

Tim Penulis:

Anik Lestaringrum, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya, Widi Wulansari,
Dema Yulianto, Linda Dwiyanti, Danang Prasetyo, Hanggara Budi Utomo,
Veny Iswantiningtyas, Epritha Kurnia Wati.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF ANAK USIA DINI

(KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF ANAK USIA DINI

(KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

Tim Penulis:

Anik Lestaringrum, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya, Widi Wulansari,
Dema Yulianto, Linda Dwiyanti, Danang Prasetyo, Hanggara Budi Utomo,
Veny Iswantiningtyas, Epritha Kurnia Wati.



**PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI
(KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)**

Tim Penulis:

Anik Lestarinigrum, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya, Widi Wulansari,
Dema Yulianto, Linda Dwiyantri, Danang Prasetyo, Hanggara Budi Utomo,
Veny Iswantiningtyas, Epritha Kurnia Wati.

Desain Cover:

Fawwaz Abyan

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.

ISBN:

978-623-459-142-2

Cetakan Pertama:

Agustus, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022

by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG

(Grup CV. Widina Media Utama)

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain rasa syukur, karena berkat rahmat dan karuniaNya buku yang berjudul perencanaan pembelajaran kreatif anak PAUD ini telah dapat di terbitkan untuk dapat dikonsumsi oleh khalayak banyak. Tujuannya untuk meningkatkan perkembangan anak menguasai dan memahami pelajaran. Guru berperan penting dalam menyesuaikan pembelajaran kurikulum 2013 agar anak mampu menerapkan hasil keterampilan. Disini guru harus memahami perbedaan anak seperti posisi anak bungsu dalam keluarga, anak tunggal, dari keluarga banyak anak maupun perbedaan agama. Guru lebih kreatif mengenai pelajaran yang akan dikerjakan anak dan mencari bahan-bahan dan perlengkapan yang dibutuhkan. Serta menyampaikan kepada orang tua apa yang dikerjakan anak. Seluruh hasil pembelajaran anak akan tetapi dievaluasi guru via hasil karya mereka.

Dalam kesempatan ini, guru juga bisa menyederhanakan pembelajaran dengan memahami pengetahuan anak selama anak mampu menulis dan membaca, Maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) berperan penting dalam membentuk pembelajaran anak. Keduanya berada di bawah naungan program semester (Prosem) dalam tahun ajaran dan menjadi pedoman guru selama anak belajar di rumah. Perencanaan tema menjadi mudah disampaikan dibawah RPPM dan tema dapat disesuaikan dengan hal yang terdekat dengan kehidupan anak. Dalam pemilihan tema, perlu diperhatikan pula minat anak, keluasan dan kedalaman pengetahuan dan kesediaan materi di lingkungannya.

Tema bisa dikembangkan dari yang mendasar hingga yang lebih rumit. Misalnya jika ada kereta dekat daerah anak, maka berbagai hal terkait seperti kereta, gerbong, penumpang bisa dibahas. Disinilah kemampuan motorik halus bisa digalakkan karena akan membutuhkan koordinasi mata dan tangan anak seperti menulis, menggunting, melipat, mencocok.

Sementara motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, senam dan tarian. Bahkan gerakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas dapat digunakan dalam pembelajaran.

Adalah penting bagi anak untuk melakukan kegiatan ini sendiri agar memahami proses. Karena akan berdampak pada penilaian oleh guru. Misalnya anak bisa dituntun merekam video hasil karyanya, sekecil apapun hasilnya. Hal ini untuk mencegah kasus orang tua yang menghasilkan karya yang terkesan sempurna. Penilaian efektif berdasarkan hasil karya anak dapat membantu guru dan orang tua mengetahui perkembangan belajar anak, kemampuannya dan kebiasaannya. Dengan didukung program pembelajaran yang direncanakan sesuai profil anak maka kompetensi anak akan semakin berkembang, pengetahuan dan kemampuannya semakin baik.

Maka Perencanaan pembelajaran memiliki peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik sekaligus fasilitator dalam melayani kebutuhan anak, yang dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan *powerfull* seorang guru/pendidik perlu merancang perencanaan yang matang. Dalam hal ini, pembelajaran yang baik membutuhkan persiapan yang baik pula, sehingga guru/pendidik tidak bingung atau tidak sembarangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Terlebih, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri yang jelas berbeda dengan satuan tingkat pendidikan yang lain. Buku Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dikemas dengan bahasa yang ringan sehingga memudahkan pembaca dalam memahami bagaimana menyiapkan pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini. Hal ini dimulai dari mengenal konsep pembelajaran anak usia dini, mengidentifikasi kebutuhan anak, dan mendesain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak melalui model-model baku yang sudah diciptakan oleh para ahli yang coba dimodifikasi oleh penulis. Lebih lanjut, pada kegiatan ini guru menetapkan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Jika hal tersebut dilaksanakan maka pembelajaran akan

berjalan dengan sistematis dan terorganisir. Dengan demikian, pembelajaran mampu menghasilkan perubahan-perubahan yang terukur.

Oleh karena itu buku yang berjudul perencanaan pembelajaran kreatif anak PAUD ini hadir sebagai bagian dari upaya untuk menambah khazanah, diskusi perencanaan pembelajaran kreatif anak PAUD. Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, karena sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terimakasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia, khususnya terkait perencanaan pembelajaran kreatif anak PAUD.

Agustus, 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 KONSEP DASAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD	1
A. Hakikat Perencanaan Pembelajaran.....	2
B. Pentingnya Perencanaan Pembelajaran.....	5
BAB 2 TEORI-TEORI PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI	11
A. Prinsip-Prinsip Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
B. Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini	16
BAB 3 PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD DARI PERSPEKTIF PSIKOLOGIS	29
A. Pembelajaran PAUD dalam Perspektif Psikologi	30
B. Karakteristik Pembelajaran pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Psikologi.....	32
C. Prinsip Pembelajaran pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Psikologi.....	34
D. Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Perspektif Psikologi.....	36
BAB 4 JENIS-JENIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD	39
A. Pengertian/Konsep Perencanaan Pembelajaran PAUD	40
B. Prinsip-Prinsip Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini	41
C. Tujuan dan Komponen-Komponen Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini.....	43
D. Alur Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini	45
E. Manfaat dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran.....	46
F. Jenis-Jenis Perencanaan Pembelajaran PAUD.....	48
BAB 5 PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD	55
A. Pendahuluan.....	56
B. Pembahasan	58
C. Penutup	67

BAB 6 PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)	
BERBASIS KEARIFAN LOKAL	71
A. Pendahuluan	72
B. Pembahasan	74
C. Penutup	85
BAB 7 PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD	91
A. Prosedur Penyusunan Perangkat Pembelajaran AUD	93
B. Komponen-Komponen Perangkat Pembelajaran Untuk AUD	97
BAB 8 PARADIGMA BARU PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD	
DENGAN PROJEK	111
A. Pendahuluan	112
B. Konsep Pembelajaran Paradigma Baru	114
C. Pembelajaran PAUD Berbasis Projek	115
D. Perangkat Pembelajaran PAUD dengan Projek	118
E. Pemetaan Kebutuhan Belajar Peserta Didik	122
F. Penutup	123
BAB 9 IMPLEMENTASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS	
LOOSE PART	127
A. Pendahuluan	128
B. <i>Loose Parts</i>	130
C. Tujuan Penggunaan <i>Loose Part</i> dalam Pembelajaran	131
D. Manfaat <i>Loose Part</i> dalam Pembelajaran	131
E. Implementasi <i>Loose Part</i>	131
F. Kesimpulan	135
BAB 10 PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD	139
A. Pendahuluan	140
B. Pembahasan	141
C. Penutup	149
PROFIL PENULIS	151



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 1: KONSEP DASAR

PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 1

KONSEP DASAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

A. HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Aktivitas proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dan guru adalah pemegang peran utama di dalam menggerakkan kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan. Tugas utama seseorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, melatih anak menjadi dari tidak tahu menjadi tahu. Oleh karenanya, tanggung jawab keberhasilan pendidikan berada di pundak guru. Perencanaan pelajaran merupakan proses penerjemahan kurikulum yang berlaku menjadi program-program pembelajaran yang selanjutnya dijadikan pedoman bagi guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran (Puspitasari, 2012). Pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar ini diharapkan dapat dicapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri anak, juga menjadi harapan semua pihak supaya setiap anak mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Proses pembelajaran terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai akan tetapi, banyak seorang guru gagal dalam membuat pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran pada anak didik karena tidak menyesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya (Sum & Taran, 2020).

Perencanaan wajib disusun oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebaiknya guru menyusun perencanaan di awal minggu pembelajaran akan dimulai. Misalnya untuk pembelajaran minggu depan,

guru sudah harus menyiapkan minggu sebelumnya. Perencanaan yang disusun guru berlaku selama seminggu dan dapat digunakan setiap hari. Dengan demikian, perencanaan tidak disusun hanya ketika ada permintaan dari pengawas/penilik, atau ketika hendak mengajukan proses akreditasi satuan pendidikan. Hindari pula mengkopi perencanaan milik orang lain atau membeli perangkat pembelajaran yang sudah jadi. Ingatlah bahwa guru adalah yang paling mengetahui minat dan kemampuan anak. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan yang disusun oleh guru dengan teliti dan bersungguh-sungguh dan berdasarkan pada kebutuhan peserta didiknya. Rancangan pembelajaran pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang dilakukan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dengan menyusun rancangan pembelajaran merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya penyusunan rancangan pembelajaran bertujuan merancang pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bermakna menyenangkan dengan bermain (Wahyuni *et al.*, 2018).

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik (Sofia *et al.*, 2019). Pengaturan peristiwa pembelajaran dilakukan secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuat berhasil guna. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran perlu dirancang, ditetapkan tujuannya sebelum dilaksanakan, dan dikendalikan pelaksanaannya. Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Kartini & Waridah, 2018).

Pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) akan menjadi efektif memerlukan suatu perencanaan pembelajaran yang direncanakan guru disesuaikan dengan karakteristik anak. Hakikat perencanaan ini nantinya merupakan suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang ditetapkan (Nurmadiyah, 2016). Perlu ditegaskan bahwa pembelajaran anak usia dini memiliki kekhasan dimana anak melakukan kegiatan belajarnya dengan bermain yang menyenangkan sehingga optimalisasi seluruh panca indera anak akan dapat distimulasi melalui perencanaan pembelajaran yang membelajarkan anak dapat berinteraksi langsung dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi interaksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk tujuan pembelajaran khususnya yang berada di sekitar anak terdekat dengan lingkungan anak akan dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di antara anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan optimal (Susanto, 2018).

Konteks perencanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan metode pengajaran, dalam suatu lokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Tujuan dalam pembelajaran akan berhasil dicapai jika terdapat perencanaan secara tertulis. Paling tidak, perencanaan tertulis itu banyak membuahkan hasil suatu tujuan. Untuk membuahkan hasil dalam pembelajaran yang harus ditentukan terlebih dahulu adalah langkah-langkah mengenai apa-apa yang akan dilakukan, untuk siapa, dan bagaimana sistem pembelajaran yang baik. Jika hal ini sudah terencana, maka tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Dalam proses belajar mengajar, perencanaan program pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sebab menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi. Keterpaduan pembelajaran sebagai suatu sistem bukan hanya antara komponen komponen proses belajar mengajar, tetapi juga antara langkah yang satu

dengan langkah berikutnya dan guru dalam melaksanakan program pembelajaran benar-benar harus sesuai dengan yang telah direncanakan (Sum & Taran, 2020). Karakteristik ini dapat dirumuskan dengan mengingat berbagai materi penting dari aktivitas dasar proses perencanaan. Unsur unsur aktivitas atau tindakan dasar tersebut, sekurang-kurangnya dalam merumuskan suatu tujuan mencakup pengembangan program untuk mencapai sasaran, pelaksanaan program, dan pengorganisasian proses perencanaan itu sendiri (Marlina, 2017)

B. PENTINGNYA PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Mengapa perencanaan pembelajaran itu penting dipersiapkan oleh guru, hal yang perlu dipahami bersama yaitu pembelajaran yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasaan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian. Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru PAUD diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak. “Perencanaan yang baik adalah seperti peta perjalanan, menunjukkan tujuan akhir dan bagaimana cara terbaik menuju kesana” *“A good plan is like a road map, it shows the final destination and usually the best way to get there”* dikemukakan oleh H. Stanley Judd (Wahyuni *et al.*, 2018)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang mendukung anak dalam proses belajar. RPP berisi langkah-langkah konkret yang dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun harus mengacu kepada karakteristik seperti usia, kemampuan, dan kebutuhan setiap anak. Apabila rencana disesuaikan dengan karakteristik setiap anak, dapat dipastikan proses pembelajaran akan menarik minat anak dan membantu meningkatkan seluruh aspek perkembangannya. Perencanaan merupakan

salah satu tugas yang harus dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru yang bertanggung jawab pada setiap rombongan belajar (rombel) atau guru yang ditunjuk menjadi wali kelas pada kelompok usia tertentu. Rencana pembelajaran yang disusun guru akan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Rencana yang disusun oleh guru juga dapat memandu orang tua dalam menyiapkan alat dan bahan main atau media bermain dan mendampingi anaknya selama beraktivitas di rumah. Orang tua tentu saja dapat memberikan saran atau masukan kepada guru tentang kegiatan main atau bahan dan alat main yang diperlukan, mengingat orang tua lebih mengetahui minat dan kemampuan anaknya masing-masing (Uns, 2020)

Coba kita bayangkan apa yang terjadi pada sebuah proses pembelajaran apabila guru tidak menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu sebelum memulai proses belajar mengajar? Tanpa perencanaan guru tidak bisa melakukan proses pembelajaran dengan baik. Guru tidak memiliki gambaran tentang tujuan yang ingin dicapai. Guru juga tidak bisa menentukan arah dan cara yang dipakai dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bisa dibayangkan jika dalam suatu kegiatan tidak terencana dengan jelas tidak dirumuskan tujuannya maka akan menjadi membingungkan, oleh karena itu perencanaan juga harus disusun secara jelas. Tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang hasil pembelajaran apa yang diharapkan. Tujuan ini dapat sangat umum, sangat khusus atau di mana saja dalam kontinum khusus dikemukakan Uno, 2008, dalam (Ananda, 2019)

Era merdeka belajar sekarang ini sebenarnya membawa banyak perubahan paradigma pembelajaran anak usia dini tidak terkecuali dari penyusunan perangkat pembelajarannya. Merdeka bermain bagi anak usia dini harus diawali dengan stimulasi yang tepat oleh gurunya agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya, karakteristiknya dan memanfaatkan sumber belajar berbasis lingkungan sekitar. Dibutuhkan inovasi-inovasi ataupun terobosan oleh guru agar apa yang akan direncanakan dapat mengembangkan sesuai kemajuan teknologi, perubahan zaman menuju keterampilan abad 21 di era 4.0 (Primayana, 2019).

