, bagian-bagian tanaman, obat manfaat tanaman obat, cara merawat tanaman obat.	Macam-macam tanaman obat, bagian-bagian tanaman, obat manfaat tanaman obat, cara merawat tanaman obat
6	Kendaraan	Kendaraan di darat	Jenis kendaraan di darat, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian.	Jenis kendaraan di darat, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian, penggeraknya (ditarik kuda, menggunakan

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
				mesin, bensin), bagian-bagian kendaraan, tata tertib/perilaku berkendara
		Kendaraan di air	Jenis kendaraan di air, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian	Jenis kendaraan di air, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian, penggeraknya (ditarik kuda, menggunakan mesin, bensin),
		Kendaraan di udara.	Jenis kendaraan di udara, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian.	Jenis kendaraan di udara, fungsi dan kegunaan, nama pengendara/ pengemudi, tempat pemberhentian, penggeraknya (ditarik kuda, menggunakan mesin, bensin).
7	Alam semesta.	Benda-benda alam.	Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak), manfaat benda-benda alam	Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak), manfaat benda-benda alam

No	Tema	Sub-Tema	Sub-sub Tema	Sub-sub Tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
		Benda-benda langit	Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang), manfaat benda-benda langit	Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang), manfaat benda-benda langit
		Gejala alam	Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi)	Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi), cara mencegah banjir, tanah longsor, cara menyelamatkan diri dari banjir, tanah longsor, gempa bumi
8	Negaraku	Tanah air	Nama Negara, lambang Negara, presiden dan wakil presiden, ibu kota Negara, pahlawan, lagu kebangsaan, lagu-lagu wajib, bendera, desa, kota, pegunungan, pesisir	Nama Negara, lambang Negara, presiden dan wakil presiden, ibu kota Negara, pahlawan, lagu kebangsaan, lagu-lagu wajib, bendera, desa, kota, pegunungan, pesisir

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal/Pembukaan

Kegiatan awal/pembukaan dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain: berbaris, mengucapkan salam, berdoa, bercerita atau berbagi pengalaman.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan inti memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan saintifik meliputi:

1. Mengamati; dilakukan untuk mengetahui objek diantaranya dengan menggunakan indera seperti melihat, mendengar, menghirup, merasa dan meraba.
2. Menanya; anak didorong untuk bertanya, baik tentang objek yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui.
3. Mengumpulkan informasi; dilakukan melalui beragam cara, misalnya dengan melakukan, mencoba, bercakap-cakap dengan teman dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber.
4. Menalar; merupakan kemampuan menghubungkan informasi yang sudah dimiliki dengan informasi yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.
5. Mengkomunikasikan; merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk, misalnya: melalui cerita, gerakan, dan dengan menunjukkan hasil karya berupa gambar, berbagai bentuk dari adonan, boneka dari bubur kertas, karya dari bahan daur ulang dan hasil anyaman.

c. Kegiatan Istirahat

Meliputi: cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa, sebelum dan sesudah makan, membuka bekal anak. Makan bersama, menyimpan tempat bekal anak ke dalam tas dan bermain bebas.

d. Kegiatan Penutup/Akhir

Kegiatan penutup/akhir pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan penutup diantaranya adalah:

- Membuat kesimpulan/mereview secara sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan termasuk di dalamnya adalah yang mendukung pembiasaan baik.
- Nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik.
- Membuat kegiatan penenangan seperti; menyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggemberikan sesuai tema/sub tema, dan
- Menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Lembar Kerja 3 - Analisis Tema dan Subtema

Tujuan :

Mahasiswa mampu menganalisis kesesuaian tema dan sub tema dengan prinsip-prinsip pembelajaran di PAUD.

Petunjuk :

- Diskusikanlah kesesuaian tema dan sub tema pembelajaran pada anak kelompok A untuk NPM genap dan kelompok B untuk NPM ganjil, dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.
- Kelompok hanya 2-3 mahasiswa.
- Sesuaikan tema dan sub tema berdasarkan kondisi lingkungan/ yang cocok di wilayah anda.

No	Tema	Sub-tema	Hasil Diskusi
1	Diriku	<ul style="list-style-type: none">• Identitasku• Tubuhku	
2	Keluargaku	<ul style="list-style-type: none">• Anggota keluargaku• Profesi anggota keluarga	
3	Lingkunganku	<ul style="list-style-type: none">• Rumahku• Sekolahku	
4	Binatang	<ul style="list-style-type: none">• Binatang di air• Binatang di darat• Binatang bersayap	

No	Tema	Sub-tema	Hasil Diskusi
5	Tanaman	<ul style="list-style-type: none"> • Tanaman buah • Tanaman sayur • Tanaman hias 	
6	Kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Kendaraan di darat • Kendaraan di air • Kendaraan di udara 	
7	Alam semesta	<ul style="list-style-type: none"> • Benda-benda alam • Benda-benda langit 	
8	Negaraku	<ul style="list-style-type: none"> • Tanah air 	

Lembar Kerja 4. Contoh Kegiatan dalam Pembelajaran Saintifik

Tujuan :

Mahasiswa mampu mendesain kegiatan pembelajaran saintifik.

Petunjuk :

- Kerjakan secara individu untuk mendesain kegiatan pembelajaran saintifik dengan memilih satu tema dan sub tema untuk satu kelompok usia anak.
- Kerjakan seperti di bawah ini;

Kelompok : _____

Tema : _____

Sub-Tema : _____

No	Komponen Pembelajaran	Contoh Kegiatan
1	Mengamati	
2	Menanya	
3	Mencoba	
4	Menghubungkan	
5	Mengkomunikasikan	

STPPA, KI, KD, DALAM RANCANGAN PEMBELAJARAN

A. STPPA (Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini)

STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. STPPA merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD disebut sebagai Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar merupakan pencapaian perkembangan anak yang mengacu pada Kompetensi Inti.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Pertumbuhan anak merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkaran kepala. Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Perkembangan merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu.

Pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari:

- a) Tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir - 3 bulan, 3- 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 -12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan;
- b) Tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 - 3 tahun dan 3 - 4 tahun; dan,
- c) Tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 - 5 tahun dan 5 - 6 tahun.

Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Untuk Standart Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK (usia 4-6 tahun), yaitu sebagai berikut:

STANDAR ISI TENTANG TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
I. Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none">1. Mengetahui agama yang dianutnya2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk5. Membiasakan diri berperilaku baik6. Mengucapkan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenal agama yang dianut2. Mengerjakan ibadah3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan5. Mengetahui hari besar agama6. Menghormati (toleransi) agama orang lain

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
II. Fisik-motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggantung sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal 6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa) 7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
IV. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	<p>2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)</p> <p>3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb.)</p> <p>4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit</p> <p>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</p> <p>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p> <p>7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu</p> <p>8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal:</p>	<p>terjadi ketika air ditumpahkan)</p> <p>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</p> <p>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</p> <p>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	sebagai peserta didik/anak/tema)	
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari" dan "paling/ter" 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung") 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
		<p>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
C. Berfikir Simbolik	<p>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</p> <p>2. Mengenal konsep bilangan</p> <p>3. Mengenal lambang bilangan</p> <p>4. Mengenal lambang huruf</p>	<p>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
		5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
II. Bahasa A. Memahami bahasa	1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)	
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kalimat sederhana 2. Bertanya dengan kalimat yang benar 3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan 4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal 6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain 7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan 8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	9. Memperkaya perbendaharaan kata 10. Berpartisipasi dalam percakapan	6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
V. Sosial-emosional A. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	1. Tahu akan hak nya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prososial	1. Menunjukan antusiasme dalam	1. Bermain dengan teman sebaya

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	<p>melakukan permainan kompetitif secara positif</p> <p>2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan</p> <p>3. Menghargai orang lain</p> <p>4. Menunjukkan rasa empati</p>	<p>2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</p> <p>3. Berbagi dengan orang lain</p> <p>4. Menghargai hak/pendapat/ karya orang lain</p> <p>5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)</p> <p>6. Bersikap kooperatif dengan teman</p> <p>7. Menunjukkan sikap toleran</p> <p>8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p> <p>9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
VI. Seni A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur	1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
B. Tertarik dengan kegiatan seni	1. Memilih jenis lagu yang disukai 2. Bernyanyi sendiri 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi 7. Menggambar objek di sekitarnya	1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 -6 tahun
	<p>8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)</p> <p>9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)</p> <p>10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai</p>	dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok,

B. KI (Kompetensi Inti)

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti mencakup:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermasyarakat.
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

C. KD (Kompetensi Dasar)

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan.

Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;

3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap Kompetensi Inti adalah sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya. 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

	<p>2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian</p> <p>2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya</p> <p>2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain</p> <p>2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri</p> <p>2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab</p> <p>2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.</p>	<p>3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia</p> <p>3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus</p> <p>3.4. Mengetahui cara hidup sehat</p> <p>3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>

	<p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)</p> <p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p> <p>3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)</p> <p>3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p> <p>3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain</p> <p>3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri</p> <p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p>
<p>KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif,</p>	<p>4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa</p> <p>4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia</p>

serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)

	<p>4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)</p> <p>4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p> <p>4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat</p> <p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>
--	--

Lembar Kerja 5 - Memahami Jumlah KI dan KD.

Tujuan:

Mahasiswa mampu memahami dan mengetahui masing-masing jumlah KI dan KD.

Petunjuk:

Isilah tabel di bawah ini secara individual!.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 1 :	Jumlah KDnya :
KI 2 :	Jumlah KDnya :
KI 3 :	Jumlah KDnya :
KI 4 :	Jumlah KDnya :

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN PAUD

A. Model Pembelajaran PAUD

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku atau perkembangan pada diri anak didik. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi/penilaian.

Beberapa model pembelajaran PAUD yang saat ini berkembang dan digunakan oleh satuan pendidikan PAUD adalah; (1) Model pembelajaran kelompok berdasarkan sudut-sudut kegiatan, (2) Model pembelajaran kelompok berdasarkan kegiatan pengaman, (3) Model pembelajaran berdasarkan area, dan (4) Model pembelajaran berdasarkan sentra.