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, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak (Wahyuni *et al.*, 2018). Adapun alur atau rambu-rambu harus mengikuti alur sebagaimana berikut ini:

1. Memahami STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) sebagai hasil akhir program PAUD
2. Memahami capaian perkembangan sebagai capaian hasil pembelajaran (K-13 memahami KD)
3. Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun untuk: mendukung pencapaian capaian perkembangan anak, mendukung keberhasilan pengelolaan pembelajaran bermakna. Mengarahkan guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, mengarahkan guru untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak dan mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Melalui alur yang sudah dilalui tersebut akan dapat menciptakan pembelajaran yang benar-benar memiliki proses pembelajaran yang akan berlangsung bermakna karena interaksi yang terjadi antara peserta didik dan guru dapat terjadi bukan pusat utama guru lagi tetapi pusat kebutuhan peserta didik. Diharapkan guru sebagai fasilitator yang inovatif, oleh karena itu membangun perubahan pola pikir menjalani paradigma baru pendidikan yang nantinya akan menghasilkan kreativitas peserta didik lebih meningkat melalui perencanaan pembelajaran berkualitas tidak hanya sekedar kertas tidak bermakna (Lestarinigrum, 2017).

Semoga dengan tulisan ini dapat menggambarkan betapa pentingnya dalam penyusunan perencanaan pembelajaran bermakna bagi anak usia dini, anak adalah investasi utama masa depan bangsa Indonesia. Stimulasi yang tepat melalui proses sesuai tahapan perkembangan anak akan menyiapkan generasi yang berkarakter, mandiri, berpikir kritis dan juga kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI) Jl. Seser Komplek Citra Mulia Blok D. 14 Medan
- Kartini, K., & Waridah, W. (2018). Implementasi pembelajaran tematik pada pendidikan anak usia dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i2.23132>
- Lestarinigrum, A. (2017). Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD_ISBN_9786026135544.pdf. In *Adjie Media Nusantara*.
- Marlina, L. (2017). PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2679>
- Nurmadiyah, N. (2016). STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 3(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v3i1.101>
- Primayana, K. H. (2019). Tantangan dan Peluang Dunia Pendidikan di Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1, 321–328. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>
- Puspitasari, E. (2012). Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 67–76.
- Sofia, A., Fatmawati, N., DRUPADI, R. D., & ... (2019). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum 2013 Bagi Guru Pendidikan AnakUsia Dini (PAUD). ... *Forkom PG PAUD* <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/22136>
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287>
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uns, P. T. K. F. (2020). *Rencana Pelaksanaan*. 4.

Wahyuni, M., Yuliantina, I., & Ritayanti, U. (2018). Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran : Pendidikan Anak Usia Dini. *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 021, 30.*



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 2: TEORI-TEORI PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Rosa Imani Khan, S.Psi., M.Psi.

Prodi. PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 2

TEORI-TEORI PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Proses perencanaan merupakan pijakan awal dalam melakukan suatu kegiatan. Perencanaan dapat memberikan arah, menjadi standar kerja, memberi kerangka pemersatu dan membantu memperkirakan seluruh peluang yang ada (Aisyah, 2018). Dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik kecil maupun besar, dalam suatu lembaga harus didahului dengan proses perencanaan, khususnya dalam organisasi pendidikan termasuk pendidikan untuk anak usia dini. Untuk mencapai keberhasilan dalam setiap kegiatan pembelajaran tidak akan dapat lepas dari proses perencanaan, karena dalam perencanaan itulah disusun target atau harapan-harapan dan metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Lebih lanjut lagi, Rahmadani *et al.* (2019) menjelaskan bahwa perencanaan pendidikan merupakan suatu rumusan rancangan kegiatan yang ditetapkan dengan berpijak pada visi, misi dan tujuan pendidikan yang memuat langkah atau prosedur dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan. Perencanaan pendidikan dapat menjadi alat kontrol dan kendali perilaku warga satuan pendidikan (kepala sekolah, guru, karyawan, anak didik, komite sekolah) serta memuat rumusan hasil yang ingin dicapai dalam proses penyelenggaraan layanan pendidikan kepada anak didik menyangkut masa depan proses pengembangan dan pembangunan pendidikan dalam waktu tertentu, yang lebih berkualitas. Dalam tulisan ini akan dibahas tentang prinsip-

prinsip yang harus dipegang teguh dalam menyusun perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini dan model-model pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini.

A. PRINSIP-PRINSIP PENYUSUNAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Puspitasari (2012) dan Sujiono (2013) menjelaskan tentang 7 (tujuh) prinsip dalam melakukan penyusunan perencanaan pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), antara lain:

1. Prinsip Relevansi

Perencanaan pembelajaran yang disusun hendaknya relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara individual.

2. Prinsip Adaptasi

Perencanaan pembelajaran yang disusun hendaknya memperhatikan dan mengadaptasi perubahan psikologi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang berkembang di masyarakat termasuk juga perubahan sebagai akibat dari dampak psikososial.

3. Prinsip Kontinuitas

Perencanaan pembelajaran harus disusun secara berkelanjutan antara satu tahapan perkembangan ke tahapan perkembangan yang berikutnya, sehingga diharapkan anak akan siap untuk memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya.

4. Prinsip Fleksibilitas

Perencanaan pembelajaran yang disusun harus fleksibel, dapat dipahami, dipergunakan dan juga dikembangkan secara luwes sesuai dengan keunikan dan kebutuhan anak serta kondisi dimana pendidikan itu berlangsung.

5. Prinsip Kepraktisan dan Akseptabilitas

Perencanaan pembelajaran yang disusun harus memberikan kemudahan bagi praktisi dan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini.

6. Prinsip Kelayakan

Perencanaan pembelajaran yang disusun harus menunjukkan kelayakan dan keberpihakan pada anak usia dini.

7. Prinsip Akuntabilitas

Perencanaan pembelajaran yang disusun harus dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat selaku pengguna jasa pendidikan anak usia dini.

Sedangkan Ananda (2019) memaparkan dalam bukunya, bahwa terdapat beberapa prinsip penyusunan perencanaan pembelajaran yang secara relatif berlaku umum, antara lain:

1. Prinsip Perkembangan

Setiap anak didik yang sedang mengikuti pembelajaran sedang berada dalam proses perkembangan dan masih akan terus berlanjut. Kemampuan anak pada jenjang usia dan tingkatan kelas dapat berbeda-beda sesuai perkembangannya masing-masing. Pada umumnya, anak dengan jenjang usia/kelas yang lebih tinggi memiliki kemampuan yang lebih tinggi pula bila dibandingkan dengan anak yang memiliki jenjang usia/kelas di bawahnya. Pada saat memilih bahan ataupun metode mengajar, guru hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan dengan kemampuan anak. Guru harus memahami dan memiliki kesabaran dalam menjalankan tugas pelayanan belajar bagi anak. Apabila suatu saat anak belum menunjukkan perkembangan dalam kemampuannya, mungkin membutuhkan satu minggu atau lebih baru kemudian anak menunjukkan kemajuan yang berarti. Tantangan inilah yang menjadi bagian penting dari profesi seorang guru dalam menjalankan tugas melaksanakan pembelajaran.

2. Prinsip Perbedaan Individu

Masing-masing anak dapat memiliki ciri dan pembawaan yang berbeda-beda. Mereka juga menerima pengaruh dan perlakuan dari keluarga masing-masing yang juga berbeda-beda. Ada anak yang memiliki badan tinggi, kurus, gemuk, pendek, lincah, lamban, berbakat dalam bidang tertentu, mudah tersinggung, penyabar, ramah, periang, dan ciri-ciri perilaku lainnya. Agar dapat memberikan pelayanan belajar bagi semua anak, guru hendaknya mampu memahami dengan benar ciri-ciri dari masing-masing anak. Hal ini berlaku pada saat guru menyiapkan dan menyajikan pembelajaran maupun dalam memberikan tugas-tugas dan bimbingan dalam belajar.

3. Prinsip Minat dan Kebutuhan Anak Didik

Masing-masing anak memiliki minat dan kebutuhannya sendiri-sendiri. Anak yang tinggal di kota dapat memiliki perbedaan minat dan kebutuhan dengan anak yang tinggal di desa. Begitu pula anak yang tinggal di daerah pantai dapat memiliki perbedaan minat dan kebutuhan dengan anak yang tinggal di pegunungan, demikian seterusnya. Dalam hal pembelajaran, bahan ajaran dan penyampaian sedapat mungkin disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak-anak tersebut. Meskipun hampir tidak mungkin dapat menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan setiap anak, guru hendaknya berusaha agar sedapat mungkin dapat memenuhi minat dan kebutuhan tersebut. Pembelajaran sangat perlu memperhatikan minat dan kebutuhan anak, karena kedua hal tersebut akan menjadi sumber motivasi belajar anak. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak, tentu akan menarik perhatiannya, dengan demikian ia akan bersungguh-sungguh dalam belajar.

4. Prinsip Motivasi

Motivasi memiliki peran besar dalam upaya belajar anak. Tanpa keberadaan motivasi, hampir tidak mungkin anak mau melakukan/mengikuti kegiatan belajar. Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar anak, antara lain:

- a. Mempersiapkan untuk menggunakan cara atau metode dan media belajar yang bervariasi/tidak monoton. Metode dan media belajar yang bervariasi akan mengurangi bahkan menghilangkan kebosanan anak dalam belajar.
- b. Merencanakan dan memilih bahan ajar yang menarik minat dan dibutuhkan oleh anak. Sesuatu yang dibutuhkan akan dapat menarik perhatian. Pemenuhan kebutuhan belajar ini akan dapat membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.
- c. Memberikan sasaran antara, sasaran akhir belajar adalah lulus ujian atau naik kelas. Sasaran akhir ini baru dicapai diakhir tahun, untuk membangkitkan motivasi belajar maka diadakan sasaran antara seperti ujian semester, tengah semester, ulangan akhir dan sebagainya.

- d. Memberikan kesempatan untuk sukses. Bahan belajar atau soal-soal yang sulit hanya bisa diterima atau dipecahkan oleh anak yang pandai, anak yang kurang pandai sukar menguasai atau memecahkannya. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran harus dilihat dari kesesuaian tingkat kemampuan belajar anak yaitu agar anak yang kurang pandai juga dapat menguasai dan memecahkan soal, maka berikan bahan/soal yang sesuai dengan kemampuannya. Keberhasilan yang dicapai anak akan dapat menimbulkan kepuasan dan kemudian membangkitkan motivasi untuk belajar lagi.
- e. Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang hangat biasanya berisi rasa persahabatan, humor, pengakuan akan eksistensi anak, terhindar dari celaan dan dapat membangkitkan motivasi belajar.
- f. Adakan persaingan/kompetisi yang sehat untuk membangkitkan motivasi belajar dalam diri anak. Anak dapat bersaing dengan hasil belajarnya sendiri atau dengan hasil yang dicapai oleh orang lain. Dalam persaingan ini dapat diberikan ujian, ganjaran ataupun hadiah (Sagala, 2012).

B. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Istilah Model Pembelajaran terdiri dari 2 (dua) kata, yakni “model” dan “pembelajaran”. Kata “model” berarti suatu objek atau konsep yang dipergunakan untuk mempresentasikan hal yang nyata dan dikonversi untuk suatu bentuk yang lebih komprehensif. Sedangkan kata “pembelajaran” berarti usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi antara siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Fadlillah, 2012). Lebih lanjut lagi, Joyce & Weil (dalam Rusman, 2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran untuk jangka panjang), membuat rancangan bahan-bahan pembelajaran, dan memberikan bimbingan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran merupakan suatu desain/rancangan yang memberikan gambaran proses detail dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak

berinteraksi di dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan dalam diri anak. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi (Hijriati, 2017).

Lebih lanjut lagi, Rusman (2013) menjabarkan ciri-ciri dari model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli
2. Mempunyai misi/tujuan pendidikan tertentu
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar-mengajar di kelas
4. Memiliki bagian-bagian model, yakni:
 - a. Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*)
 - b. Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c. Sistem sosial
 - d. Sistem pendukung
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, antara lain:
 - a. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur
 - b. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

Hijriati (2017) menjelaskan bahwa terdapat beberapa macam model pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan pendidikan untuk anak usia dini, antara lain: Model Pembelajaran Klasikal, Model Pembelajaran Kelompok (*Cooperative Learning*), Model Pembelajaran Area (Minat) dan Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*). Model-model pembelajaran tersebut secara umum menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang relatif sama dalam satu kali pertemuan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir atau penutup.