Berikut adalah penjabaran masing-masing model pembelajaran tersebut:

1. Model Pembelajaran Kelompok Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan

Model pembelajaran ini perlu disediakan sudut-sudut kegiatan untuk dipilih oleh anak berdasarkan minatnya sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi karena minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus

sering diganti disesuaikan sesuai dengan tema dan subtema yang akan dibahas. Alat-alat yang diperlukan pada pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan diatur sedemikian rupa didalam ruangan/kelas dan disusun menurut sifat dan tujuan kegiatannya.

Sudut-sudut kegiatan yang dimaksud sebagai berikut:



Nama Sudut	Penjelasan
Sudut Keluarga.	Alat-alat yang disediakan antara lain adalah;meja kursi tamu, meja kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panik, dll), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, dan boneka.
Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan.	Alat-alat yang disediakan antara lain adalah; aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnit, kaca pembesar, benda-benda laut

Nama Sudut	Penjelasan
	seperti kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi objek pengetahuan, dan alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar.
Sudut Pembangunan.	Alat-alat yang disediakan antara lain adalah; alat-alat permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, dan kotak menara.
Sudut Kebudayaan.	Alat-alat yang disediakan antara lain adalah; peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/perpustakaan, buku-buku bergambar, (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, dan simbol-simbol.
Sudut Ke-Tuhanan.	Alat-alat yang disediakan antara lain adalah; maket-maket rumah ibadah (majid, gereja, pura wihara), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, dan gambar-gambar keagamaan.

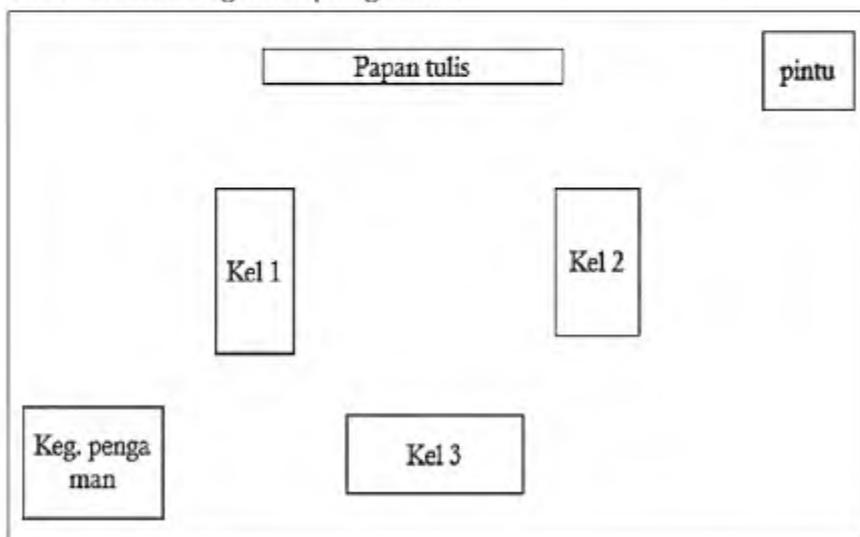
2. Model Pembelajaran Kelompok Berdasarkan Kegiatan Pengaman

Dalam model ini anak-anak dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (tiga/empat kelompok sesuai minat dan jumlah anak) dengan kegiatan yang berbeda-beda. Salah satu kelompok melakukan kegiatan bersama pendidik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak secara individu. Jenis kegiatannya adalah pemahaman konsep dan materi yang

memiliki tingkat kesulitan. Hal ini dilakukan secara bergiliran sehingga setiap anak didik mendapat kesempatan melakukan kegiatan bersama pendidik. Pada saat anak melakukan kegiatan bersama pendidik di kelompok tersebut, kelompok lain melakukan kegiatan yang dapat dikerjakan secara mandiri tanpa lepas dari pengawasan pendidik. Seluruh hasil kegiatan yang telah dilakukan anak, baik di kelompok yang melakukan kegiatan bersama pendidik ataupun yang mandiri menjadi bahan evaluasi pendidik dalam menentukan ketercapaian kemampuan anak.

Anak yang sudah selesai melakukan kegiatannya lebih cepat daripada temannya dapat memilih kegiatan yang diminatinya di kelompok lain. Apabila tidak tersedia tempat, anak didik boleh bermain di kegiatan pengaman yang sudah disiapkan pendidik. Alat-alat bermain/sumber belajar pada kegiatan pengaman antara lain adalah balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kota menara, alat pertukangan, puzzle, dan permainan pola.

Berikut adalah ilustrasi model pembelajaran kelompok berdasarkan kegiatan pengaman:

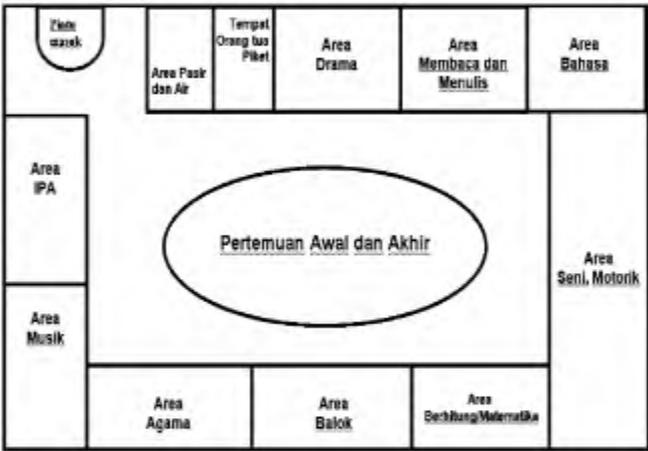


3. Model Pembelajaran Berdasarkan Area

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai minatnya. Model ini menekankan pada prinsip:

- a) Memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak.
- b) Membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan.
- c) Adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

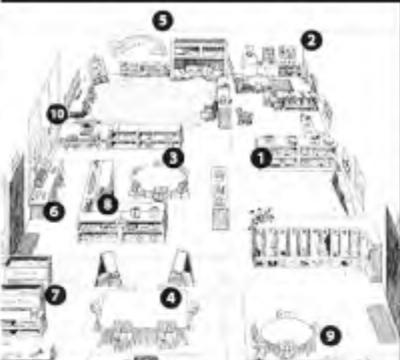
Pembelajaran pada model ini menggunakan 10 (sepuluh) area. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 3 sampai 4 area. Pada area yang dibuka disiapkan alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Adapun kesepuluh (10) area tersebut adalah:

Nama Area	Contoh Penataan Area
	
- Area Agama	
- Area Balok	
- Area Berhitung/ matematika	
- Area IPA	
- Area Bahasa	
- Area Membaca dan Menulis	
- Area Drama	
- Area Pasir/Air	
- Area Seni dan Motorik	

4. Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra

Pada model ini kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra-sentra dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang member pijakan-pijakan (*scaffolding*). Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas mulai dari penataan lingkungan main sampai pijakan-pijakan; (1) sebelum, (2) selama, dan (3) sesudah main.

Ada tujuh (7) sentra pembelajaran yaitu:

Nama Sentra	Contoh Penataan Sentra
Sentra Bahan Alam dan Sains	<p data-bbox="499 287 847 312">- Contoh Gambar Penataan Ruang</p>  <ol data-bbox="919 338 1079 643" style="list-style-type: none"> 1. Balok 2. Main Peran 3. Permainan 4. Seni 5. Perpustakaan 6. Manipulatif (discovery) 7. Bahan Alam 8. Musik dan Gerak 9. Memasak 10. Komputer
Sentra Balok	
Sentra Seni	
Sentra Bermain Peran	
Sentra Persiapan	
Sentra Agama	
Sentra Musik	

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran, diantaranya:

- a) Untuk memilih model pembelajaran yang akan dipakai, pendidik perlu mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tersedia dan menyesuaikan dengan **tujuan pembelajaran**.
- b) Pendidik dapat mengembangkan empat model pembelajaran yang ada (misalnya dengan menambah sudut, area, dan sentra kegiatan, serta kegiatan pengaman).
- c) Pendidik dapat juga mengembangkan model pembelajaran yang baru dengan mengombinasikan empat model yang ada atau menciptakan model yang baru.
- d) *Scaffolding* adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan dukungan yang terus-menerus yang diberikan kepada anak oleh pendidik (bisa juga oleh orang tua atau anak lain yang lebih dewasa atau lebih mampu).
- e) Dalam pengembangan PAUD di Indonesia, istilah *Scaffolding* sering diterjemahkan sebagai pijakan. Namun istilah pijakan ini selanjutnya lebih digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran sentra.

B. Metode Pembelajaran PAUD

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi

anak. Setiap metode pembelajaran memiliki tujuan masing-masing. Metode pembelajaran ada dalam model pembelajaran secara implisif.

Adapun jenis-jenis metode pembelajaran dapat dijabarkan seperti di bawah ini:

Metode Pembelajaran	Ilustrasi
<p>1. Bercerita Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.</p>	
<p>2. Demonstrasi Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memperagakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.</p>	
<p>3. Bercakap-cakap Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.</p>	

Metode Pembelajaran	Ilustrasi
<p>4. Pemberian Tugas Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.</p>	
<p>5. Sosio Drama/bermain Peran Sosio drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal /imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.</p>	
<p>6. Karyawisata Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.</p>	
<p>7. Proyek Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.</p>	

Metode Pembelajaran	Ilustrasi
<p>8. Eksperimen Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya.</p>	

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih dan menggunakan metode adalah:

1. Metode yang digunakan oleh pendidik disesuaikan dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam satu kegiatan dapat dipakai lebih dari satu metode.
2. Suatu metode dapat dilakukan dengan baik jika dipahami oleh pendidik dan disertai media yang sesuai dengan bahan ajar atau kegiatan yang dilakukan.

Lembar Kerja 6.

Mendesain Kegiatan Pembelajaran Model Pembelajaran PAUD.

Tujuan:

Mahasiswa mampu mendesain dan mempraktekan konsep kegiatan pembelajaran berdasar model pembelajaran PAUD.

Petunjuk:

- Bentuklah kelas menjadi 4 kelompok.
- Buatlah desain kegiatan pembelajaran model pembelajaran PAUD.
- Presentasikan di depan kelas secara lengkap mulai kegiatan pembukaan sampai kegiatan penutup.

Lembar Kerja 7.

Analisis Pemilihan Metode Pembelajaran.

1. Bentuklah kelas menjadi 4 kelompok.
2. Lakukan analisis terhadap efektifitas penggunaan metode pembelajaran di TK.

3. Presentasikan hasil-hasil kerja kelompok di depan kelas seperti format tabel di bawah ini;

No	Jenis Metode	Fungsi dan Contoh
1	Bercerita	
2	Demonstrasi	
3	Bercakap-cakap	
4	Pemberian tugas	
5	Sosiodrama/bermain peran	
6	Karyawisata	
7	Projek	
8	Eksperimen	

PENYUSUNAN RENCANA PEMBELAJARAN PAUD

A. Pengertian dan Fungsi

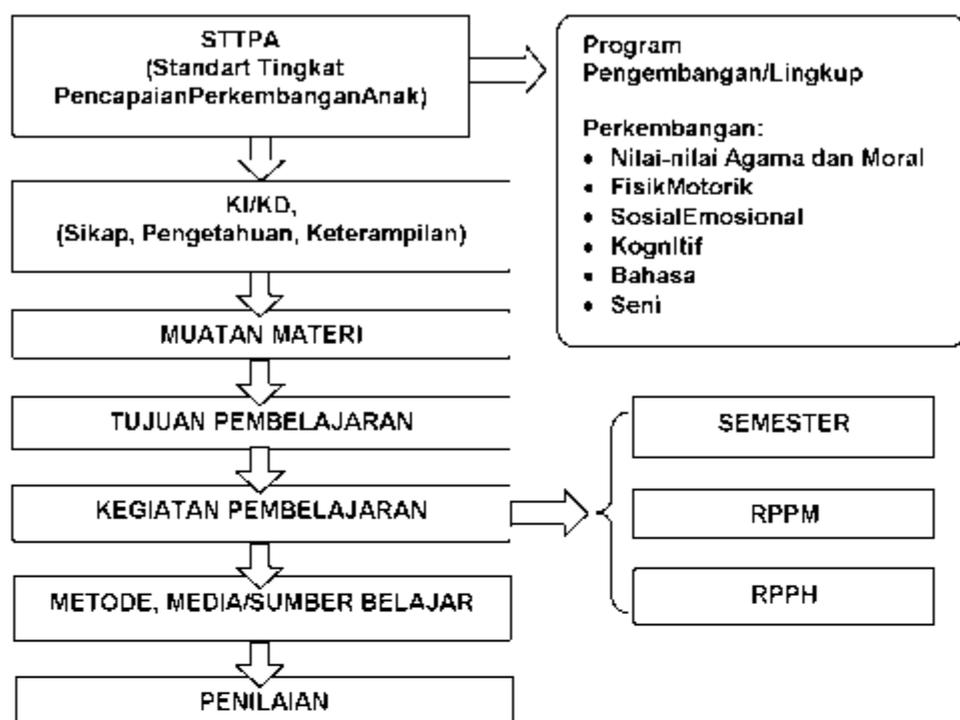
Perencanaan pembelajaran menurut Majid, (2006:17) menerangkan bahwa dalam konteks pengajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Perencanaan pembelajaran mempunyai peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas pendidik sekaligus fasilitator dalam melayani kebutuhan anak didiknya. Perencanaan pembelajaran dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, perencanaan, penggunaan media, pendekatan, model dan metode pembelajaran, sertamelakukan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, social budaya dan kebutuhan individu) anak. Perencanaan pembelajaran anak usia dini meliputi; alur perencanaan kegiatan pembelajaran, penyusunan proses, penyusunan RPPM, dan penyusunan RPPH.

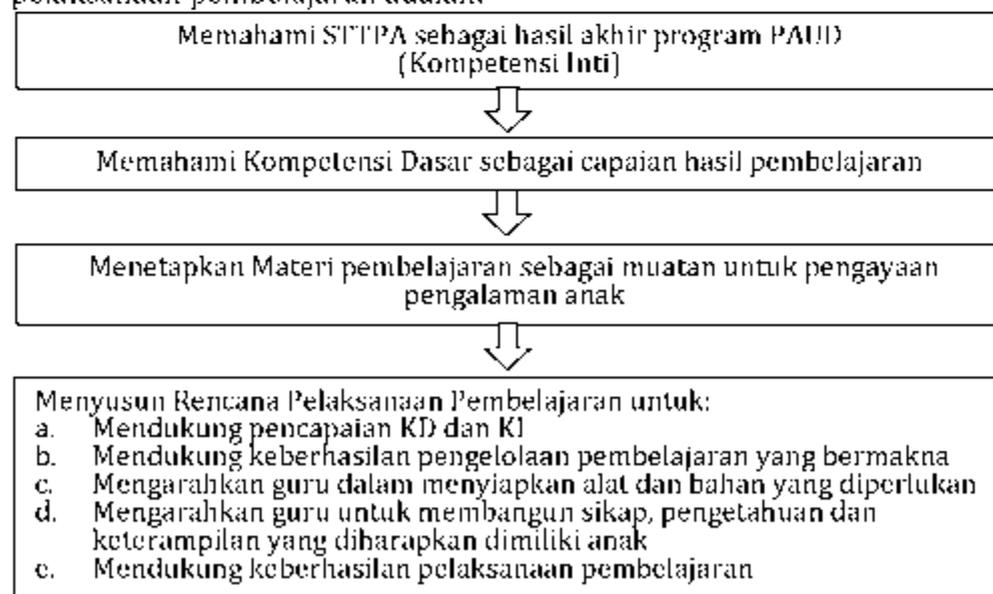
Perencanaan kegiatan pembelajaran di PAUD dapat berbentuk program semester, perencanaan mingguan, dan perencanaan

harian. Alur pengembangan perencanaan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Bagan. Alur perencanaan kegiatan pembelajaran

Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:



B. Jenis-Jenis Perencanaan Pembelajaran di PAUD

Berdasarkan PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD Dokumen KTSP terdiri dari:

1. Dokumen I Berisi Sekurang-kurangnya: Visi, Misi, Tujuan Satuan Pendidikan, Program Pengembangan dan Materi Pembelajaran, Pengaturan Beban Belajar, Kalender Pendidikan dan Program Tahunan, dan SOP.
2. Dokumen II Berisi Perencanaan Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dilengkapi dengan Rencana Penilaian Perkembangan Anak.

Berkaitan dengan tugas guru sebagai perencana, maka perencanaan pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandiri, sesuai dengan yang tertuang dalam Dokumen II. Terdapat tiga jenis perencanaan pembelajaran yang harus disusun dan disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu:

- Program Semester (Prosem).
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Dalam menyusun ketiga jenis perencanaan di atas, maka harus mengacu pada muatan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Dokumen I (pemetaan materi pembelajaran dasar program dan kompetensi dasar). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun kegiatan pembelajaran antara lain pemilihan tema, penetapan metode, pemilihan model pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian.

Berikut penjabaran 3 jenis perencanaan yang ada di Dokumen II:

1. Penyusunan Program Semester (Prosem)

Perencanaan program semester berisi daftar tema satu semester yang dikembangkan menjadi sub tema atau sub-sub tema, Kompetensi yang ditetapkan untuk dicapai pada setiap tema, dan alokasi waktu setiap tema.

Prosem berisi menyusun kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dari KD yang berisi muatan/materi pelajaran untuk digunakan dalam menyusun RPPM, dengan dilengkapi susunan daftar tema untuk satu semester dan alokasi waktu setiap tema.

a. Langkah-langkah Penyusunan Program Semester

Penyusunan program semester dilakukan dengan langkah berikut;

- 1) Membuat daftar tema satu semester. Pemilihan dan penentuan tema dilakukan guru sebelum awal semester kegiatan pembelajaran dimulai dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan tema.
- 2) Mengembangkan tema menjadi sub tema dan atau sub-sub tema. Sub tema dan sub-sub tema yang dikembangkan merupakan topic-topik yang lebih khusus dan lebih dalam. Ke khususan dan kedalaman sub tema dan sub-sub tema memperhatikan usia anak, kesiapan guru, dan ketersediaan sumber belajar pendukung. Pengembangan tema dapat dipelajari pada Pedoman Pengembangan Tema.
- 3) Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema, sub tema dan atau sub-sub tema. Waktu pembahasan setiap tema/sub tema/sub-sub tema disesuaikan dengan minat anak, keluasan, kedalaman, dan sumber/media yang tersedia.
- 4) Menentukan KD di setiap tema. Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan nilai agama dan moral (NAM), motorik (MOTR), kognitif, (KOG), sosial emosional (SOSEM), bahasa (BHS), dan seni.
- 5) Penulisan KD dapat ditulis lengkap atau dapat dituliskan kodenya saja.
- 6) KD dapat diulang-ulang di tiap tema/sub tema/sub-sub tema yang berbeda.
- 7) Tema/sub tema/sub-sub tema yang sudah ditentukan di awal dapat berubah bila ada kondisi tertentu dengan melibatkan anak tanpa harus merubah KD yang sudah ditetapkan.

Dalam menentukan KD pada setiap tema mencakup enam program pengembangan (nilai agama dan moral, motorik, kognitif, social emosional, bahasa dan seni). Dalam menyusun perencanaan program semester, lembaga diberikan keleluasaan dalam menentukan format.

Contoh program semester TK Kenanga:

Tahun Pelajaran 2015/2016 Kelompok Usia 5-6 tahun.