1. Model Pembelajaran Klasikal

Model pembelajaran ini merupakan pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas juga sama. Model pembelajaran klasikal ini adalah model

pembelajaran yang paling awal digunakan di Taman Kanak-kanak (TK), dengan sarana-prasarana pembelajaran yang pada umumnya masih sangat terbatas, dan cenderung kurang memperhatikan minat masing-masing anak. Seiring dengan perkembangan teori dan pengembangan model pembelajaran, model ini mulai banyak ditinggalkan. Namun demikian, model pembelajaran ini masih efektif bila digunakan untuk proses pembelajaran anak usia dini. Meskipun dalam model pembelajaran ini anak-anak cenderung kurang aktif dan hanya berpusat pada pendidik, dengan sering diterapkan di awal pertemuan, anak-anak akan mengingat kebiasaan baik dengan sendirinya, seperti mengajarkan doa sebelum aktivitas belajar dimulai. Di awal pertemuan anak-anak masih sangat semangat untuk belajar. Dalam menerapkan model pembelajaran ini, seorang pendidik harus banyak memberikan pengalaman dan motivasi agar proses pembelajaran untuk anak tetap efektif hingga akhir kegiatan belajar.

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Guru cenderung lebih mudah menguasai kelas dan mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas
- b. Pembelajaran cenderung lebih mudah untuk diikuti oleh siswa dengan jumlah yang besar, mudah menyiapkan dan melaksanakannya
- c. Guru mudah menerangkan materi pelajaran dengan baik, lebih praktis dalam hal waktu
- d. Memberi kesempatan pada guru untuk menerapkan pengalaman, menggunakan bahan belajar yang lebih banyak, dan membantu siswa untuk lebih mendengar secara akurat, kritis, serta penuh perhatian
- e. Jika model pembelajaran ini diterapkan secara tepat maka akan dapat merangsang motivasi belajar anak dalam bidang akademik, dapat menguatkan bacaan dan belajar anak dari beberapa sumber lain.

Beberapa kekurangan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Cenderung banyak terjadi verbalisme, aktivitas yang melibatkan unsur visual menjadi kurang berlangsung dengan baik, dan anak yang rajin menyimak gurunya yang akan benar-benar menerima pembelajaran dengan baik

- b. Apabila terlalu sering diterapkan dalam pembelajaran, akan dapat membuat anak menjadi bosan
- c. Keberhasilan model pembelajaran ini sangat bergantung pada siapa yang menerapkannya
- d. Cenderung membuat siswa pasif.

2. Model Pembelajaran Kelompok (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran ini tergolong ke dalam strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi anak dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam model pembelajaran ini, memungkinkan guru untuk mengelola kelas dengan lebih efektif, bahkan anak dapat saling membelajarkan satu sama lain. Model pembelajaran ini mendorong terciptanya interaksi yang lebih luas, yakni interaksi dan komunikasi antara guru dengan anak, anak dengan anak, dan anak dengan guru.

Vygotsky (dalam Morrison, 2012) memaparkan keyakinannya bahwa komunikasi yang terjadi antara guru dengan anak adalah hal yang sangat penting dan betul-betul menjadi sarana untuk membantu perkembangan anak, atau membantu anak dalam mengembangkan konsep baru dan memahami konsep-konsep tingkat tinggi. Dengan pembelajaran kelompok ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar aktif dan mengungkapkan pikiran anak yang akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangannya dengan pandangan orang lain.

Model pembelajaran ini akan efektif digunakan apabila: guru menginginkan penekanan pada usaha bersama-sama selain usaha secara individual, guru menginginkan pemerataan perolehan hasil belajar, guru hendak menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, guru menginginkan adanya pemerataan partisipasi aktif anak, guru ingin mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Anak tidak begitu bergantung kepada gurunya karena keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut
- b. Dapat memberdayakan setiap anak untuk lebih bertanggung jawab akan keberhasilan kelompok

- c. Memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka, berinteraksi dan melakukan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi
- d. Dapat melatih keaktifan dalam berpartisipasi dan berkomunikasi dalam kegiatan belajar
- e. Memungkinkan untuk dilakukan evaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Beberapa kelemahan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Anak yang mempunyai kelebihan dapat merasa terhambat oleh anak yang mempunyai kemampuan kurang, keadaan seperti ini dapat mengganggu iklim kerja sama di dalam kelompok. Jika pembelajaran dengan model ini berlangsung kurang efektif, bila dibandingkan dengan pembelajaran langsung dari guru, bisa jadi materi belajar yang harus dipelajari dan dipahami tidak dapat dicapai oleh anak.
- b. Keberhasilan pembelajaran model kelompok dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok membutuhkan periode waktu yang cukup panjang, tidak mungkin dicapai hanya dalam kurun waktu satu atau beberapa kali penerapan strategi. Meskipun kemampuan bekerja sama adalah kemampuan yang sangat penting untuk anak, tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan pada kemampuan individual.
- c. Model pembelajaran ini sangat efektif digunakan di Pendidikan Anak Usia Dini, karena dapat mendorong terjadinya komunikasi antara guru dan anak sehingga anak-anak akan mendapatkan motivasi untuk belajar bertanggung jawab secara individual. Namun demikian, guru harus membimbing kelompok-kelompok belajar saat mengerjakan tugas mereka dan menghargai baik upaya maupun hasil belajarnya.
- d. Guru yang bertindak sebagai fasilitator atau pemandu harus memberikan dukungan yang dibutuhkan anak untuk dapat berkembang secara intelektual. Selain itu, guru juga harus mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap individu agar dapat membagi

kelompok dengan efektif, agar mereka dapat saling bertukar pikiran untuk mendapatkan informasi yang baru.

- e. Guru harus memberikan penghargaan terhadap setiap hasil kerja anak, agar anak senantiasa termotivasi untuk belajar. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik, model pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan lebih bervariasi oleh guru yang bersangkutan.

3. Model Pembelajaran Area (Minat)

Suyadi (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya serta menekankan prinsip individualisasi pengalaman bagi setiap anak, membantu anak untuk mendapatkan pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta memungkinkan adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini terdiri dari 3 (tiga) kegiatan, yakni kegiatan awal, inti dan akhir.

- a. Kegiatan awal disampaikan guru secara klasikal, meliputi salam pembuka, bernyanyi, berdoa, bercerita pengalaman anak, penjelasan tema materi, dan melakukan kegiatan fisik motorik. Biasanya kegiatan ini berdurasi kurang lebih 30 menit.
- b. Kegiatan inti disampaikan guru secara individual di masing-masing area, seperti membicarakan tugas di area kemudian anak didik bebas memilih area mana yang diminati. Anak dapat berpindah sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru, kemudian guru menilai dengan observasi, penugasan, hasil karya, dan unjuk kerja. Kegiatan inti dilaksanakan kurang lebih selama 60 menit.
- c. Istirahat atau makan selama kurang lebih 30 menit.
- d. Kegiatan akhir berisi cerita, menyanyi, dan berdoa selama kurang lebih 30 menit yang disampaikan secara klasikal.

Kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Adanya kebebasan minat anak didik untuk bermain sesuatu yang mereka inginkan tanpa adanya tekanan.
- b. Hampir tidak ada batasan dalam pendekatan ini. Jika guru mampu memfasilitasi setiap permainan yang diminati anak didik, mereka akan memperoleh pengalaman belajar yang mendalam atas permainan yang dipilihnya.
- c. Model pembelajaran ini mengajarkan rasa tanggung jawab dengan merapikan permainannya setelah bermain, mandiri, kreatif, sehingga anak dapat membuat kesimpulan sendiri dari setiap hal yang dipelajarinya.
- d. Model pembelajaran ini sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran individual. Pendekatan ini dapat membantu anak untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan media-media belajar. Dengan demikian kemampuan anak dalam belajar dapat lebih optimal, anak dapat lebih sibuk bergerak melakukan atau aktif belajar atas apa yang telah dipilihnya. Dengan sistem area ini, pengalaman belajar anak akan lebih banyak dan anak bisa menjadi lebih kreatif.

Kelemahan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Anak didik hanya memilih satu atau dua area permainan yang betul-betul menjadi minatnya. Sementara area permainan lain yang mungkin justru sangat penting tidak dipilihnya karena tidak diminati.
- b. Adanya kemungkinan anak berpindah area berkali-kali sebelum anak tersebut benar-benar sudah menyelesaikan area permainan sebelumnya.
- c. Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Tetapi anak-anak tetap harus di bawah pengawasan pendidik.

4. Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*)

Model pembelajaran ini merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam “lingkaran” (*circle times*) dan “sentra bermain”. Dalam konsep model pembelajaran ini, istilah “lingkaran” adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk menyampaikan

pijakan sebelum dan sesudah bermain. Sedangkan istilah “sentra bermain” adalah zona atau area dengan perangkat-perangkat yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk pengembangan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek secara seimbang. Sentra yang tersedia setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok di masing-masing lembaga. Sentra bermain dapat terdiri dari: sentra bahan alam dan sains, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama dan sentra musik. Semua sentra tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik jika pelaksanaannya berpegang teguh pada prinsip-prinsip BCCT, antara lain:

- a. Seluruh proses pembelajarannya harus berlandaskan pada teori dan pengalaman empiris
- b. Setiap proses pembelajaran yang dirancang ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui kegiatan bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk pijakan-pijakan
- c. Menempatkan penataan lingkungan bermain sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan cara mengeksplorasi lingkungan dengan pengalamannya sendiri
- d. Menggunakan standar operasional yang baku dalam seluruh proses pembelajarannya
- e. Mensyaratkan seluruh pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan pendekatan ini
- f. Melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu-kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.

Model pembelajaran ini berupaya untuk merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan yang disediakan. Jadi, anak didiklah yang belajar secara aktif, bukan gurunya. Anak diposisikan sebagai “subjek otonom” yang bebas mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sementara tugas guru lebih bersifat pasif daripada aktif. Disebut pasif karena tugas guru hanyalah sebatas memotivasi, memfasilitasi, mendampingi, dan memberi pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksud di sini adalah dukungan yang tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Ciri khas pijakan dalam model pembelajaran

ini adalah duduk melingkar. Inilah alasannya mengapa pendekatan ini disebut “saat lingkaran”. Untuk merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain dan pijakan setelah bermain.

- a. Pijakan lingkungan bermain (persiapan). Pada pijakan ini, guru mempersiapkan lingkungan bermain sehingga sebelum anak masuk, area sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain.
- b. Pijakan sebelum bermain. Pijakan ini berisi kegiatan-kegiatan awal, yakni salam pembuka, absen, doa, penjelasan tema materi atau pelajaran, mengawali dengan bernyanyi atau cerita, menyampaikan aturan bermain, dan lain sebagainya. Biasanya, pijakan ini memakan waktu 15 menit.
- c. Pijakan selama bermain. Tugas guru dalam tahap ini lebih bersifat pasif yakni memotivasi, memfasilitasi, dan mendampingi kegiatan belajar anak. Bahkan, seandainya anak-anak terjatuh sekalipun, guru diharapkan tidak membantu membangunkannya, kecuali anak-anak benar-benar sakit dan tidak bisa bangun sendiri. Pijakan ini berisi berbagai kegiatan, seperti membawa anak-anak ke lokasi bermain, memberi contoh cara menggunakan alat permainan edukatif, mengumpulkan hasil kerja anak, dan lain sebagainya. Biasanya, pijakan ini memakan waktu selama 60 menit.
- d. Pijakan setelah bermain. Pijakan ini menanamkan rasa tanggung jawab ke dalam diri anak didik, karena setiap anak harus mengembalikan alat permainan yang telah diambil ke tempatnya semula. Beberapa contoh kegiatan dalam pijakan ini misalnya guru mengumumkan bahwa waktu bermain telah habis, menginstruksikan mereka agar membersihkan, merapikan dan mengembalikan semua alat permainan edukatif ke tempatnya semula, mengajukan beberapa pertanyaan seputar hal-hal yang telah dilakukan anak saat bermain dan melakukan penutupan kegiatan belajar.

Kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Dapat memberikan pengalaman bermain secara lebih lengkap dan mendalam melalui pembagian sentra-sentra dalam lingkaran
- b. Lebih bersifat fleksibel dan kontekstual

Kelemahan dari model pembelajaran ini antara lain:

- a. Adapun kelemahan BCCT yang menekankan pada sentra dan lingkaran, justru berkebalikan dengan kelemahan yang ada pada Sistem Area. Bila pada Sistem Area anak bebas memilih bahkan berganti-ganti permainan, maka tidak demikian dengan BCCT. Pendekatan sentra dan lingkaran lebih membatasi kebebasan anak untuk memilih lebih dari satu permainan. Ia juga tidak bisa beralih dari satu permainan ke permainan yang lain sebelum menyelesaikan permainan yang disajikan guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan Sistem Area memberi anak pengalaman bermain yang luas namun dangkal, sedangkan pendekatan BCCT memberi anak pengalaman bermain yang mendalam tetapi sempit.

Melengkapi penjelasan di atas, penulis juga mencantumkan tambahan penjelasan tentang model-model pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini (yang belum disebutkan di atas) yang dikemukakan oleh Sujiono (2013), yakni:

1) Model Kelas Berpusat pada Anak

Tujuan dari model pembelajaran ini antara lain: (1) mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak, (2) memberi anak kesempatan untuk menggali seluruh potensinya, (3) memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya melalui berbagai macam kecerdasan yang dimiliki (kecerdasan jamak), dan (4) menggunakan pendekatan bermain sesuai dengan prinsip *learning by playing* dan *learning by doing*.

Model pembelajaran ini ditandai dengan: (1) adanya materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak, (2) metode pembelajaran yang berpegang pada *center of interest* melalui pengembangan tematik, (3) media dan sumber belajar yang disediakan

berfungsi untuk memperkaya lingkungan belajar anak, dan (4) pengelolaan kelas yang demokratis, terbuka, saling menghargai, peduli dan hangat.