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUB TEMA	ALOKASI WAKTU
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1,1.2,3.1-4.1 (Nam), • 2.1,3.3-4.3,3.4-4.4 (Motorik) • 2.5,2.6,2.7,2.8,3.13-4.13 (Sosem), • 2.2,3.6-4.6,3.7-4.7,3.8-4.8 (Kognitif), • 2.14,3,10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (Bahasa), • 3.15-4.15 (Seni) 	Diriku	Tubuhku	1 minggu
		Indentitasku	1 minggu
		Kesukaanku	2 minggu
		Keluargaku	3 minggu
		Puncak Tema diriku	
<ul style="list-style-type: none"> • 1.1,1.2,3.1-4.1 (Nam), • 2.1,3.3-4.3,3.4-4.4 (Motorik) • 2.9,2.10,2.11,2.12,3.13-4.13 (Sosem), • 2.3,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.9-4.9 (Kognitif), • 2.14,3,10-4.10, 3.11-4.11 3.12, 4.12 (Bahasa), • 3.15-4.15 (Seni) 	Binatang	Ayam	1 minggu
		Ikan	2 minggu
		Kupu-kupu	3 minggu
		Belalang	1 minggu
		Harimau	1 minggu
		Puncak tema binatang	
Dst.....			
Alokasi waktu: 17 minggu			

Untuk menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Satuan PAUD harus menyusun cakupan materi pembelajaran setiap KD yang akan disampaikan kepada anak selama setahun melalui kegiatan bermain. Cara menyusun dan mengembangkan materi pembelajaran dapat dilihat di pedoman penyusunan KTSP.

Contoh Program Pengembangan dan Muatan Pembelajaran.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
<p>Nilai Agama dan Moral</p>	<p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan- Nya.</p>	<p>Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan- ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan.</p>
	<p>1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.</p>	<p>Terbiasa saling menghormati (toleransi) agama, mengucapkan keagungan Tuhan sesuai dengan agamanya, merawat kebersihan diri, tidak menyakiti diri atau teman, menghargai teman (tidak mengolok-olok), hormat pada guru dan orang tua, menjaga dan merawat tanaman, binatang peliharaan dan ciptaan Tuhan.</p>
	<p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.</p>	<p>Terbiasa berbicara sesuai dengan fakta, tidak curang dalam perkataan dan perbuatan, tidak berbohong, menghargai kepemilikan orang lain, mengembalikan benda yang bukan haknya, mengerti batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, terus terang, anak senang melakukan sesuatu sesuai dengan</p>

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		aturan atau kesepakatan, dan mengakui kelebihan diri atau temannya.
	<p>3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.</p> <p>4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.</p>	<p>Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua), mengenal hari-hari besar agama, hari-hari besar agama, cara ibadah sesuai dengan hari besar agama, tempat ibadah, tokoh keagamaan.</p>
	<p>3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.</p> <p>4.2. Menunjukkan Perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.</p>	<p>Perilaku baik dan santun disesuaikan dengan agama dan adat setempat; misalnya tata Cara berbicara secara santun, cara berjalan melewati orangtua, cara meminta bantuan, cara menyampaikan terimakasih setelah mendapatkan bantuan, tata cara beribadah sesuai dengan agamanya misalnya; berdoa, tatacara makan, tata cara memberi salam, cara berpakaian, menolong teman, orang tua dan guru.</p>

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
FisikMotorik	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.	Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi.
	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorika kasar dan halus.	Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		<p>secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari- jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumput, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll. Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.</p>
	<p>3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar</p>	<p>Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar</p>

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	<p>dan motorik halus.</p> <p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p>	<p>dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincuhan, kelentura, koordinasi tubuh.</p> <p>Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.).</p> <p>Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui</p>

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		<p>kegiatan antara lain; meremas, menjumpuk, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll.</p> <p>Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.</p>
	<p>3.4 Mengetahui cara hidup sehat.</p> <p>4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung, olahraga, mandi 2x sehari; memakai baju bersih), memilih makanan dan minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat. • Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang: mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenal).

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Cara menghindarkan diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya. • Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan.
Kognitif	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.	<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan eksploratif, • Cara bertanya, • Cara mendapatkan jawaban.
	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami tentang kreatif, • Membiasakan kerja secara kreatif.
	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> • cara mengenali masalah, • cara mengetahui penyebab masalah, • cara mengatasi masalah, • menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah.
	3.6 Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat,	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk dua dimensi (persegi, segitiga, bulat, segi panjang), • Bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	<p>suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.</p>	<p>tabung), ukuran (panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, sebentar-lama), bilangan (satuan, puluhan),</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekstur (kasar-halus, keras-lunak), • Suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah), • Pengelompokkan (berdasarkan warna, bentuk, ukuran, fungsi, warna-bentuk, warna-ukuran, ukuran-bentuk, warna-ukuran-bentuk), • Membandingkan benda berdasarkan ukuran • “Lebih dari – kurang dari”, “paling/ter), • Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi • (sangat kecil- lebih kecil- kecil- besar- lebih besar- paling besar). • Pola ABC-ABC, ABCD-ABCD berdasarkan urutan warna, bentuk, ukuran, bunyi, warna, fungsi, sumber, dll. • Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan. • Hubungan satu ke satu, satu ke banyak, kelompok ke kelompok Lambang bilangan.

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	<p>3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).</p> <p>4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mencocokkan Keluarga (hubungan dalam keluarga, peran, kebiasaan, garis keturunan, dst.), • Teman (nama, ciri-ciri, kesukaan, tempat tinggal dst.), • Lingkungan geografis (pedesaan/ pantai/ pegunungan/kota), • Kegiatan orang-orang (di pagi/sore hari, dst.), pekerjaan (petani, buruh, guru, dll.), • Budaya (perayaan terkait adat, pakaian, tarian, makanan, dst.), • Tempat-tempat umum (sekolah, pasar, kantor pos, kantor polisi, terminal, dst.), • Berbagai jenis transportasi (transportasi darat, air, udara, transportasi dahulu, dan sekarang), • Lambang negara.
	<p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll.)</p> <p>4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar, • Berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), • Cara merawat tanaman, dst.,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	<p>dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst.), tanah, batu, • Sebab akibat kejadian, dst.
	<p>3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll.)</p> <p>4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll.).</p>	<p>Nama benda, bagian-bagian benda, fungsi, cara menggunakan secara tepat, dan cara merawat. Alat dan benda yang dimaksud dapat berupa peralatan sekolah, perabot rumah tangga, perkakas kerja, peralatan elektronik, barang-barang bekas pakai.</p>
Sosial emosional	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.	<ul style="list-style-type: none"> • Cara memberi salam pada guru atau teman, • Cara untuk berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan bermain, • Aturan di satuan PAUD, • Cara mengatur diri sendiri misalnya membuat jadwal atau garis waktu, • Cara mengingatkan teman bila bertindak tidak sesuai dengan aturan.
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menahan diri saat marah, • Ciri diri dan orang lain, • Cara antri, • Cara menyelesaikan gagasannya hingga tuntas, • Berusaha tidak menyakiti atau membalas dengan kekerasan.
	2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang mandiri, • Perilaku mandiri, • Cara merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya.
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan	<ul style="list-style-type: none"> • Keuntungan mengalah, • Cara menawarkan bantuan pada teman atau guru,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	<p>mau membantu jika diminta bantuannya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi, • Senang berbagi makanan atau mainan.
	<p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya, • Cara menghargai karya teman, • Cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, • Cara berterima kasih atas bantuan yang diterima.
	<p>2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan transisi, • Cara menghadapi situasi berbeda, • Cara menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam.
	<p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang tanggung jawab • Pentingnya bertanggung jawab • Cara bertanggung jawab (mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf), • Cara merapikan/ membereskan mainan pada tempat semula,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan sesuatu hingga tuntas, • Mengikuti aturan yang telah ditetapkan walaupun sekali-kali masih harus diingatkan, • Senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan, dst.).
	<p>3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain.</p> <p>4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menghadapi orang yang tidak dikenal, • Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar.
	<p>3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.</p> <p>4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengungkapkan apa yang dirasakannya (lapar ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat), • Teknik mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan, menggunakan alat main

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		<p>sesuai dengan gagasan yang dimilikinya,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya sesuai dengan gagasannya, dst. • Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya, • Memahami sikap rendah hati, • Contoh perilaku rendah hati dan santun.
Bahasa	2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.	<ul style="list-style-type: none"> • Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya • Pemahaman sikap rendah hati • Contoh perilaku rendah hati dan santun.
	3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, • Cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru,
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sesuai dengan yang diminta dengan beberapa perintah, • Menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.
	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
	bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal).	<ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, • Mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat. • Menggunakan buku untuk berbagai kegiatan.
	3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain. 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca gambar, membaca simbol, • Menjiplak huruf, • Mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, • Menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, • Hubungan bunyi dengan huruf, • Mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, • Mengeja huruf, • Membaca sendiri, • Hubungan angka dan bilangan.
Seni	2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.	<ul style="list-style-type: none"> • cara menjaga kerapian diri, dan • cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan,

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI YANG DICAPAI	MATERI PEMBELAJARAN
		pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, • cara merawat kerapian-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya.
	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	• Membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya, • Menampilkan hasil karya seni.

2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM dijabarkan dari Program Semester. RPPM berisi: (1) identitas program layanan, (2) KD yang dipilih, (3) materi pembelajaran, dan (4) rencana kegiatan.

A. Identitas Program Layanan memuat.

1. Nama Satuan PAUD adalah nama satuan PAUD yang menyusun RPPM.
2. Semester/bulan/minggu yang keberapa.
3. Tema/ Subtema/ Sub-subtema diambil dari tema/ subtema/ sub-subtema yang disusun diprogram semester.
4. Kelompok usia anak diisi dengan kelompok sasaran program.

Contoh

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TAMAN KANAK-KANAK KENCANA**

Semester/Bulan/Minggu : I/Juli/Minggu ke-4
Tema : Diriku
Sub-Tema : Tubuhku
Sub-sub Tema : -
Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

Pada akhir satu atau beberapa tema dapat dilaksanakan kegiatan puncak tema. Puncak tema merupakan kegiatan penyimpul bagi anak-anak terkait dengan semua konsep, aktivitas yang dilakukan sepanjang tema berlangsung. Puncak tema dapat berupa kegiatan antara lain pameran hasil karya, kunjungan wisata, kegiatan bazaar makanan dan minuman hasil masakan anak dan orang tua, dll.

Rambu-rambu penyusunan RPPM;

- Mengacu pada KD yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian KI (KI-1, KI-2, KI-3, KI-4).
- Memilih kegiatan selaras dengan tujuan pembelajaran.
- Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak.
- Menggunakan pembelajaran tematik.
- Mengembangkan cara berpikir pendekatan saintifik.
- Berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media bermain anak.

B. Kompetensi Dasar

1. KD yang ditetapkan dalam RPPM sesuai dengan KD yang sudah ditetapkan di Program Semester atau jika dipandang penting dapat dirubah sesuai kondisi.
2. Komposisi KD yang diambil mewakili seluruh program pengembangan (nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, dan seni).
3. KD untuk subtema atau sub-subtema dapat diambil seluruhnya atau hanya sebagian dari KD yang ada ditema.
4. KD yang sudah dipilih dapat diulang kembali untuk digunakan ditema lainnya.

5. Penulisan KD dapat dituliskan dengan urutan angka atau dituliskan secara utuh.
6. Penempatan KD dapat masuk ke dalam kolom atau ditulis di atas setelah identitas program.

KD untuk tema "Diriku" deprogram semester terdiri atas

- 1.1, 1.2, 3.1-4.1 (NAM),
- 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (motorik)
- 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 3.13-4.13 (sosem),
- 2.2, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8 (kognitif),
- 2.13, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (bahasa),
- 3.15-4.15 (seni)

KD yang terpilih untuk RPPM dengan Sub tema "tubuhku" terdiri atas:

- 1.1, 3.1-4.1(NAM),
- 2.1, 3.4-4.4 (motorik)
- 2.5,2.6 (sosem),
- 3.6-4.6, (kognitif),
- 2.13,3,10-4.10 (bahasa),
- 3.15-4.15 (seni)

Subtema berikutnya dapat menggunakan KD sisanya atau mengulang KD yang sama.

C. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran diambil dari materi pembelajaran yang sudah dijabarkan di KTSP (lihat contoh).
2. Banyaknya materi pembelajaran yang diambil disesuaikan dengan kemampuan belajar anak.
3. Materi pengembangan sikap dimasukkan ke dalam SOP dan menjadi pembiasaan yang diterapkan sehari-hari sepanjang tahun.
4. Materi pengembangan sikap yang telah dimasukkan ke dalam SOP terus diterapkan walaupun tidak lagi dicantumkan dalam RPPM.
5. Materi pembelajaran dikaitkan dengan tema/subtema/sub-subtema.

6. Materi pelajaran untuk satu tema/subtema/sub-subtema akan diulang-ulang sesuai dengan alokasi waktu RPPM untuk penguatan kemampuan anak.

Contoh Materi Pembelajaran di KTSP:

KD1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.

Contoh Materi pembelajaran untuk KD 1.1 adalah:

Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan.

Contoh Materi Pembelajaran yang diambil untuk RPPM sub tema diriku, Tubuhku ciptaan Tuhan.

D. Rencana Kegiatan

1. Rencana kegiatan berisi beberapa rencana kegiatan yang dapat diikuti anak.
2. Rencana kegiatan harus menarik dan membolehkan anak-anak untuk memilih dari banyak kegiatan yang disiapkan guru.
3. Rencana kegiatan untuk 1 minggu harus bervariasi agar anak tidak bosan.
4. Jumlah kegiatan yang disediakan setiap harinya minimal 4 kegiatan berbeda untuk tetap menjaga minat belajar anak dan agar anak memiliki pengalaman belajar yang beragam.
5. Rencana kegiatan harus dapat mencerminkan pendekatan saintifik.
6. Rencana kegiatan memperhatikan model pembelajaran (area, sentra, sudut, kelompok dengan kegiatan pengaman) yang digunakan di setiap satuan PAUD.
7. Rencana kegiatan untuk satu minggu member pengalaman nyata anak dengan bermain balok, drama, alam, dll.
8. Materi pembelajaran diulang setiap harinya selama alokasi waktu yang ditetapkan di RPPM tetapi dengan kegiatan yang berbeda. Tujuannya agar anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal dengan pengalaman belajar yang menarik sehingga tidak membosankan.
9. Rencana kegiatan disesuaikan dengan tema.

10. Untuk menunjukkan kebermaknaan pelaksanaan pembelajaran tematik, setiap akhir tema dikuatkan dengan kegiatan puncak tema.
11. Puncak tema dapat berupa kegiatan antara lain membuat kue/makanan, makan bersama, pameran hasil karya, pertunjukan, panen tanaman dan kunjungan.

Contoh: 1. RPPM dengan Model Format Kolom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/Bulan/Minggu : I/Juli/Minggu ke 4
 Tema : Diriku
 Subtema : Tubuhku
 Sub-subtema : -
 Kelompok : B (usia 5-6 Tahun)

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 3.1-4.1 2.1 3.3-4.3 2.5 2.6 3.6-4.6	1. Tubuhku ciptaan Tuhan, 2. Doa sebelum dan sesudah belajar, 3. Kebiasaan mencuci tangan dan menggosok gigi, 4. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, 5. Aku senang memberi salam, 6. Aku senang mengikuti aturan, 7. Pengelompokan berdasarkan warna (merah, biru, kuning), bentuk dua	1. Membuat bingkai foto diri warna merah, biru, kuning. 2. Membuat boneka foto diri dari tanah liat. 3. Membuat boneka diri dari <i>shuttlecock</i> bulu tangkis dengan tempelan kertas merah, biru, kuning. 4. Menggunting dan menempel gambar anggota tubuh. 5. Melukis dengan cat air 6. Menggambar dengan krayon atau spidol. 7. Mencetak bentuk tubuh dari pasir. 8. Membuat kolase bentuk dan bagian muka dari daun kering. 9. Menghitung anggota tubuh.

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
2.14	dimensi (persegi, segi tiga), dan jumlah bilangan (5 - 10),	10. Menggambar jari tangan dengan krayon atau spidol.
3.10-4.10	8. Aku anak ramah,	11. Mengukur tinggi badan dengan tali raffia.
3.15-4.15	9. Aku suka mendengar cerita.	12. Menyusun huruf anggota tubuh berdasarkan contoh dari kartu kata bergambar.
	10. Lagu "Aku Ciptaan Tuhan"	13. Main peran pergi ke dokter gigi.
		14. Membuat roti berbentuk muka.
		15. Membangun rumah dari balok.

Contoh 2. RPPM dengan Model *Webbing*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TAMAN KANAK-KANAK KENCANA

Semester/Bulan/Minggu	: 1/Juli/4
Tema/Sub Tema/Sub-subTema	: Diriku/Tubuhku/-
Kelompok	: B (5-6 thn)
KD	: 1.1, 3.4- 4.4, 2.5, 3.13-4.13, 3.6-4.6; 3.10-4.10, 3.15- 4.15
MATERI	: Tubuhku ciptaan Tuhan, nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, aku senang memberi salam, perasaan senang dan sedih, pengelompokan warna (ungu, hijau dan jingga), bentuk dua dimensi (silinder, kubus), bilangan (5 - 10), aku suka mendengar cerita, lagu " Tuhan Ciptakan Aku".

Sentra seni/area seni/kegiatan sudut seni/kelompok kegiatan seni

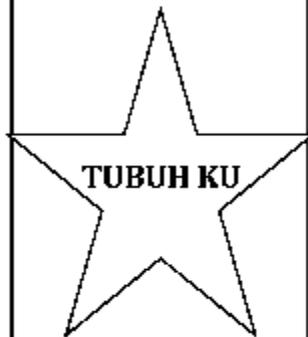
- Membuat bingkai foto diri warna ungu, hijau, jingga
- Membuat boneka foto diri dari tanah liat
- Membuat boneka diri dari *shuttlecock* bulu tangkis dengan tempelan kertas ungu, hijau, dan jingga
- Menggantung dan menempel gambar anggota tubuh

Sentra/area/sudut bahan alam/ /kelompok kebudayaan:

- Melukis dengan cat air
- Menggambar tubuh dengan krayon atau spidol
- Mencetak bentuk tubuh dari pasir
- Membuat kolase bentuk dan bagian muka dari daun kering

Sentra persiapan/area persiapan/ kegiatan/ kelompok sudut kebudayaan:

- Menggambar jari tangan dengan krayon atau spidol
- Mengukur tinggi badan dengan tali rafia
- Menyusun huruf anggota tubuh berdasarkan contoh dari kartu kata bergambar
- Menghitung anggota tubuh dengan menggunakan jari alat main yang ada



Sentra peran/area drama/kegiatan Pergi ke Dokter Gigi

- Seting toilet dengan alat gosok gigi
- Setting tempat pendaftaran
- Setting tempat pemeriksaan dokter
- Setting toko obat/ apotek

Sentra/area/sudut/kegiatan memasak:

- Membuat roti bentuk wajah
- Mengamati (melihat, memegang, mencium, mencicipi) bahan-bahan makanan yang akan digunakan
- Menghias roti tawar menjadi bentuk wajah sendiri dengan menggunakan mentega dan meisis warna merah dan kuning

Sentra/area/sudut kegiatan balok

- Membaca buku bergambar yang memuat bermacam-macam bentuk bangunan.
- Membuat bangunan "rumah ku" dari balok.
- Menggunakan bangunan "rumahku" untuk digunakan main peran mikro.
- Balok asesories bentuk orang untuk main peran mikro.

3. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RPPH merupakan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam waktu satu hari yang diambil dari RPPM. RPPH dikembangkan disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan dipilih, misalnya model pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra. Pengembangan

kegiatan dalam RPPH dikembangkan dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) adalah acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH di susun dan dilaksanakan oleh pendidik. Format RPPH tidak harus baku tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri atas: (1) Identitas Program, (2) Materi, (3) Alat dan Bahan, (4) Kegiatan Pembukaan, (5) Kegiatan Inti, (6) Kegiatan Penutup, dan (7) Rencana Penilaian.

Adapun langkah-langkah menyusun RPPH adalah:

- Disusun berdasarkan kegiatan mingguan.
- Kegiatan harian berisi kegiatan pembukaan/awal, kegiatan istirahat dan penutup/akhir.
- Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.
- Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan pendekatan saintifik.
- Kegiatan harian dapat dibuat oleh satuan pendidikan dengan format sesuai kebutuhan masing-masing.