2) Model Keterampilan Hidup

Berpijak dari asumsi bahwa kecerdasan yang dimiliki oleh anak hanya akan memiliki arti jika dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya atau yang dikenal dengan istilah kecakapan hidup (*life skills*). Melalui bermacam-macam kecakapan hidup inilah kelak anak akan mampu bertahan hidup dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Pada dasarnya, seluruh pembelajaran yang berhubungan dengan kecakapan hidup bertujuan agar anak mampu mendidik dirinya sendiri (*self help*) kemudian ia mampu membantu orang lain (*social skill*) sebagai bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosialnya. Model pembelajaran ini berupaya mengembangkan keterampilan hidup umum yang terdiri atas *self-awareness, thinking skill, social skill, pre-vocational skill*. Semua hal tersebut bertujuan untuk mengenalkan kepada anak tentang kehidupan nyata yang akan dihadapinya. Pola belajarnya disesuaikan dengan perkembangan fisik dan psikologis anak.

3) Model Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak

Bermain kreatif merupakan kegiatan bermain yang membebaskan anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan berkreasi secara unik. Ciri-ciri model pembelajaran ini antara lain: (1) Terdapat fase berpikir kreatif, meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi, (2) Terdapat karakteristik dari kreativitas, yakni kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran, (3) Terdapat penerapan dari potensi kecerdasan jamak, yang merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar melalui bermain.

4) Model Stimulasi OED (Observasi, Eksplorasi dan Dikembangkan)

Model pembelajaran ini cocok diterapkan untuk anak usia 0 s.d. 2 tahun. Model ini berpijak pada pandangan bahwa pengembangan potensi individu hendaknya dimulai sejak dini dan pembentukan kemampuan awal anak (dari lahir sampai usia 2 tahun), usia selanjutnya merupakan pengembangan dari apa yang sudah terbentuk sebelumnya. Model

pembelajaran ini mengutamakan stimulasi perkembangan fungsi panca indera (sensori motor).

Langkah-langkah dalam model pembelajaran ini antara lain:

- a. Observasi, yakni kegiatan yang dilakukan oleh stimulator untuk mengamati semua perilaku yang muncul pada anak sebagai perwujudan dari potensi bawaan yang dimilikinya.
- b. Eksplorasi, yakni kegiatan yang dilakukan oleh stimulator untuk menggali perilaku yang muncul pada anak agar semua potensi yang tersembunyi dapat muncul sesuai dengan masa pekanya.
- c. Dikembangkan, yakni kegiatan yang dilakukan oleh stimulator untuk mengoptimalkan potensi yang muncul pada anak sesuai dengan tahap dan karakteristik perkembangan anak saat itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2018). Perencanaan dalam Pendidikan. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 715–731. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v7i1.314>
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Hijriati. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 3(1), 74–92. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046>
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Kelima)*. Indeks.
- Puspitasari, E. (2012). Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 67–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v1i1.1626>
- Rahmadani, N., Herwadi, Sari, N., & Wijaya, C. (2019). Siklus Perencanaan Pendidikan. *Sabilarrsyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, 4(1), 13–23. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrsyad/article/view/708>
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran, untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Pustaka Insan Madani.



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 3: PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD DARI PERSPEKTIF PSIKOLOGIS

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 3

PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD DARI PERSPEKTIF PSIKOLOGIS

A. PEMBELAJARAN PAUD DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI

Pendidikan hakikatnya merupakan proses yang tanpa henti sejak manusia dilahirkan hingga mati, sehingga pendidikan membentuk semua aspek kehidupan manusia. Aspek-aspek ini antara lain, aspek fisik yang berkaitan dengan perkembangan fisik, aspek biologis yang berkaitan dengan sistem saraf dan aktivitas otak, aspek kognitif yang berkaitan dengan tindakan manusia dan aspek kejiwaan yang didalamnya ada kesadaran, persepsi, serta gagasan, dimana aspek-aspek ini saling berkaitan dalam pendidikan yang berhubungan dengan pembelajaran.

Pembelajaran ialah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang sistematis dan berkesinambungan yang dilakukan di lembaga maupun di luar lembaga untuk mewujudkan pengalaman belajar bagi anak didik. Kegiatan-kegiatan pembelajaran ini disusun sesuai prinsip-prinsip pembelajaran, seperti kekeluasaan bahan atau materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat atau sumber belajar, dan bentuk pengelolaan kelas, serta cara penilaian. Begitu juga dengan kegiatan pembelajaran yang ada di PAUD, seorang pendidik harus memberi dukungan dan motivasi kepada anak didik untuk membangun gagasan atau ide dan mengungkapkan kemampuan yang dimiliki anak didik.

Untuk itu, didalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan pada anak mulai sejak lahir sampai usia enam tahun, yang melalui pemberian rangsangan pendidikan agar anak mendapat kesiapan saat masuk ke pendidikan selanjutnya.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak dalam *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, mendefinisikan mengenai rentang usia anak usia dini berada pada usia 0 sampai 8 tahun, hal ini menyangkut perkembangan anak yang terjadi selama 8 tahun pertama pada kehidupan anak, yaitu 0 sampai 3 tahun, 3 sampai 5 tahun, dan 6 sampai 8 tahun. Beberapa ahli juga mengategorikan tahapan proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kelompok bayi (*infancy*) yang berada pada rentang usia mulai 0 sampai 1 tahun.
2. Kelompok awal berjalan (*toddler*) yang berada pada rentang usia 1 sampai 3 tahun.
3. Kelompok pra-sekolah (*preschool*) yang berada pada rentang usia 3 sampai 4 tahun.
4. Kelompok usia sekolah (kelas awal SD) yang berada pada rentang usia 5 sampai 6 tahun.
5. Kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) yang berada pada rentang usia 7 sampai 8 tahun.

Sementara itu, menurut Bronson terdapat ada enam tahap perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. *Young infants* (usia lahir hingga usia 6 bulan).
2. *Older infants* (usia 7 bulan hingga 12 bulan).
3. *Young toddlers* (usia 1 tahun).
4. *Older toddlers* (usia 2 tahun).
5. Prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 tahun hingga 5 tahun).
6. Anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 tahun hingga 8 tahun).

B. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan bangsa, untuk itu psikologi juga harus diterapkan dalam dunia pendidikan, supaya pendidikan dapat berjalan secara efektif. Selain itu manfaat dari psikologi pendidikan yaitu memahami karakteristik anak didik, sehingga pembelajaran yang diberikan ke anak didik dapat dilaksanakan secara optimal sesuai karakteristik anak didik. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus terus menerus berusaha untuk dapat memahami dan mengerti permasalahan yang dihadapi oleh anak didiknya, selain itu pendidik juga dapat memahami proses dan tahapan-tahapan belajar para anak didiknya.

Karakteristik belajar anak usia dini menurut Masitoh, dkk (2013) antara lain:

1. Anak belajar melalui bermain dan bernyanyi.

Karakteristik pembelajaran anak usia dini lebih menekankan pada prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi (Suyanto, 2005:133). Pembelajaran ini diwujudkan untuk membuat anak menjadi aktif, senang, dan bebas memilih. Anak-anak juga dapat belajar dan berinteraksi dengan manusia dan alat-alat permainan yang digunakan, sehingga anak-anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan belajar dengan teman sebayanya membuat lebih baik pada hasil belajarnya.

2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuan.

Pada dasarnya, anak usia dini belajar dengan cara membangun pengetahuannya sendiri, dalam arti dalam pembelajaran ini anak mengalami, melakukan, mengamati berbagai informasi secara sendiri dan aktivitas tertentu yang akan mengkonstruksi pengetahuan menurut pikirannya sendiri.

3. Anak belajar secara alamiah.

Pembelajaran anak usia dini juga memiliki karakteristik yang alamiah, hal ini sesuai dengan dunia anak yang menyenangkan, tanpa paksaan, sukarela, dan sesuai minat anak. Selain itu, anak juga merasakan kesenangan dalam beraktivitas saat melakukan pembelajaran.

4. Anak belajar sesuai dengan perkembangannya, bermakna, menarik dan fungsional.

Perkembangan tergantung pada pematangan dalam pembelajaran. Pematangan ini mengacu pada karakteristik pertumbuhan biologis dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan suatu proses yang saling berhubungan. Setiap tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak menjadi sebuah landasan perkembangan keterampilan selanjutnya. Untuk itu, berbagai aspek dan prinsip pada tumbuh kembang anak telah menjadi suatu gambaran tentang karakteristik belajar anak usia dini.

Selain itu, materi dan tema yang dipelajari anak pun juga harus bersifat holistik integratif, menarik, bermakna, fungsional dan relevan sesuai dengan anak-anak temui pada kehidupan nyata.

Sementara itu, orientasi pembelajaran anak usia dini pada perkembangan mengacu pada:

1. Berorientasi pada usia yang tepat
Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, dan diminati oleh anak, serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan tingkat usia anak.
2. Berorientasi pada individu yang tepat
Suatu perbedaan individu menjadi pertimbangan para guru untuk merancang dan menerapkan kegiatan, mengevaluasi kegiatan, dan berinteraksi, serta memenuhi harapan anak.
3. Berorientasi pada konteks sosial budaya
Para pendidik juga harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak, dalam keluarga dan masyarakat, serta faktor budaya yang melingkupinya, agar dapat mengembangkan suatu program pembelajaran anak usia dini yang bermakna. (Masitoh, 2013).

Karakteristik pembelajaran pada anak usia dini juga dilihat dari belajar kecakapan hidup, yang mempunyai tujuan untuk memperkenalkan anak usia dini dengan lingkungan sekitarnya, sehingga anak akan berkembang dan bertumbuh menjadi pribadi yang utuh memiliki kepribadian, dan akhlak yang mulia, terampil, cerdas, serta membekali anak mampu bekerja sama dengan orang lain, dan hidup bermasyarakat dan bernegara.

Masa perkembangan anak usia 5 sampai 6 tahun menurut Piaget berada pada fase pra-operasional, dimana masa tersebut anak belajar melalui benda-benda yang nyata ada pada sekitarnya. Belajar dari benda konkrit ini, juga merupakan salah satu karakteristik pembelajaran anak usia dini.

C. PRINSIP PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI

Terciptanya suatu kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak selama proses pembelajaran memerlukan hubungan emosional yang erat baik antara pendidik dengan anak didik, maupun antara anak didik dengan pendidik. Kondisi ini memerlukan adanya psikologi pendidikan untuk menggambarkan prinsip pembelajaran yang menyenangkan, serta menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kondisi anak didik pada saat itu.

Menurut Tabany (2011) prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, antara lain:

1. Berorientasi pada perkembangan anak
Setiap anak mempunyai masa perkembangan yang unik dan berbeda-beda. Selain itu, proses berpikir anak usia dini lebih secara konkret ke abstrak, sehingga kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.
2. Berorientasi pada kebutuhan anak
Didalam pembelajaran anak usia dini pada dasarnya membutuhkan proses belajar yang dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, aspek kebutuhan anak harus diperhatikan dalam melaksanakan semua kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini.

3. Bermain sambil belajar

Kegiatan proses pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang dengan kegiatan bermain yang menyenangkan, karena anak bermain sambil bermain atau anak belajar seraya bermain. Untuk itu, rancangan kegiatan bermain anak harus menyenangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan bahasa, melatih otot besar dan kecil, melatih pemecahan masalah, mengenal matematika dan sains, serta dapat bersosialisasi, mengelola emosi, dan masih banyak hal yang dapat melatih anak.

4. Menggunakan pendekatan tematik

Pendekatan tematik ini merupakan metode pembelajaran yang dirancang bagi anak usia dini agar anak mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema yang dipilih dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

5. Stimulasi terpadu

Di dalam pendidikan anak usia dini, anak merupakan suatu individu yang utuh, serta dilakukan secara terpadu dan menyeluruh, karena aspek perkembangan anak saling mempengaruhi pada aspek perkembangan yang lainnya, sehingga stimulasi terpadu diperlukan pada pembelajaran anak usia dini.

6. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar

Pada saat proses pembelajaran berlangsung memerlukan suatu media dan sumber belajar untuk memudahkan pembelajaran serta menstimulasi potensi dan perkembangan anak. Untuk itu, peranan penggunaan berbagai media dan sumber belajar ini sangat mendukung dalam pembelajaran anak usia dini dan tentunya menjadikan pembelajaran pada anak usia dini lebih bermakna.

7. Lingkungan kondusif

Penataan ruangan dalam kegiatan belajar dan berinteraksi dalam bermain harus disesuaikan dengan ruang gerak anak, sehingga anak akan aman, nyaman, menyenangkan, dan bebas melakukan kegiatan belajar seraya bermain, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

8. Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan
Seorang pendidik perlu menyiapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan agar anak dapat termotivasi untuk menemukan hal-hal baru, membangkitkan rasa ingin tahu anak dan berpikir kritis.
9. Pemanfaatan teknologi informasi
Pemanfaatan teknologi informasi membantu pelaksanaan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak usia dini dalam menyampaikan materi dan informasi, sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi, selain dapat mengenalkan teknologi sejak dini, juga dapat memberikan suasana belajar yang menarik, sehingga anak tidak mudah bosan saat belajar seraya bermain (Nisa, 2012).
10. Pembelajaran bersifat demokratis
Didalam pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan secara demokratis, karena dengan pembelajaran demokratis memberikan kesempatan pada anak untuk bertindak, berpikir, berpendapat, serta bertanggung jawab dan berekspresi secara bebas.
11. Mengembangkan kecakapan hidup
Mengembangkan kecakapan hidup sejak dini akan melatih anak untuk bersikap mandiri, mampu bertanggung jawab, dan disiplin, serta anak mampu membangun pengetahuannya sendiri dari pengalaman dan pengetahuan yang didapat.

D. PERENCANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI

Sebagai seorang pendidik atau guru, harus dapat merencanakan pembelajaran secara baik sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Didalam perspektif psikologi, seorang pendidik juga harus dapat memahami perkembangan anak didiknya, sehingga seorang pendidik akan lebih mudah dalam menentukan perencanaan pembelajaran dan *treatment* yang cocok dengan masing-masing anak didik.

Perencanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan dari hasil berpikir yang rasional mengenai sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, serta memanfaatkan semua sumber belajar dan potensi yang ada. (Sanjaya, 2016)

Menurut Lestarinigrum (2017), rencana pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter dan usia anak, sehingga pendidik atau guru dapat menyiapkan rencana pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guna untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada anak didik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran dijadikan acuan pendidik atau guru dalam mengelola kegiatan bermain serta pelaksanaan pembelajaran untuk mendukung suatu keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran; membantu pendidik atau guru untuk menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan atau diperlukan saat pembelajaran; dan mengarahkan pendidik atau guru untuk membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak didik sesuai dengan yang diharapkan.

Jadi perencanaan pembelajaran anak usia dini dalam perspektif psikologi, bahwa rencana pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mempersiapkan tindakan dan kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai perumusan dan tujuan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, bahan materi yang akan digunakan, cara menyampaikan materi, kesiapan alat dan bahan media yang digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, serta mengacu pada karakteristik anak saat terlibat dalam pembelajaran, baik dalam aspek usia, kebutuhan individual, dan sosial budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014. *Pedoman Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lestarinigrum, Anik. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Masitoh, dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nisa, Lulu Choirun. Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*. Volume 7, Nomor 2, April 2012. Semarang: LP2M Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab I Pasal 1 Ayat 14*.



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 4: JENIS-JENIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

Widi Wulansari, M.Pd.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 4

JENIS-JENIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

A. PENGERTIAN/KONSEP PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

Keberhasilan pelaksanaan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penyusunan perencanaan yang dibuat oleh pendidik. Hal tersebut disebabkan di dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan suatu acuan/pedoman sebagai rambu-rambu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi anak didik. Dapat dibayangkan, bagaimana proses pembelajaran yang berjalan tanpa adanya perencanaan. Tentunya proses pembelajaran tidak akan terarah bahkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Oleh sebab itu, sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan wajib bagi guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang baik.

Perencanaan Pembelajaran adalah kegiatan untuk mempersiapkan dan menentukan tindakan yang akan dilakukan dalam mencapai perumusan tujuan dalam suatu kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, bahan materi yang akan disajikan, cara menyampaikannya, persiapan alat atau media yang digunakan agar berlangsung secara efektif dan efisien (Nasution 2021). Perencanaan pembelajaran adalah suatu rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Dengan demikian perencanaan pembelajaran harus disusun secara sistematis, utuh, menyeluruh dengan beberapa kemungkinan penyesuaian

dalam situasi pembelajaran yang aktual. Dengan kata lain rencana pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan (Salhah 2017).

Rencana pelaksanaan pembelajaran PAUD merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang mendukung anak dalam proses belajar mengacu kepada karakteristik seperti usia kemampuan dan kebutuhan setiap anak (Hasbi *and* Wahyuni 2020; Wahyuni 2017). Lebih lanjut, perencanaan pembelajaran PAUD dapat diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengembangan serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pengembangan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Pamungkas, Hayati, *and* Maryatun 2016; Primayana 2019).

Perencanaan pembelajaran PAUD mempunyai peranan penting sebagai panduan guru dalam melaksanakan tugas mendidik dan fasilitator pada anak didiknya. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada karakteristik anak didik. Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran PAUD merupakan rancangan yang dibuat guru sebagai panduan untuk mempersiapkan dan menentukan kegiatan bermain yang terstruktur dalam mendukung proses belajar anak sesuai karakteristik.

B. PRINSIP-PRINSIP PERENCANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Menurut Trianto (2011), ada 7 prinsip penyusunan perencanaan pembelajaran, yaitu: 1) Relevansi; relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara individu. 2) Adaptasi; memperhatikan dan mengadaptasi perubahan psikologi, IPTEK, dan seni. 3) Kontinuitas; disusun secara berkelanjutan antara satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya. 4) Fleksibilitas; dikembangkan fleksibel sesuai dengan keunikan dan kebutuhan anak, serta kondisi lembaga. 5) Kepraktisan dan akseptabilitas; memberikan kemudahan bagi praktisi dan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan PAUD. 6) Kelayakan (*Feasibility*);

menunjukkan kelayakan dan keberpihakan pada anak usia dini. 7) Akuntabilitas; dapat dipertanggungjawabkan pada masyarakat.

Beberapa prinsip perencanaan pembelajaran yang secara relatif berlaku umum, yaitu (Sagala 2012):

1. Prinsip Perkembangan,

Pada prinsipnya siswa yang sedang belajar berada dalam proses perkembangan dan akan terus berkembang. Kemampuan anak pada jenjang usia dan tingkatan kelas berbeda-beda sesuai perkembangannya. Anak pada jenjang usia kelas yang lebih tinggi memiliki kemampuan lebih tinggi dari yang dibawahnya. Dengan demikian hendaknya penyusunan perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan proses perkembangan anak didik.

2. Prinsip Perbedaan Individu

Tiap anak memiliki ciri dan pembawaan yang berbeda, menerima pengaruh dan perlakuan dari keluarga yang masing-masing juga berbeda. Ada siswa yang memiliki badan tinggi, kurus, gemuk, pendek, cekatan, lamban, kecerdasan tinggi ataupun rendah, berbakat dalam bidang tertentu, mudah tersinggung, ramah, periang, bersemangat, dan ciri-ciri perilaku lainnya. Oleh sebab itu, untuk dapat memberikan bantuan belajar bagi anak didik, maka guru harus dapat memahami dengan benar ciri-ciri dari anak didiknya tersebut, baik dalam menyiapkan dan menyajikan pelajaran maupun dalam memberikan tugas-tugas dan pembimbingan belajar siswa.

3. Prinsip minat dan kebutuhan anak.

Setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri. Dalam hal pembelajaran, bahan ajaran dan penyampaian sedapat mungkin disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak tersebut. Walaupun hampir tidak mungkin menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan setiap siswa, meskipun demikian sedapat mungkin perbedaan-perbedaan minat dan kebutuhan tersebut dapat dipenuhi.

4. Prinsip motivasi

Motivasi memiliki peranan yang cukup besar dalam upaya belajar, tanpa adanya motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka perencanaan pembelajaran itu harus dapat mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak secara optimal, mempunyai tujuan yang jelas dan teratur serta dapat memberikan deskripsi tentang materi yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah ditetapkan, dengan memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Menetapkan apa yang akan dilakukan oleh guru.
2. Membatasi sasaran berdasarkan kompetensi (tujuan) yang hendak dicapai.
3. Mengembangkan alternatif-alternatif pembelajaran yang akan menunjang kompetensi (tujuan) yang telah ditetapkan.

C. TUJUAN DAN KOMPONEN-KOMPONEN PERENCANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pembelajarannya berhasil dengan optimal. Salah satu faktor yang bisa membawa keberhasilan itu ialah guru tersebut senantiasa membuat perencanaan mengajar sebelumnya. Pada garis besarnya, perencanaan pembelajaran itu bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Sagala 2003), bahwa tujuan perencanaan bukan hanya penguasaan prinsip-prinsip fundamental, tetapi juga mengembangkan sikap yang positif terhadap program pembelajaran, meneliti dan menemukan pemecahan masalah pembelajaran. Secara ideal tujuan perencanaan pembelajaran adalah menguasai sepenuhnya bahan dan materi ajar, metode dan penggunaan alat dan perlengkapan pembelajaran, menyampaikan kurikulum atas dasar bahasan dan mengelola alokasi waktu yang tersedia dan membelajarkan siswa sesuai yang diprogramkan.

Oleh sebab itu, dapat dikemukakan bahwa tujuan perencanaan itu memungkinkan guru memilih metode mana yang sesuai sehingga proses pembelajaran itu mengarah dan dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Bagi guru, setiap pemilihan metoda berarti menentukan jenis proses belajar mengajar mana yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Hal ini juga sekaligus mengarahkan bagaimana guru mengorganisasikan kegiatan-kegiatan siswa dalam proses

pembelajaran yang telah dipilihnya. Selain itu juga, tujuan disusunnya perencanaan pembelajaran digunakan untuk: (1) menyesuaikan karakteristik peserta didik dengan materi (termasuk gaya belajar, (2) merumuskan tujuan pembelajaran, (3) menentukan model, metode dan strategi pembelajaran, (4) menentukan media pembelajaran dan sumber belajar, dan (5) menentukan asesmen. Dengan demikian betapa pentingnya tujuan itu diperhatikan dan dirumuskan dalam setiap pembelajaran, agar pembelajaran itu benar-benar dapat mencapai tujuan sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan optimal jika mencapai tujuan yang sudah direncanakan, sehingga diperlukan perencanaan yang benar-benar matang. Perencanaan pembelajaran yang baik adalah perencanaan yang memuat komponen-komponen, sebagai berikut (Djoehaeni 2009):

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang pertama dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini dikarenakan perencanaan pembelajaran harus dimulai dengan tujuan yang jelas. Tujuan pembelajaran diawali dari sumbernya tujuan pendidikan, tujuan lembaga contohnya tujuan Taman Kanak-Kanak, tujuan bidang pengembangan kalau di TK, tujuan umum yang kemudian dijabarkan kedalam tujuan yang lebih khusus yang biasa dikenal dengan TIK (Tujuan Instruksional Khusus) dan biasanya dirumuskan oleh guru.

2. Isi (Materi Pembelajaran)

Materi pembelajaran pada intinya merupakan pesan yang harus disampaikan kepada siswa. Atau dengan kata lain disebut sebagai bahan belajar. Bahan yang akan diajarkan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran di TK tidak menyajikan bidang studi akan tetapi materi disajikan kedalam tema-tema belajar. Melalui tema akan memudahkan anak membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada di lingkungan anak.

3. Kegiatan Pembelajaran

Di dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh setiap anak dan bagaimana mempelajarinya. Komponen dalam kegiatan pembelajaran menggambarkan proyeksi kegiatan yang harus dilakukan anak dan

kegiatan apa yang dilakukan guru dalam memfasilitasi belajar anak. Kegiatan belajar yang dirancang oleh guru harus relevan dengan tujuan atau kemampuan yang harus dicapai anak setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Rancangan kegiatan belajar untuk anak Taman Kanak-Kanak harus sesuai dengan karakteristik kebutuhan anak, karakteristik belajar anak dan karakteristik perkembangan anak.

4. Media dan Sumber Belajar

Menentukan media pembelajaran dan sumber belajar yang banyak digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran dan sumber belajar untuk AUD yaitu dari aspek keamanan dan kenyamanan anak dalam kegiatan bermain dan karakteristik materi yang disampaikan kepada anak.

5. Asesmen

Asesmen merupakan faktor penting dalam perencanaan pembelajaran, sebab dengan asesmen akan dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan anak mencapai tujuan pembelajaran. Pelaporan perkembangan anak disusun melalui proses analisis sintesis, interpretasi dan komunikasi. Dalam proses analisis dan sintesis, guru mengumpulkan data hasil asesmen perkembangan yang telah dilakukannya untuk semua aspek perkembangan dan mengamati karakteristik perkembangan yang terlihat pada anak. Selanjutnya, guru membuat sebuah interpretasi dari karakteristik perkembangan anak yang telah diamati guru.

D. ALUR PERENCANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Tiga (3) hal penting yang harus dipahami guru dalam membuat perencanaan pembelajaran untuk anak usia dini, yaitu (Hasbi *and* Wahyuni 2020):

1. Memahami Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), khususnya pada kelompok usia yang menjadi tanggung jawab seorang guru, sebagai hasil akhir program PAUD.
2. Memahami Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai capaian hasil pembelajaran.

- Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman belajar anak.

Secara lengkap dapat dilihat pada alur pembuatan perencanaan pembelajaran anak usia dini sebagai berikut (Lestarinigrum 2017; Nasution 2021).



E. MANFAAT DAN FUNGSI PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Rencana pembelajaran yang disusun guru akan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal. Rencana yang disusun oleh guru juga dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya (Hasbi and Wahyuni 2020):

- Mengembangkan enam aspek perkembangan anak, yakni perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.
- Mendukung pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Kompetensi inti adalah gambaran capaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD, yaitu usia 6 tahun, sedangkan kompetensi dasar adalah gambaran tingkat kemampuan

anak dalam konteks tema, muatan pembelajaran, dan pengalaman sehari-hari, yang berdasarkan pada kompetensi inti.

3. Mendukung pencapaian pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki anak.
4. Mendukung pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan, sehingga mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak
5. Mengarahkan orang tua dalam menyiapkan alat dan bahan main yang diperlukan sesuai dengan kondisi pada masing-masing orang tua di rumah.

Lebih lanjut, manfaat yang didapatkan guru dari menyusun perencanaan sebelum pembelajaran dilaksanakan, antara lain (Sanjaya 2013):

1. Melalui proses perencanaan yang matang maka akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan, artinya perencanaan yang matang dan akurat maka akan mampu memprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dapat dicapai.
2. Sebagai alat untuk memecahkan masalah, yang berarti dengan perencanaan yang matang guru akan dengan mudah mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin timbul.
3. Untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar secara tepat sehingga anak dapat memilih sumber belajar yang dianggap cocok dengan tujuan pembelajaran.
4. Perencanaan akan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis artinya proses pembelajaran tidak akan berlangsung seadanya, akan tetapi akan berlangsung secara terarah dan terorganisir.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait beberapa manfaat yang diperoleh guru dengan menyusun perencanaan pembelajaran, maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran juga: (1) memungkinkan anak diberi kesempatan terbaik untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan dan belajar, (2) guru juga dapat memahami peranannya dan tugas-tugas yang harus dicapai

anak untuk berkembang dan belajar, dan (3) guru diharuskan menyediakan sumber-sumber belajar untuk mendukung proses belajar.