A. Identitas RPPH

- Nama Satuan PAUD adalah nama satuan PAUD yang menyusun RPPM.
- Semester/bulan/minggu yang keberapa.
- Hari/tanggal.
- Tema/sub tema/sub-sub tema diambil dari tema sub tema/sub-sub tema yang disusun di program semester.
- Kelompok usia anak di isi dengan kelompok sasaran.

Contoh

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-kanak Kencana

Semester/bulan/minggu	: I/Juli/Minggu ke-4
Hari/tanggal	: Senin, 24 Juli 2015
Tema	: Diriku
Sub tema	: Tubuhku
Kelompok	: B (USIA 5-6 Tahun)

B. Materi

1. Materi diambil dari materi yang telah dijabarkan di RPPM.
2. Materi sejalan dengan tujuan yang telah dituliskan di atasnya.
3. Materi dapat dibedakan:
 - a. Materi untuk pengembangan sikap dapat dituliskan di RPP lalu masuk ke SOP atau langsung dimasukkan menjadi kegiatan rutin dan diterapkan melalui pembiasaan serta di ulang-ulang setiap hari sepanjang tahunnya (ditindaklanjuti dengan dimasukkan ke dalam SOP kegiatan).
 - b. Materi pengembangan pengetahuan dan ketrampilan dikenalkan sesuai RPPH.

Contoh:

Materi dalam RPPH sub tema tubuhku dalam kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar,
2. Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat,
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning), bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga), dan jumlah bilangan (5 - 10),
4. Lagu "Aku Ciptaan Tuhan"

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Ucapan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Tata cara mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

C. Alat dan Bahan

1. Alat dan bahan sangat terkait dengan kegiatan yang akan dikelola guru pada hari itu.
2. Kegiatan diambil dari beberapa rencana kegiatan yang ada di RPPM.
3. Kegiatan yang ditetapkan tergantung pada pengelolaan model pendekatan yang digunakan di satuan PAUD tersebut.
4. Alat dan bahan di lata untuk menarik minat belajar anak.

Contoh:

Alat dan Bahan untuk sub tema tubuhku;

1. Kegiatan membuat bingkai foto diri membutuhkan: lidi/irisan bamboo/stik es krim, kertas, lem, kertas warna warni (merah, biru, kuning).
2. Kegiatan membuat boneka foto diri dari tanah liat membutuhkan: kertas Koran untuk alas, tanah liat, dan cilemak untuk menutup baju anak.
3. Kegiatan membuat boneka diri membutuhkan sutlekok bekas, kertas warna warni, lem, dan asesoris mata.
4. Kegiatan menggunting dan menempel gambar anggota tubuh membutuhkan gambar anggota tubuh, lem, kerta untuk menempel, dan gunting.

D. Kegiatan Pembukaan

1. Kegiatan pembukaan ditunjukkan untuk membantu membangun minat anak agar anak siap bermain di kegiatan inti.
2. Kegiatan pembukaan penting untuk mengenalkan materi pembelajaran.
3. Kegiatan pembukaan dimanfaatkan guru untuk mengenalkan kegiatan bermain yang sudah disiapkan, aturan bermain, menerapkan pembiasaan-pembiasaan, dan sebagainya.

Contoh:

Kegiatan Pembukaan di RPPH untuk sub tema tubuhku

1. Bernyanyi "AKU CIPTAAN TUHAN".
2. Tepuk "AKU CIPTAAN TUHAN".
3. Doa sebelum belajar.
4. Membacakan buku cerita.
5. Mengenalkan aturan bermain.
6. Berdiskusi bagia-bagian tubuh, fungsi, dan cara merawat tubuh Diskusi yang harus dilakukan sebagai rasa terimakasih terhadap Tuhan atas tubuhnya.

E. Kegiatan Inti

1. Proses belajar menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati sesuai dengan tema yang dibahas, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.
2. Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik diterapkan secara lebih fleksibel dan lebih luas. Artinya bisa diterapkan di dalam ruangan, di luar ruangan, menggunakan sumber belajar yang ada, atau memanfaatkan sumber belajar lingkungan.
3. Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna.
4. Pada tahap mengomunikasikan ditekankan pada anak menyampaikan gagasannya melalui berbagai kegiatan bermain yang disiapkan.
5. Kegiatan bermain disesuaikan dengan model pembelajaran sentra/sudut/ kelompok dengan kegiatan pengaman.
6. Jumlah kegiatan yang disediakan setiap harinya minimal 4 kegiatan yang berbeda untuk memfasilitasi anak agar tetap fokus bermain. Pada kegiatan tertentu misalnya memasak, main peran/drama, atau pengenalan sains guru dapat menyediakan 1 kegiatan saja.
7. Penguatan mengingat (*recalling*) merupakan bagian dari kegiatan main di Inti. *Recalling* untuk menguatkan kembali pengalaman bermain dan konsep yang dipelajari anak.

Contoh:

Kegiatan Inti untuk RPPH sub tema tubuhku dengan area:

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan.
2. Guru menanyakan konsep warna dan bentuk yang ada di alat dan bahan.
3. Guru menanyakan kepada anak dimana mereka pernah menemukan konsep tersebut?
4. Guru mempersilahkan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan yang dipahami anak.
5. Anak melakukan kegiatan sesuai yang diminati dan gagasannya:
 - a. 1 area seni membuat bingkai foto diri.
 - b. Kegiatan 2 area keaksaraan: menjiplak telapak tangan dengan krayon atau spidol.

- c. Kegiatan 3 area matematika: mengukur tinggi badan dengan tali rafia.
 - d. Kegiatan 4 area bermain drama: "pergi ke dokter gigi".
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.
 7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya.

Selama proses pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai metode untuk saling melengkapi. Metode tersebut untuk mendukung pendekatan saintifik. Beberapa metode pembelajaran yang dianggap sesuai untuk PAUD, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Bercerita
- b. Demonstrasi
- c. Bercakap-cakap
- d. Pemberian tugas
- e. Sosio drama/bermain peran
- f. Karyawisata
- g. Proyek
- h. Eksperimen

F. Kegiatan Penutup

1. Kegiatan penutup dilakukan di akhir kegiatan hari tersebut.
2. Kegiatan penutup berupa transisi dari sekolah ke rumah. Diisi dengan berbagai kegiatan yang membuat anak rileks.
3. Di kegiatan penutup dapat mengulang kembali apa yang dilakukan pada saat kegiatan pembukaan.
4. Kegiatan penutup juga dapat diisi dengan kegiatan rutin untuk memperkuat sikap yang diharapkan.
5. Kegiatan penutup dilakukan untuk menarik minat anak belajar esok harinya.

Contoh:

Kegiatan Penutup untuk RPPH sub tema tubuhku dengan area

1. Menanyakan perasaan selama hari ini.
2. Bernyanyi "AKU CIPTAAN TUHAN".
3. Tepuk "AKU CIPTAAN TUHAN".
4. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.

5. Pemberian tugas kepada anak untuk dilakukan di rumah yakni menanyakan bertanya kepada orangtuanya tentang tempat lahir, tanggal lahir, siapa yang menolong kelahiran dst.
6. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
7. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari.
8. Berdoa setelah belajar.

G. Rencana Penilaian

Indikator penilaian memuat indikator perkembangan dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan.

1. Indikator perkembangan mengacu pada indikator yang tertuang pada lampiran Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dan dapat diperkaya oleh satuan PAUD sesuai dengan visi, misi, tujuan dan kekhasan lembaga.
2. Indikator penilaian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran.
3. Indikator penilaian sudah dikelompokkan ke dalam program pengembangan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan.
4. Format rencana penilaian tidak bersifat baku. contoh rencana penilaian dapat dipelajari pada contoh RPPH di halaman berikut.

Contoh:

RPPH Model Pembelajaran Area

Kelompok : A (4-5 tahun)
 Tema/Sub Tema : Diriku/Identitasku
 Hari/Tanggal : Senin/.....
 Semester/Minggu Ke :.....
**KD yang dicapai : 1.1 2.1, 3.3- 4.3, 3.7- 4.7, 3.10 – 4.10.
 3.15. 4.15**

Muatan Materi:

- Diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan (NAM).
- Perilaku hidup sehat (Sosem).

- Mengenal anggota tubuh (FM).
- Mengenal lingkungan social (Kognitif).
- Mengungkapkan identitas diri (Bahasa).
- Bahasa reseptif (Bahasa).
- Membuat karya seni yang berkaitan dengan identitas diri (Seni).

Tujuan Pembelajaran:

- Anak dapat memahami diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan.
- Anak dapat mengetahui perilaku hidup sehat.
- Anak dapat mengenal anggota tubuh.
- Anak dapat mengungkapkan identitas diri.
- Anak dapat memahami bahasa reseptif.
- Anak dapat membuat karya seni yang berkaitan dengan identitas diri.

Langkah-langkah Kegiatan (KBM)

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- Berdoa
- Menyanyi
- Latihan gerak

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Mengamati;** anak duduk melingkar lalu berkenalan menyebut nama diri bergantian. Anak lain menyimak ketika temannya memperkenalkan diri.
- **Menanya;** anak melakukan proses menanya nama teman yang ada di kiri dan kanan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk tanya jawab.
- **Mengumpulkan informasi, menalar, mengkomunikasikan**

a. Area Bahasa

Kegiatan : Bermain tebak foto

Cara bermain :

- Guru meminta anak mengumpulkan foto diri.
- Guru meletakkan foto dengan tertutup.
- Anak diminta untuk membuka foto dan menyebutkan namanya.
- Anak mencocokkan foto dengan temannya.
- Anak mencari papan nama yang sesuai.

b. Area seni/motorik

Kegiatan : Membuat pigura

Cara bermain :

- Guru menyediakan alat.
- Anak melihat contoh pigura yang sudah disediakan guru.
- Anak mencontoh pigura yang sudah dipilih.
- Anak memajang hasil karyanya.

c. Area Drama

Kegiatan : Bermain bersama teman

Cara bermain:

- Anak mencoba baju yang ada.
- Anak berkenalan.
- Anak merencanakan sebuah permainan.
- Guru melihat interaksi anak-anak.

3. Istirahat/makan (30 menit)

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
- Makan/minum.
- Bermain bebas.

4. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Mengulang tepuk nama-nama.
- Bercakap-cakap kegiatan sehari.
- Berdoa pulang dan salam.

Media/sumber belajar:

Foto diri, foto keluarga, kertas, lem, krayon, baju laki-laki, baju perempuan, spidol.

Metode Pembelajaran :

Tehnik Penilaian :

Jakarta,

Mengetahui;
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....

.....

Contoh Format Penilaian yang dapat digunakan;

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai.	1	2	3	4
Sikap Spiritual	Memahami diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan.				
Sikap Sosial	Mengetahui perilaku hidup sehat.				
Pengetahuan	Mengenal anggota tubuh Mengenal lingkungan sosial. Memahami bahasa reseptif. Mengetahui nama diri.				
Keterampilan	Menyebutkan identitas sendiri. Menyebutkan anggota tubuh dan fungsinya. Mengikuti satu-dua instruksi. Menyebutkan nama keluarga inti.				

❖ **Catatlah nama anak yang masuk kriteria ini.**

Lembar Kegiatan 8: Menyusun RPPM dan RPPM (INDIVIDUAL)

TUGAS : Praktik Menyusun RPPM.

❖ **Buatlah Rencana Pelaksanaan Mingguan (RPPM) dengan mengambil salah satu tema pada Program Semester yang telah disusun. Model RPPM yang dibuat dapat berbentuk tabel maupun jaring-jaring (web).**

TUGAS : Praktik Menyusun RPPH lengkap dengan penilaian.

❖ **Buatlah Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH) Sesuai dengan tema dan sub tema yang telah dibuat di RPPM. RPPH yang disusun, disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan dan pendekatan saintifik.**

PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD

A. Pengertian Penilaian Pembelajaran PAUD

Penilaian hasil kegiatan belajar PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu. Penilaian lebih menekankan pada penilaian proses daripada penilaian produk.

Penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan dilakukan melalui penilaian autentik. Melalui penilaian autentik, penilaian tidak hanya mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak. Penilaian dilakukan melalui teknik-teknik tertentu.

Hasil penilaian tentang tingkat pencapaian perkembangan anak baik secara psikis maupun fisik yang dilakukan secara berkala oleh pendidik dan dikomunikasikan dalam bentuk pelaporan perkembangan anak. Apabila terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pendidik dapat berkonsultasi ke ahli yang relevan.

Penilaian merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, artinya dalam pembelajaran melibatkan 3 proses yaitu; perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Tujuan diadakan penilaian adalah:

- (1) Memberikan umpan balik kepada pendidik/guru untuk memperbaiki kegiatan belajar sambil bermain.

- (2) Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik/guru untuk melakukan kegiatan bimbingan terhadap anak didik agar fisik maupun psikisnya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.
- (3) Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik/guru untuk menempatkan anak dalam kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- (4) Memberikan informasi kepada orang tua tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak
- (5) Sebagai informasi bagi orang tua untuk melaksanakan pendidikan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan kegiatan lembaga.
- (6) Sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak dalam rangka pembinaan selanjutnya terhadap anak didik
- (7) Evaluasi yang tepat dengan cara yang tepat, pendidik/guru dapat menemukan kebutuhan belajar setiap anak sesuai tahap perkembangannya.

Penilaian yang digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini adalah penilaian autentik. Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar anak untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian autentik menggambarkan pembelajaran, belajar dan assessment yang berjalan saling mengisi. Penilaian autentik berkaitan dengan unjuk kerja (*performance*) supaya tepat untuk menilai kemajuan perkembangan anak.

B. Prinsip-Prinsip Penilaian Pembelajaran PAUD

Penilaian proses dan hasil belajar anak di PAUD berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Mendidik; proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
- 2) Berkesinambungan; penilaian dilakukan secara terencana, bertahap dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 3) Objektif; penilaian didasarkan pada prosedur dan criteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 4) Akuntabel; penilaian dilaksanakan sesuai prosedur dan criteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

- 5) Transparan; penilaian dilaksanakan sesuai prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.
- 6) Sistematis; penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrument.
- 7) Menyeluruh; penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 8) Bermakna; penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orang tua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.

C. Teknik-Teknik Penilaian Pembelajaran PAUD

Dalam melaksanakan penilaian dalam proses bermain sambil belajar dapat digunakan teknik-teknik penilaian sebagai berikut:

1. Observasi/pengamatan;

Cara pengumpulan data/informasi melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal dan rubrik.

Contoh Instrumen: Observasi/Pengamatan Sikap

Aspek perilaku yang diamati.....

No	Nama	Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu				Disiplin			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Budi												
2	Wati												
3	Susi												
4	Mira												
dst													

Keterangan:

- Format dapat digunakan dan diisi dengan tanda centang (✓).
- Format dapat digunakan untuk beberapa aktifitas belajar dengan menyesuaikan aspek perilaku yang diamati.

- **Buat rubrik penilaian yang jelas, contoh seperti di bawah ini:**
Aspek bekerja sama:
 - 1 (Belum Berkembang) : anak belum menunjukkan sikap bekerja sama sama sekali perlu bimbingan guru.
 - 2 (Mulai Berkembang) : anak menunjukkan sikap bekerja sama cukup baik.
 - 3 (Berkembang Sesuai Harapan) : anak menunjukkan sikap bekerja sama baik.
 - 4 (Berkembang Sangat Baik) : anak menunjukkan sikap bekerja sama dengan sangat baik.

2. Percakapan;

Merupakan penilaian yang dilakukan melalui bercakap-cakap antara anak dengan pendidik/guru baik di dalam kelas maupun luar kelas. Penilaian ini digunakan pada saat kegiatan terpimpin atau bebas.

Contoh Instrumen:

Pengamat/guru : Tanggal:

Kegiatan :

Nama Anak :

No	Perkembangan Bahasa	Penilaian				Komentar Guru
		1	2	3	4	
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengulang kalimat sederhana					
2	Menjawab pertanyaan sederhana					
3	Bertanya sesuai topik percakapan					
4	Menyebutkan kata yang berhubungan dengan topik percakapan					

Keterangan:

- Format dapat digunakan dan diisi dengan tanda centang (✓)
- Buat rubrik penilaian yang jelas, contoh seperti di bawah ini:

Aspek mengulang kalimat sederhana:

- | | | |
|-------------------------------|---|--|
| 1 (Belum Berkembang) | : | anak belum mampu mengulang kalimat sederhana sama sekali perlu bimbingan guru. |
| 2 (Mulai Berkembang) | : | anak mengulang kalimat sederhana cukup baik. |
| 3 (Berkembang Sesuai Harapan) | : | anak mampu mengulang kalimat sederhana baik. |
| 4 (Berkembang Sangat Baik) | : | anak mampu mengulang kalimat sederhana dengan sangat baik. |

3. Penugasan;

Merupakan penilaian berupa pemberian tugas yang akan dikerjakan anak dalam waktu tertentu baik secara individu maupun kelompok baik secara mandiri atau didampingi. Instrumen penugasan berupa proyek yang dikerjakan individu/kelompok.

Contoh proyek:

Bermain pasir, mencampur air berwarna, dll.

4. Unjuk kerja;

Penilaian yang dilakukan pendidik/guru dengan cara menuntut anak didik melakukan aktivitas, kegiatan atau tugas dalam perbuatan yang dapat diamati secara langsung misalnya: praktik bernyanyi, melompat, memperagakan sesuatu.

Contoh instrumen:

Hari/tanggal :

Kegiatan : Praktik bernyanyi

Nama anak :

Aspek yang dinilai	1	2	3	4	Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB	
Keberanian maju ke depan					
Kesesuaian/ketepatan nada					
Kesesuaian irama lagu					
Hapal teks lagu					

Keterangan:

- Format dapat digunakan dan diisi dengan tanda centang (✓)
- Buat rubrik penilaian yang jelas, contoh seperti di bawah ini:
 - 1 (Belum Berkembang) : anak belum mampu melakukan kegiatan perlu bimbingan guru.
 - 2 (Mulai Berkembang) : anak melakukan kegiatan cukup baik.
 - 3 (Berkembang Sesuai Harapan) : anak mampu melakukan kegiatan baik.
 - 4 (Berkembang Sangat Baik) : anak mampu melakukan kegiatan dengan sangat baik.

5. Penilaian hasil karya;

Merupakan penilaian dengan melihat produk yang dihasilkan oleh anak setelah melakukan suatu kegiatan. Hasil karya adalah hasil kerja anak didik setelah melakukan suatu aktivitas seperti; mengerjakan pekerjaan tangan atau karya seni seperti: melipat, menggambar, membentuk dari plastisin, membuat topi dari bahan bekas, dll.

Contoh instrumen:

Hari/tanggal :
 Kegiatan : Membuat topi dari kertas koran
 Nama anak :

No	Aspek	1	2	3	4
		BB	MB	BSH	BSB
1	Memilih bahan dan peralatan				
2	Teknik mengerjakan				
3	Hasil karya anak (bentuk fisik, warna)				

Keterangan:

- Format dapat digunakan dan diisi dengan tanda centang (✓)
- Buat rubrik penilaian yang jelas, contoh seperti di bawah ini:
 1 (BB) : perlu bimbingan
 2 (MB) : cukup baik
 3 (BSH) : baik
 4 (BSB) : sangat baik

6. Pencatatan anekdot;

Merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat sikap dan perilaku khusus pada anak terkait perkembangan yang negatif dan positif yang terjadi terkait proses pertumbuhan dan perkembangannya. Penulisan catatan anekdot tidak boleh menggunakan persepsi pendidik/guru tetapi kejadian factual yang sesuai kejadian yang ditulis.

Contoh instrumen:

Kejadian:

Nama Anak :	Uraian Kejadian	
	Kejadian	Keterangan

7. Portofolio;

Merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai kegiatan anak secara berkesinambungan atau catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai salah satu bahan untuk menilai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

D. Prosedur Penilaian

Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar anak mencakup semua aspek perkembangan yang dirumuskan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Waktu penilaian dilakukan mulai anak datang di TK, selama proses pembelajaran, saat istirahat, sampai anak-anak pulang. Hasil penilaian dapat dirangkum dalam kurun waktu harian, mingguan atau bulanan.