F. JENIS-JENIS PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAUD

Terdapat tiga (3) jenis perencanaan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu (1) Program semester, (2) Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan (3) Rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

1. Program Semester (Prosem)

Program semester yaitu perencanaan pembelajaran untuk satu semester yang terdiri dari indikator perkembangan untuk 1 semester yang penggunaannya telah ditentukan minggunya serta telah dikaitkan dengan tema pada semester tersebut (Puspitasari 2012). Prosem berisi susunan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dari KD yang terdiri dari muatan/materi pembelajaran untuk digunakan menyusun RPPM, dengan dilengkapi susunan daftar tema untuk satu semester dan alokasi waktu setiap tema (Lestarinigrum 2017). Berikut contoh dari program semester:

**PROGRAM SEMESTER I
TK ANGGREK
TAHUN PELAJARAN 2020/2021
KELOMPOK B**

KOMPETENSI DASAR	TEMA	SUBTEMA	ALOKASI WAKTU	STRATEGI PEMBELAJARAN
NAM : 1.1, 3.1-4.1 FM : 2.1, 3.3-4.3 KOG : 2.2, 3.6-4.6 BHS : 3.12-4.12, 3.10-4.10 SOSEM : 2.6, 2.7, 2.8 SENI : 3.15-4.15	Diriku	Identitasku	1 minggu	Model Pembelajaran: Kelompok, Area, Sentra, dan Sudut. (pilih salah satu) Alat Penilaian: Observasi, Unjuk kerja, dll. Teknik Penilaian: Hasil karya, Anekdote, dll.
		Tubuhku	1 minggu	
		Kesukaanku	2 minggu	
		Keluargaku	2 minggu	
	Puncak Tema Diriku (Kegiatan <i>Indoor</i>)			
NAM : 1.1, 3.1-4.1 FM : 2.1-3.3-4.3 KOG : 2.3, 3.6-4.6 BHS : 3.10-4.10, 3.12-4.12 SOSEM : 2.6, 2.8 SENI : 2.4, 3.15-4.15	Lingkunganku	Rumahku		Alat Penilaian: Observasi, Unjuk kerja, dll. Teknik Penilaian: Hasil karya, Anekdote, dll.
		Sekitar rumahku		
		Sekolahku		
		Puncak Tema Lingkunganku (Kegiatan <i>Outdoor</i>)		
Dst.....				
Alokasi waktu: 17 minggu				

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Perencanaan program mingguan merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Pada akhir satu atau beberapa tema dapat dilaksanakan kegiatan puncak tema yang menunjukkan prestasi peserta didik. Puncak tema dapat berupa kegiatan *outdoor* ataupun *indoor*, misalnya membuat kue/makanan, makan bersama, pameran hasil karya, pertunjukan, panen tanaman, dan kunjungan. Berikut diberikan contoh dari RPPM dengan beberapa jenis model pembelajaran.

a. RPPM Model Pembelajaran Area:

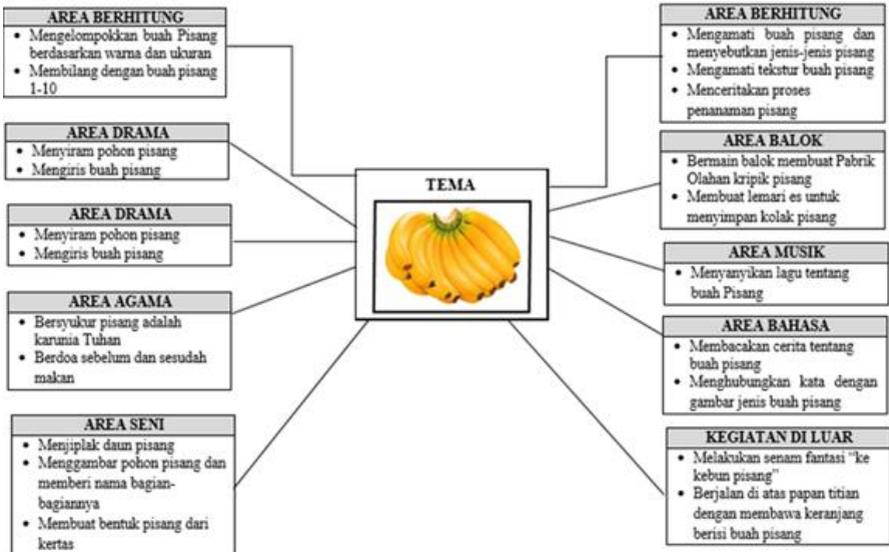
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

MODEL PEMBELAJARAN AREA

TK ANGGREK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

KELOMPOK : A (4-5 Tahun)
 TEMA : Tanaman
 SUB TEMA : Pisang
 SEMESTER/MINGGU KE : 1/10
 KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.8 – 3.3, 4.3 – 3.6,
 4.6 – 3.12, 4.12, 3.14, 4.14



b. RPPM Model Pembelajaran Sentra:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

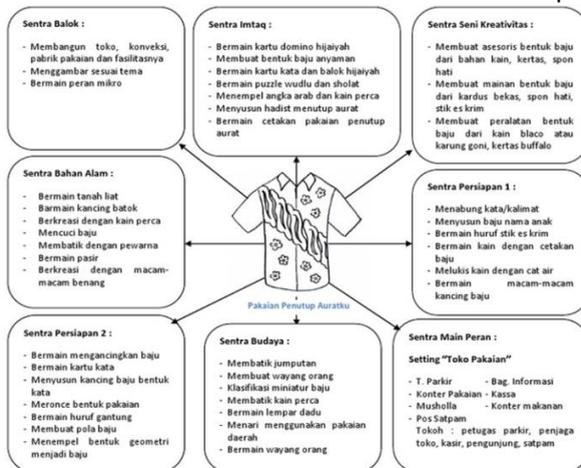
MODEL PEMBELAJARAN SENTRA

TK ANGGREK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelompok : B (5-6 Tahun)
Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Pakaian Penutup Auratku
Semester/Minggu Ke : 1/1
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 2.1, 2.8, 3.6 – 4.6, 3.9 – 4.9, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15
Materi :

- Kapas ciptaan Allah
- Kebersihan dalam berpakaian
- Mandiri dalam berpakaian
- Persamaan dan perbedaan nama pakaian, bentuk pakaian, warna pakaian, ukuran pakaian, pola pakaian, tekstur pakaian, dan fungsi pakaian
- Penggunaan teknologi sederhana
- Keaksaraan awal nama-nama pakaian
- Aktivitas seni bentuk pakaian



c. RPPM Model Pembelajaran Kelompok:
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK
TK ANGGREK
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelompok : B (5-6 Tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekrasi/Kendaraan
 Semester/Minggu Ke : 2/2

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
NAM 1.1	Menyebut kendaraan yang digunakan untuk rekreasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayo kita sebutkan macam-macam kendaraan yang ada di sekitar kita. 2. Mengamati kendaraan apakah termasuk ciptaan Allah atau buatan manusia. 3. Mari bantu Ayah mencuci motor. 4. Menghitung roda kendaraan yang ada di rumah. 5. Menyanyi lagu “NAIK KERETA API”. 6. Bermain sepeda. 7. Mengurutkan kendaraan dari yang terkecil sampai besar (mobil, kapal laut, motor, bus, sepeda). 8. Bermain kartu huruf dengan kata “PESAWAT”. 9. Mengetahui manfaat kendaraan (MOBIL). 10. Bercerita tentang pengalaman naik kendaraan. 11. Menirukan macam-macam gerakan kendaraan yang berjalan, 12. Menggambar mobil.
SOSEM 2.2, 2.3	Menyebut nama-nama kendaraan (sepeda, motor, kereta api, pesawat, kapal, mobil, dan lain sebagainya). Bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan.	
KOGNITIF 3.6	Mengenal benda sesuai ciri-ciri	
BAHASA 4.10	Mengutarakan pengalaman naik kendaraan	
FISIK MOTORIK 4.3	Menirukan gerakan seperti kendaraan berjalan.	

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) adalah perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik/pengasuh pada setiap hari atau sesuai dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain: tema/sub tema/sub-sub tema, alokasi waktu, hari/tanggal, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. RPPH adalah perencanaan program harian yang akan dilaksanakan oleh pendidik/pengasuh pada setiap hari atau sesuai dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain: tema/sub tema/sub-sub tema, waktu, hari/tanggal, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Pamungkas *et al.* 2016). Berikut diberikan contoh RPPH:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

Usia	: 5 – 6
Semester/Minggu	: I/13
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Binatang/Binatang di Air/Ikan
Hari/Tanggal	: Senin,

Kompetensi Dasar (KD)

1.1, 2.9, 3.5 – 4.5, 3.7 – 4.7, 3.8 – 4.8, 3.9 – 4.9, 3.11 – 4.11, 3.13 – 4.13, 3.15 – 4.15

Indikator pencapaian pembelajaran

1. Anak menyebutkan ciptaan Tuhan dan menyayangi sesama makhluk
2. Anak mau mentaati peraturan, mencuci tangan sebelum dan sesudah kegiatan
3. Anak mengucapkan kalimat sederhana
4. Anak menyebutkan kosakata baru
5. Anak menghitung dan menyebutkan warna, ukuran, tekstur, dan bagian tubuh ikan
6. Anak memancing dan menangkap ikan

Media/Sumber belajar

Kolam ikan, alat pancing, jala ikan, orang memancing dan menjala ikan, makanan ikan

1. Pembukaan

Berdoa, Salam

Bercakap-cakap tentang jenis-jenis binatang di air (ikan, katak, buaya, kura-kura, udang, kepiting)

2. Inti:

- Mengamati
Karya wisata ke kolam ikan, dst.
- Menanya
Guru mendorong anak untuk mau bertanya, dst.
- Dst.

3. Istirahat, makan, bermain

4. Penutup

- Tepuk dengan pola “Memancing Ikan”
- Diskusi kegiatan satu hari
- Berdoa, salam

DAFTAR PUSTAKA

- Djoehaeni, Heny. 2009. “Komponen Perencanaan Pembelajaran.” Retrieved (<https://docplayer.info/47705800-Heny-djoehaeni-juli-09.html>).
- Hasbi, Muhammad, and Maretha Wahyuni. 2020. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat PAUD Kemdikbud.
- Lestarinigrum, Anik. 2017. *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Nasution, Raisah Armayanti. 2021. *Modul Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Pamungkas, Joko, Nur Hayati, and Ika Budi Maryatun. 2016. “Pengembangan Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis Budaya.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5(2):831–39. doi: 10.21831/jpa.v5i2.12389.

- Primayana, Kadek Hengki. 2019. "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0." Pp. 321–28 in *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*. Vol. 1. Singaraja: STAHN Mpu Kuturan.
- Puspitasari, Enda. 2012. "Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Educhild* 01(1):67–76.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep Dan Makna Pembelajaran, Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Salhah. 2017. "Perencanaan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini." *An-Nahdhah* 10(20):203–32.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Maretha. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: BAN PAUD dan PNF.



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 5: PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD

Dr. Dema Yulianto, S.Psi., M.Psi.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 5

PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD

A. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah menjadi tantangan bagi semua elemen, terutama guru dalam meningkatkan dan memfasilitasi peserta didik dengan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna pada diri peserta didik harus dilakukan secara logis, kritis, sistematis, dan berkelanjutan. Komponen kegiatan pembelajaran yang sistematis disusun mengikuti prinsip pembelajaran, kedalaman materi, pengalaman nyata anak didik dalam belajar, tempat serta waktu belajar, media dan model pembelajaran, dan memperhatikan metode penilaian pembelajaran. Pendidikan anak usia dini merupakan titik sentral jenjang pendidikan dasar peletakkan pondasi kehidupan yang didukung dengan adanya stimulasi perkembangan dan pertumbuhan agar anak memiliki tingkat kesiapan yang lebih lanjut (Yuniatari, 2020). Oleh karena itu, peran guru PAUD harus mampu mengembangkan komponen-komponen dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak didik (Wahyuni dkk., 2015).

Keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sangat tergantung pada adanya dukungan lembaga kepada guru untuk mampu merancang dan menyusun perangkat pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran penting bagi guru untuk melaksanakan kegiatan dengan konsep bermain sambil belajar yang dapat memfasilitasi anak dengan aneka ragam aktivitas yang

menyenangkan ketika anak belajar. Rancangan tersebut disusun dengan memperhatikan karakteristik usia anak, sosial budaya daerah, dan tentunya kebutuhan individual anak, dimana rancangan ini disusun sebelum aktivitas pembelajaran dilaksanakan (Wahyuni dkk., 2015). Senada dengan hal tersebut, rancangan pembelajaran wajib disusun guru secara mandiri berdasarkan aturan yang berlaku sebelum pelaksanaan pembelajaran yang terdiri atas perencanaan pembelajaran semester (promes), perencanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan perencanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak (Lestarinigrum, 2017; Meilanie, 2021).

Kajian secara empiris menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru PAUD terkait perencanaan pembelajaran sangat beragam. Menurut kajian Apriyanti (2017) menunjukkan bahwa pemahaman guru PAUD terhadap perencanaan pembelajaran tematik di wilayah kecamatan Ajung Kabupaten Jember berkisar antara 62-80%, sehingga guru cukup memahami dalam merencanakan pembelajaran. Sisi lain, kajian yang dilakukan Noviana dkk. (2019) menyatakan bahwa perlu adanya perhatian yang komprehensif terhadap komponen perencanaan pembelajaran, yaitu adanya ketidaksesuaian antara perencanaan pembelajaran harian dengan praktik di lapangan. Begitu juga pada perencanaan pembelajaran semester dan mingguan seharusnya guru membuat sendiri, namun dalam realitanya bahwa perencanaan pembelajaran yang dibuat satu gugus adalah sama. Selaras dengan hal tersebut, juga ditemukan masih ada guru yang belum bisa membuat perencanaan pembelajaran sesuai acuan kurikulum 2013 yang tidak sesuai dengan aspek perkembangan anak (Tunafsyiah & Azminah, 2020).

Berdasarkan kajian yang sudah dijelaskan diatas, maka penting bagi guru PAUD dalam memahami pengetahuan dan keterampilan yang komprehensif tentang penyusunan perangkat pembelajaran PAUD disesuaikan dengan ciri khas perkembangan anak usia dini. Harapannya, kompetensi guru PAUD dapat tercapai dalam merancang pembelajaran anak usia dini berdasar teori bermain dan permainan yang inovatif dan kreatif, serta guru dapat mengimplementasikan pembelajaran berdasar perencanaan yang disusun sesuai dengan tuntutan perkembangan revolusi industri 4.0.

B. PEMBAHASAN

1. Komponen Perangkat Pembelajaran Anak Usia Dini

Konsep yang mendasari untuk memahami secara efektif pembelajaran anak usia dini bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan tematik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 bahwa penciri khas kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menggunakan pembelajaran tematik berbasis saintifik dalam menstimulasi pendidikan dan perkembangan anak (Apriyanti, 2017). Adapun sebagai upaya dalam mendukung pencapaian pembelajaran tematik anak, maka perlu adanya pemahaman guru terkait komponen pembelajaran anak usia diri, diantaranya:

- a. Perumusan tujuan. Perumusan yang didasarkan atas aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek saling terkait sebagai dukungan penerapan pembelajaran tematik yang memberikan pengalaman kontekstual yang bermakna pada anak (Gunarti dkk., 2021)
- b. Pemilihan materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar anak mampu belajar dan mendapatkan pengalaman langsung dari apa yang anak pelajari. Oleh karena itu, guru perlu berkolaborasi dengan rekan yang lain dengan harapan dapat memberikan pengalaman pada anak untuk mampu bersosialisasi dengan orang lain. Misalnya dalam hal materi pembelajaran yang melibatkan anak untuk bermain peran sesuai tema yang diajarkan (Meilanie, 2021).
- c. Pemilihan metode dan media pembelajaran. Pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak yang dimanifestasikan dalam pembelajaran tematik memerlukan ragam metode yang variatif dan inovatif. Guru perlu memahami jenis-jenis metode pembelajaran secara kolaboratif agar mencapai hasil yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Gunarti dkk., 2021). Namun demikian, penerapan metode pembelajaran harus diselaraskan dengan adanya dukungan media pembelajaran yang inovatif dan kekinian yang tentunya memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan dalam pemanfaatan media tersebut dalam kegiatan bermain (Meilanie, 2021).

- d. Rancangan penilaian. Guru perlu mengetahui dan memahami terlebih dahulu prinsip penilaian anak dan bentuk-bentuk penilaian anak usia dini. Hal ini penting karena dalam merancang penilaian anak maka guru dapat melihat bagaimana keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan anak dalam mencapai kompetensi pembelajaran. Sisi yang lain, adanya rancangan penilaian yang dilakukan guru sebagai dasar pelaporan perkembangan anak kepada orang tua tentang progres anaknya (Meilanie, 2021).

Ketika guru merencanakan pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini, maka sejatinya guru perlu memahami rambu-rambu proses penyusunan perangkat pembelajaran, antara lain: (1) guru perlu memahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak atau dikenal dengan STPPA; (2) guru perlu memahami kompetensi dasar sebagai capaian hasil pembelajaran; (3) guru menetapkan materi sebagai dasar pengayaan pengalaman nyata anak; (4) rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan memperhatikan ketercapaian kompetensi dasar dan inti, keberhasilan pengelolaan pembelajaran, sarana yang diperlukan, fokus guru dalam mengarahkan sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai kebutuhan anak, serta adanya motivasi guru dalam mengajar (Wahyuni dkk., 2015).

2. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

a. Pemilihan tema pembelajaran

Pembelajaran tematik pada jenjang pendidikan anak usia dini relevan sangat mendukung dalam implementasi kurikulum 2013. Dukungan ini dikarenakan pembelajaran tematik mempelajari satu tema dari berbagai konsep dan dimensi perkembangan. Guru dapat mengembangkan dan memilih suatu tema disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini. Pemilihan tema yang dilakukan guru harus berdasar prinsip-prinsip pemilihan tema sebagaimana dinyatakan oleh Mustofa dkk. (2018), antara lain: (1) tema dipilih berdasar kedekatan dengan kehidupan anak sehari-hari; (2) tema yang dipilih sudah diketahui anak dengan harapan agar anak mudah memahami pokok bahasan tema tersebut; (3) tema yang dipilih dapat menstimulasi minat anak, misalnya kesukaan anak ataupun

kegiatan yang disukai anak; (4) ketersediaan sarana dan prasarana dalam mendukung pelaksanaan kegiatan berdasar tema harus memadai; (5) keluwesan dalam pemilihan tema atau fleksibel sesuai dengan kondisi dilapangan.

Adanya pemahaman dalam prinsip pemilihan tema, maka langkah selanjutnya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengidentifikasi tema, yaitu: (1) guru dapat mengamati lingkungan sekitar, karena sesuatu apapun yang dilihat guru di lingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai tema; (2) budaya daerah di lingkungan sekitar anak dapat diangkat menjadi tema yang beragam; (3) *interest* anak; (4) kolaborasi guru dengan anak dalam melakukan curah gagasan tema dengan bebas (Mustofa dkk., 2018).

Jika seorang guru memiliki motivasi yang besar dan kemampuan yang baik dalam mengidentifikasi tema, maka proses pembelajaran akan menarik dan bermakna, serta pembelajaran menjadi terarah dengan jelas. Oleh karena itu, pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran dapat dimulai dengan tema sederhana, selanjutnya dapat berkembang ke arah tema lebih kontekstual.

b. Penyusunan program pembelajaran semester.

Program pembelajaran semester berisi bahan kegiatan pembelajaran anak dengan tujuan mengembangkan kompetensi anak dalam berbagai bidang pengembangan, meningkatkan pemahaman dan perbendaharaan kata anak sehingga tercapai pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Meilanie, 2021). Program pembelajaran semester memiliki cakupan daftar tema dan alokasi waktu setiap tema selama satu semester. Adapun penyusunan program pembelajaran semester sebagaimana dinyatakan oleh Wahyuni *et al.* (2015) memiliki tahapan yang sistematis, antara lain:

- 1) Guru dapat membuat daftar tema selama satu semester, kemudian guru mengidentifikasi dan mengurutkan tema yang sudah ditentukan sesuai dengan materi yang terdapat dalam tema
- 2) Guru mengeksplorasi tema menjadi bagian sub-tema dan selanjutnya dapat dikembangkan menjadi sub-sub tema untuk setiap semester

- 3) Penentuan alokasi waktu setiap tema, sub tema, sub-sub tema berdasar karakteristik dan kebutuhan dasar anak
- 4) Guru menentukan kompetensi dasar sesuai sub tema yang akan dikembangkan yang memuat bidang pengembangan anak usia dini
- 5) Guru menentukan kegiatan belajar yang didasarkan atas kompetensi dasar yang dipakai selama satu semester.
- 6) Kompetensi dasar yang ditentukan guru dapat digunakan secara berulang pada setiap tema/sub tema/sub-sub tema yang berlainan
- 7) Kompetensi dasar yang sudah dipergunakan pada tema/sub tema/sub-sub tema dapat berubah bila ada kondisi yang tidak menentu dengan melibatkan anak tanpa harus mengubah kompetensi dasarnya

Penyusunan program pembelajaran semester bersifat otoritas masing-masing lembaga pendidikan anak usia dini, dimana lembaga secara fleksibel leluasa dalam menentukan format perencanaan program semester ini. Namun demikian, acuan dalam menentukan kompetensi dasar setiap tema harus mencakup enam bidang pengembangan, yaitu pengembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

c. Penyusunan program pembelajaran mingguan.

Program pembelajaran mingguan disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Program ini dikenal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang didalamnya terdapat unsur identitas program layanan; kompetensi dasar yang dipilih guru; materi; dan rencana kegiatan (Wahyuni dkk, 2015). Adapun tahapan dalam menyusun RPPM sebagaimana diungkapkan oleh Meilanie (2021) sebagai berikut:

- 1) mengacu pada kompetensi dasar yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan demi mewujudkan ketercapaian kompetensi inti dengan *symbol* KI-1; KI-2; KI-3; dan KI-4;
- 2) cakupan materi harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tema yang digunakan;
- 3) mengidentifikasi kegiatan yang selaras dengan materi pembelajaran;
- 4) mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan konsep bermain yang terpusat pada kebutuhan anak

- 5) menerapkan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik
- 6) mengoptimalkan kearifan budaya lokal dalam pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran anak

Adapun cara penyusunan RPPM sebagaimana disampaikan oleh Meilanie, (2021) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) tuliskan identitas program layanan, terdiri atas: (a) nama satuan paud; (b) semester/bulan/minggu ke berapa; (c) tema/subtema/sub-sub tema yang sudah disusun di program semester; dan (d) kelompok sasaran anak
- 2) mengembangkan rencana kegiatan pembelajaran mingguan, terdiri atas: (a) nomor urut diisi sesuai urutan; (b) sub tema diambil dari bagian tema di program semester; (c) cakupan materi diturunkan dari pemahaman pengetahuan yang akan dikenalkan ke anak sesuai kompetensi dasar; (d) penentuan jenis kegiatan dalam rencana kegiatan yang akan dilakukan anak sesuai kebutuhan anak, dapat satu minggu atau dua minggu sesuai kedalaman tema yang ditetapkan oleh guru; (e) materi pembelajaran yang sudah ditetapkan pada setiap sub tema akan digunakan terus selama sub tema tersebut dibahas, namun adanya perbedaan dalam penyampaian melalui kegiatan bermain yang berbeda di setiap kelompok/sudut/area dan sentra.

d. Penyusunan program pembelajaran harian

Program pembelajaran harian merupakan dasar guru dalam menentukan kegiatan bermain anak dalam satu hari. Penyusunan program rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau dikenal dengan istilah RPPH tidak harus baku, namun didalamnya harus memuat komponen-komponen RPPH, antara lain:

- 1) Identitas program. Cakupan dalam identitas program ini adalah sebagai berikut: (a) nama satuan lembaga PAUD; (b) semester/bulan/minggu ke berapa; (c) hari/tanggal; (d) tema/subtema/sub-sub tema diambil dari tema/subtema/sub-sub tema yang sudah disusun di program semester; (e) kelompok usia anak

- 2) Materi pembelajaran. Cakupan dalam materi pembelajaran ini antara lain: (a) Materi diambil dari apa yang sudah dijabarkan di RPP; (b) materi pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran; (c) mengelompokkan materi pengembangan sikap menjadi kegiatan rutin, dan mengenalkan materi pengembangan pengetahuan serta keterampilan.
- 3) Alat dan bahan pembelajaran yang disiapkan guru yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Kemerarikan alat dan bahan menjadi daya tarik sendiri dalam meningkatkan minat belajar anak.
- 4) Kegiatan pembukaan. Kegiatan ini memiliki fungsi sebagai sarana untuk membantu anak meningkatkan minatnya dalam bermain di kegiatan inti, mengenalkan materi pembelajaran dan kegiatan bermain yang sudah dipersiapkan oleh guru.
- 5) Kegiatan inti. Cakupan kegiatan inti antara lain: (a) menggunakan pendekatan saintifik dalam belajar dengan fleksibel; (b) memberi kesempatan anak untuk mengeksplorasi pengalaman belajar yang bermakna; (c) anak dapat menyampaikan gagasan melalui aktivitas bermain yang sudah ditentukan; (d) kegiatan belajar disesuaikan dengan model pembelajaran (sentra/area/sudut/kelompok dengan kegiatan pengaman); (e) Minimal empat kegiatan setiap harinya yang berbeda untuk memfasilitasi anak agar tetap fokus bermain; (f) adanya penguatan pengalaman bermain anak.
- 6) Kegiatan penutup. Cakupan kegiatan penutup antara lain: (a) dilakukan di akhir kegiatan; (b) diisi dengan kegiatan yang membuat anak senang dan tetap Bahagia; (c) pada kegiatan penutup, guru dapat mengulang kembali apa yang dilakukan pada kegiatan sebelumnya; (d) kegiatan penutup juga dapat dikolaborasi dengan kegiatan rutin untuk membentuk sikap anak yang diharapkan; (e) kegiatan penutup difokuskan untuk menarik minat anak belajar hari berikutnya.

e. Rencana penilaian

Guru melakukan aktivitas pembelajaran bersama anak dalam kesehariannya. Selain sebagai fasilitator, guru juga mengamati perilaku anak didik tentang apa yang anak pahami, apa saja yang anak tidak paham, dan kebiasaan anak dalam keseharian. Lingkup penilaian mencakup

perkembangan anak dengan mengikuti prinsip penilaian antara lain: (a) mendidik; (b) otentik; (c) objektif; (d) akuntabel; (e) dan transparan (Suminah dkk., 2018).

Konsep penilaian sering terkait dengan analisis kebutuhan atau dikenal dengan *need assessment* yang dapat dimanifestasikan dengan bentuk pengamatan perkembangan anak setiap hari. Adapun cara melakukan pengamatan pada anak sebagaimana diungkapkan oleh Meilanie (2021) antara lain:

- 1) Ragam cara melakukan pengamatan, antara lain: (1) tidak adanya *setting* dalam pengamatan; (2) mencatat perilaku yang muncul pada anak; (3) menemukan sesuatu yang unik dan menarik dari diri anak; (4) mengamati mulai dari yang sederhana; (5) memberikan penghargaan pada anak atas apa yang dilakukan; (6) mencatat setiap hari kemajuan ataupun hal yang terkait perilaku perkembangan anak
- 2) Refleksi guru atas temuan perilaku anak
- 3) Membuat catatan pengamatan setiap hari.