Hasil akhir penilaian merupakan informasi tentang proses dan hasil belajar anak yang diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik dan instrument penilaian dengan menggunakan prosedur sebagai berikut:

- 1) Mengacu pada kompetensi dan dilakukan seiring dengan kegiatan pembelajaran yang diprogramkan dalam RPPH.
- 2) Mencatat proses dan hasil belajar anak dengan menggunakan berbagai teknik dan instrument penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilakukan.
- 3) Merangkum catatan semua hasil perkembangan anak dan dipindahkan ke dalam buku bantu penilaian, buku rangkuman penilaian atau dokumen lainnya.
- 4) Mengolah hasil rangkuman selama satu semester menjadi bentuk laporan deskripsi secara singkat yang meliputi 3 kompetensi yaitu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Deskripsi dirumuskan secara objektif sehingga tidak menimbulkan persepsi yang salah bagi orang tua atau wali dalam bentuk LPPA (Laporan Pencapaian Perkembangan Anak).

E. Pelaporan Hasil Penilaian

1. Pelaporan Pencapaian Hasil Perkembangan dan Pertumbuhan Anak.

Pelaporan adalah kegiatan mengkomunikasikan hasil penilaian tentang tingkat pencapaian perkembangan anak baik secara psikis maupun fisik yang dilakukan secara berkala oleh pendidik. Apabila terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pendidik dapat berkonsultasi ke ahli yang relevan.

Bentuk pelaporan berupa deskripsi pertumbuhan fisik dan perkembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan anak yang dilaporkan kepada orang tua dilengkapi dengan lampiran hasil portofolio.

Teknik pelaporan dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung, antara pendidik dan orang tua. Pendidik menjadwalkan kegiatan untuk bertemu dengan orang tua serta menyediakan ruangan yang kondusif saat pelaporan hasil perkembangan dan pertumbuhan disampaikan.

Pelaporan secara tertulis diberikan kepada orang tua minimal sekali untuk setiap 6 bulan, sedangkan pelaporan secara lisan dapat diberikan sesuai kebutuhan. Pelaporan lisan berupa bentuk komunikasi umpan balik secara langsung jika pendidik menemukan aktifitas anak di sekolah yang perlu dikonfirmasi kepada orang tua. Jika orang tua tidak menjaga anak, bisa dilakukan dengan telepon langsung atau menulis surat/ buku komunikasi sekolah dan orang tua.

2. Pola Penulisan LPPA.

Laporan Pencapaian Perkembangan Anak pada anak usia dini berbentuk deskriptif narasi bukan merupakan angka atau skor seperti satuan pendidikan lainnya. Deskripsi penulisan LPPA memuat keistimewaan anak pada semua aspek perkembangan. Deskripsi LPPA merupakan keberhasilan belajar anak, atau pencapaian kompetensi yang sesuai dirumuskan dalam kegiatan pembelajaran.

LPPA juga harus mendeskripsikan hal-hal yang penting terkait perkembangan diri anak selanjutnya. Serta LPPA juga harus mendeskripsikan tentang hal-hal yang perlu dilakukan oleh pendidik/guru dan orang tua dalam rangka pengembangan diri anak.

3. Teknik Penyampaian Hasil Penilaian.

Berikut adalah beberapa teknik penyampaian hasil penilaian yang harus diperhatikan ketika melakukan pelaporan LPPA:

- a) Dilakukan oleh Kepala TK dan guru secara lisan atau tertulis
- b) Dilaksanakan secara tatap muka langsung antara pihak lembaga dan orang tua/wali
- c) Menjaga kerahasiaan data pelaporan perkembangan anak untuk melakukan bimbingan selanjutnya.

Di bawah ini merupakan contoh format LPPA:

LAPORAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK

Tahun Pelajaran:

Nama Anak Didik :	Nomor Induk :
Kelompok / Usia :	Semester :
PERTUMBUHAN	
Berat Badan :	Tinggi Badan :
Lingkar Kepala :	Lingkar Lengan atas :
Panca Indera :	
Kesehatan Anak Secara Umum :	
PERKEMBANGAN	
Mengetahui, Kepala Sekolah 	Surabaya, Guru Kelas
Keterangan: Sakit : hari Ijin : hari Alpha : hari	Komentar Orang Tua: <p style="text-align: right;">Orang Tua, </p>

Lembar Kegiatan 9; Teknik Penilaian Autentik.

Tujuan ;

mahasiswa mampu memilih teknik penilaian sesuai kebutuhan data perkembangan anak usia dini.

Petunjuk ;

Diskusikanlah; efektifitas penggunaan teknik penilaian, berdasarkan kapan atau dalam kondisi apa teknik penilaian tersebut efektif digunakan. Hasil diskusi dimuat dalam tabel berikut ini.

No	Teknik Penilaian	Efektifitas Penggunaan
1	Pengamatan/observasi	
2	Penugasan	
3	Unjuk kerja	
4	Penilaian hasil karya	
5	Pencatatan anekdot	
6	Portofolio	

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2011
- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standart Kompetensi Guru)*, Bandung; Remaja Rosdakarya, .2006
- Hanzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta; PT Bumi Aksara. 2009
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*. 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014*. 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal PAUD Dan Dikmas Direktorat Pembinaan PAUD. *Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta. 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal PAUD Dan Dikmas Direktorat Pembinaan PAUD. *Pedoman Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. 2015
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011
- M. Thobroni, *Belajar & Pembelajaran..Teori Dan Praktik* .Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2015
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta; Rineka Cipta. 2004
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu. Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada. 2015

Rachma Hasibuan., Bachtiar Syaiful Bachri. *Materi Workshop Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*. PPs Unesa.2015

Suyono., Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran. Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung; PT RemajaRosdakarya Offset. Cetakan Ke-5. 2015

Sugiono. *Belajar & Pembelajaran*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2010

Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta; Pedagogia. 2010.

Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; Universitas Terbuka. 2005

----- Tim Kreatif PPSDM NASSA. 2012

Sumber internet:

Retno Susilowati. *Pemahaman gaya belajar Pada Anak Usia Dini*. Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus. Vol.1, No.1 Juli-Desember 2013 (online)

ejournal.paud.fip.um.ac.id/.../15-Memahami-Gaya-Belajar...(133).
MEMAHAMI GAYA BELAJAR ANAK USIA DINI. Tri Suyati
maulia.desi@gmail.com. EllyaRakhmawati
rakhmawati.ellya@gmail.com. PadmiPadmiDhyah ... di akses 22
Februari 2016.

ejournal.paud.fip.um.ac.id/.../15-Memahami-Gaya-Bel... di akses 22
Februari 2016

<http://wahyuti4tklarasati.blogspot.co.id/2011/11/karakteristik-anak-usia-dini.html>, diakses 3 Februari 2017

<http://dedetzelth.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-tujuan-dan-fungsi-perencanaan.html>, diakses 3 Februari 2017

TENTANG PENULIS



Anik Lestaringrum

Lahir di Magetan, 08 Pebruari 1978. Saat ini sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beberapa mata kuliah yang diampu adalah Strategi Kegiatan Pengembangan PAUD, Kurikulum PAUD, Analisis Kegiatan Pengembangan AUD, Pembelajaran Terpadu dan Perencanaan Pembelajaran. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana S-1 dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2010, Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2013 dan sekarang sedang menempuh pendidikan Doktor Teknologi pendidikan Konsentrasi PAUD di Universitas Negeri Jakarta. Sangat aktif sebagai penulis, pemakalah dan peneliti dibidang PAUD, beberapa judul penelitian yang dibiayai DIKTI diantaranya "Penayangan serial Kartun Upin & Ipin Sebagai Media Pengembangan Pembiasaan Moral Agama Pada Kelompok B TK Negeri Pembina Kota Kediri" pada tahun 2011 dan "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Panggung Boneka Tangan" pada tahun 2013. Serta beberapa tulisan artikel yang termuat pada jurnal terakreditasi nasional salah satunya dengan judul "Analisis Pembelajaran Holistik Integratif Pada Anak Di Taman kanak-Kanak Negeri Pembina Grogol Kabupaten Kediri" pada tahun 2016.

Kritik dan saran sangat diharapkan guna peningkatan kualitas dan penulisan selanjutnya. Untuk itu, silahkan kirim kritik dan saran ke: aniklestariningrum@gmail.com



Perencanaan Pembelajaran **ANAK USIA DINI**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap perkembangan yang dilalui oleh anak.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sebuah *planning* atau perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut merupakan pedoman, garis-garis besar atau petunjuk-petunjuk yang harus dituruti jika menginginkan hasil yang baik sebagaimana direncanakan. Rencana pelaksanaan pembelajaran/perencanaan tersebut merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pembelajaran mengacu kepada karakteristik (usia, sosial, budaya dan kebutuhan individual) anak.

Dalam proses pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan, yang di dalamnya ada tiga kegiatan utama yaitu, merencanakan pembelajaran, melaksanakan perencanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Pada buku ini disajikan secara lengkap proses perencanaan pembelajaran untuk Anak Usia Dini berdasarkan tinjauan teoritik dan praktik. Secara rinci buku ini terdiri dari 6 bab, yaitu:

- Bab 1 Pendidikan dan Belajar pada Anak Usia Dini
- Bab 2 Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran AUD
- Bab 3 STPPA, KI, KD dalam Rancangan Pembelajaran
- Bab 4 Model dan Metode Pembelajaran PAUD
- Bab 5 Penyusunan Rencana Pembelajaran PAUD
- Bab 6 Penilaian Pembelajaran PAUD

Selamat membaca.



ADJE media nusantara
Jl. Demang Pelang 9 Matondong, Ngantak
Telp. (0818) 96346 / (0818) 96346000
email: sewa@adjemedia Nusantara.co.id
website: www.adjemedia Nusantara.co.id

ISBN 978-602-61355-4-4



9 786026 135544