Konsep rencana penilaian merupakan integrasi dari perangkat pembelajaran yang memuat indikator perkembangan anak dan teknik pengumpulan data yang akan digunakan. Cakupan rencana penilaian ini mengacu pada indikator Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dan didukung oleh satuan PAUD berdasar visi, misi, tujuan, dan kekhasan lembaga. Sisi yang lain, indikator penilaian harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, selanjutnya dikelompokkan ke dalam program pengembangan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan. Format rencana penilaian disesuaikan dengan otoritas masing-masing lembaga PAUD (Wahyuni dkk., 2015), dan untuk memudahkan guru dalam melakukan pencatatan penilaian maka terdapat tiga teknik yang paling memungkinkan dilakukan guru yaitu ceklis, catatan anekdot, dan penilaian hasil karya (Suminah dkk., 2018). Semua data yang telah dikumpulkan guru selama mengamati anak, baik berupa ceklis, catatan anekdot, dan hasil karya dikumpulkan dalam satu berkas dalam wadah yang ditata rapi.

3. STEAM dalam pembelajaran PAUD

Pengajaran dengan menggunakan konsep STEAM merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang interdisipliner dimana siswa belajar menerapkan konsep dalam sains, teknologi, teknik, seni dan matematika. Hal ini relevan dengan pembelajaran pada anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan anak. Manifestasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) sebagaimana disampaikan oleh Trimuliana (2020) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Science*. Proses siswa dalam mencari tahu tentang dunia dan cara kerjanya dengan mengeksplorasi, mengumpulkan data, mencari hubungan dan pola, serta menghasilkan penjelasan dan ide dengan menggunakan bukti. Penerapan sains pada anak adalah ketika seorang anak menemukan sesuatu, mengamati, mengidentifikasi, tentang perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana mereka berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan-kegiatan menjaga lingkungan sekitar.
- 2) *Technology*. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran anak usia dini dapat melibatkan guru dan orang tua dalam mengenalkan teknologi sederhana pada anak dan mendorong anak agar dapat memiliki kemampuan mengembangkannya berdasarkan kebutuhan, minat dan idenya sendiri melalui alat dan bahan yang telah disiapkan.
- 3) *Engineering*. Proses merancang alat, sistem, dan struktur yang membantu manusia memenuhi kebutuhannya atau memecahkan masalah. Contoh: melalui bermain balok, lego, kardus-kardus, papan-papan dan lain sebagainya, anak dapat menyusun atau merangkai menjadi bentuk mobil atau bentuk lainnya.
- 4) *Art*. Kegiatan bermain anak secara bebas untuk memanfaatkan material yang beragam dengan cara yang yang berbeda sesuai imajinasi anak, sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen menghasilkan suatu karya.
- 5) *Mathematic*. Konsep matematika yang dikenalkan pada anak misalnya saja konsep besaran (berapa banyak atau berapa jumlah), struktur (bentuk), ruang (sudut dan jarak), pola, bilangan, dan lain sebagainya. Contoh: anak belajar konsep “lebih banyak dan lebih sedikit”.

Penerapan STEAM dalam pembelajaran di PAUD memiliki tujuan untuk pengembangan literasi yang terpusat pada anak. Menurut Bybee (2013), pembelajaran dengan kolaborasi STEAM memunculkan empat dimensi, antara lain: (1) pengetahuan, sikap, dan keterampilan dimanifestasikan pada aktivitas yang menjelaskan suatu hal secara natural, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti terkait STEAM; (2) pemahaman individu mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain ilmu; (3) kesadaran individu tentang bagaimana disiplin ilmu STEAM membentuk secara intelektual dan lingkungan budaya; (4) Keterlibatan individu dalam ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika sebagai insan yang peduli.

4. Pembelajaran berbasis kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini

Konsep tentang merdeka belajar pada pendidikan anak usia dini adalah merdeka dalam bermain seraya didukung dengan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Merdeka belajar dapat memungkinkan anak didik terlibat dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan. Secara mendasar, hal ini sangat relevan dengan pembelajaran paradigma baru yang menekankan perangkat pembelajaran dirancang sesuai lingkungan sehari-hari siswa, budaya siswa, dan pelibatan orang tua dan masyarakat sebagai mitra sekolah (Sufyadi dkk., 2021).

Struktur kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini sebagaimana diatur dalam Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menjelaskan ada dua struktur, diantaranya:

- 1) Kegiatan pembelajaran intrakurikuler. Kegiatan ini dirancang agar anak dapat mencapai kemampuan yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Domain utama kegiatan pembelajaran intrakurikuler adalah bermain bermakna sebagai perwujudan “Merdeka Belajar, Merdeka Bermain”. Guru dapat memilih kegiatan yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi

anak. Kegiatan tentunya perlu didukung oleh penggunaan sumber-sumber belajar yang nyata dan tersedia di lingkungan sekitar anak. Sumber belajar yang tidak tersedia secara nyata dapat dihadirkan dengan dukungan teknologi dan buku bacaan anak.

- 2) **Projek penguatan Profil Pancasila.** Struktur ini bertujuan untuk memperkuat upaya pencapaian profil pelajar Pancasila dengan mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak untuk PAUD. Manifestasi penguatan profil pelajar Pancasila di PAUD dalam konteks perayaan tradisi lokal, hari besar nasional, dan internasional. Pelaksanaan projek penguatan profil pelajar Pancasila menggunakan alokasi waktu kegiatan di PAUD dengan usia 4-6 tahun paling sedikit 900 (sembilan ratus) menit setiap minggu. Alokasi waktu di PAUD usia 3-4 tahun paling sedikit 360 (tiga ratus enam puluh) menit setiap minggu.

C. PENUTUP

Penyusunan perangkat pembelajaran pada jenjang PAUD dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran mendukung adanya pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik integratif. Hal yang mendasari bahwa pelaksanaan pembelajaran jenjang PAUD menggunakan dengan pendekatan tematik. Guru perlu memahami komponen-komponen dalam menyusun perangkat pembelajaran, diantaranya: pemilihan tema pembelajaran, penyusunan program pembelajaran semester, mingguan, harian, dan merancang penilaian perkembangan anak. Guru harus dapat merancang sebaik mungkin pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan pada anak, misalnya rancangan pembelajaran kurikulum 2013, pembelajaran berbasis STEAM, dan kurikulum merdeka. Implikasi yang muncul bahwa metode STEAM efektif dalam meningkatkan kemandirian anak, serta anak mampu memecahkan masalah sesuai dengan caranya sendiri, didukung dengan peningkatan kepercayaan diri anak yang semakin baik (Septiani & Kasih, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman guru pendidikan anak usia dini terhadap perencanaan pembelajaran tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111–117. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V1I2.22>
- Bybee, R. W. (2013). *The case for STEM education: Challenges and opportunity*. National Science Teachers Association Press.
- Gunarti, W., Suryani, L., Muis, A., & Pratiwi, N. (2021). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini* (3rd ed., Vol. 1). Universitas Terbuka.
- Lestarinigrum, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran anak usia dini*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Meilanie, R. (2021). Pembelajaran 5. Penyusunan perangkat pembelajaran. In T. G. Dikdas (Ed.), *Modul belajar mandiri calon guru aparatur sipil negara (ASN) pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja (PPPK) bidang studi TK/PAUD* (pp. 111–124). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mustofa, D., Soendjodjo, R., Nurmiati, N., Susanti, A., & Yuliantina, I. (2018). *Pedoman pengembangan tema pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Noviana, D., Nisa, T., & Karim, M. (2019). Tingkat pengetahuan guru PAUD tentang kurikulum 2013. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 114–124. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i2.6153>
- Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, Keputusan Mendikbudristek nomor 56/M/2022. (2022). [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salina_n_20220215_093900_Salinan_Kepmendikbudristek_No.56_ttg_Pedoman Penerapan Kurikulum.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salina_n_20220215_093900_Salinan_Kepmendikbudristek_No.56_ttg_Pedoman_Penerapan_Kurikulum.pdf)

- Septiani, I., & Kasih, D. (2021). Implementasi metode steam terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun di Paud Alpha Omega School. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(04), 192–199. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/44/25>
- Sufyadi, S., Lambas, L., Rosdiana, T., Rochim, F., Novrika, S., Iswoyo, S., Hartini, Y., Primadonna, M., & Mahardhika, R. (2021). *Pembelajaran paradigma baru* (1st ed.). Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2018). *Pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trimuliana, I. (2020). *Muatan steam pada pembelajaran anak usia dini*. <https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/berita/index/20201127023520>
- Tunafsyiah, N., & Azminah, S. (2020). Tingkat pemahaman guru paud dalam mengimplementasikan kurikulum 2013. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(2), 129–142. <https://doi.org/10.33061/JAI.V5I2.4630>
- Wahyuni, M., Yuliantina, I., & Ritayanti, U. (2015). *Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuniatari, Y. (2020). Implementasi model pembelajaran kelompok, sudut, area, dan sentra dalam pembelajaran anak usia dini. *Islamic EduKids*, 2(02), 35–57. <https://doi.org/10.20414/IEK.V2I02.2891>



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 6: PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Linda Dwiyanti, M.Pd.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 6

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) BERBASIS KEARIFAN LOKAL

A. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri 4.0 ini terjadi perubahan dan perkembangan di berbagai sektor salah satunya pada sektor pendidikan, yang mengarah dalam upaya perkembangan dan implementasi teknologi, informasi dan komunikasi. Fakta dilapangan menunjukkan adanya pergeseran akan pengetahuan dan nilai-nilai budaya pada generasi muda. Pergeseran pengetahuan dan nilai-nilai budaya sangat terlihat dari banyaknya generasi muda yang tidak mengenal lagi budaya lokal daerahnya. Tidak terlihat lagi anak-anak yang bermain bersama dengan permainan tradisional, dan benda/bahan alam dilingkungan sekitarnya.

Saat ini anak-anak lebih senang dan nyaman bermain *gadget* secara individu. Begitu banyaknya permainan tradisional yang sekarang mulai ditinggalkan anak. Sejalan dengan (B. Y. Wulansari, 2017) yang mengatakan bahwa saat ini adanya teknologi permainan modern (digital) yang mulai menjamur ditambah dengan perubahan sistem sosial pada masyarakat yang lebih individualis. Penggunaan gadget juga memicu penyebaran radikalisme pada masyarakat terutama pada remaja dan anak-anak. Penggunaan Gadget (internet, *game online*, sosial media) bahkan memicu nomophobia bahkan digital *native* bagi anak-anak yang lahir di lingkungan serba digital (Kaso, dkk., 2021), (Hafni, 2019), (Pratiwi, 2018).

Berdasarkan Pusat Data Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (Renstra Kemendikbud, 2016) menjelaskan bahwa derasnya arus globalisasi menawarkan gaya hidup yang cenderung pragmatis dan bergaya hidup yang cenderung konsumtif. Hal tersebut secara perlahan-lahan sudah mereduksi nilai-nilai yang diajarkan dalam kearifan lokal. Fenomena ini dapat berdampak tidak hanya jangka pendek pada anak-anak tetapi dapat berdampak jangka panjang bahkan ketika nanti mereka dewasa. Salah satu bentuk budaya itu sendiri salah satunya adalah kearifan lokal. Sehingga penting sekali mengenalkan kearifan lokal sejak usia dini, yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan atau lingkungan pembelajaran.

Karena kearifan lokal dapat memberikan acuan dalam berperilaku yang baik, dalam kaidah hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, serta manusia dengan manusia yang lain (Suhardana dalam Rasna & Tantra, 2017). Pembelajaran tentang Kearifan lokal dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan. Maupun dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran, agar peserta didik tumbuh dan berkembang dengan tetap memegang teguh nilai-nilai budaya lokal maupun budaya di Tanah Airnya. Sehingga dalam seluruh jenjang pendidikan sangat diharapkan mampu mengaktualisasikannya dalam bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran. Karena di dalam dunia pendidikan merupakan proses penggalan potensi dan jati diri peserta didik.

(Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menjabarkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah sebagai peletak dasar pendidikan dan pengasuhan. Dimulai sejak anak usia 0 (nol) hingga 6 (enam) tahun. Karena pada periode ini merupakan masa emas anak untuk tumbuh dan berkembang, juga sebagai penentu dalam pendidikan selanjutnya. Pengintegrasian pengenalan kearifan lokal dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat di masukkan di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, atau dikembangkan dalam bentuk kegiatan-kegiatan pembelajaran berdasarkan tema-tema dan aspek-aspek yang ingin dikembangkan. *In Early Childhood Education, has programs to stimulate and develop children's potential in various aspects of development, such as cognitive, language, social-emotional, physical motor, religius, moral values, and art* (Kandula et al., 2020; Kazu & İş, 2018; W. Wulansari & Dwiyantri, 2021).

Sehingga dibutuhkan pemahaman dan kemauan pendidik dalam menciptakan, mengimplementasikan pembelajaran-pembelajaran berbasis kearifan lokal sejak usia dini, yang tentunya dikemas dengan kegiatan bermain sambil belajar dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

B. PEMBAHASAN

Hakikat Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa yang menentukan untuk proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Masa usia dini dimulai sejak anak berusia nol hingga enam tahun, atau sering disebut dengan periode emas. Periode emas merupakan periode dimana otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Sehingga perlu adanya stimulasi (rangsangan) yang diberikan kepada anak agar mampu mendukung periode emas ini. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menjabarkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah sebagai peletak dasar pendidikan dan pengasuhan. Dimulai sejak anak usia 0 (nol) hingga 6 (enam) tahun. Anak usia dini memiliki aspek-aspek perkembangan yang saling terkait satu sama lain. Seperti yang tercantum dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD meliputi, aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Menurut Aisyah, dkk. (2021) menjabarkan beberapa karakteristik anak usia dini, antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi serta berimajinasi
- d. Memiliki masa potensial untuk belajar
- e. Masih memiliki egosentris besar
- f. Daya konsentrasi relatif pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

2. Konsep Pembelajaran PAUD

Pembelajaran adalah suatu proses dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dimana dalam melaksanakannya dibutuhkan strategi yang tepat. Dalam proses pembelajaran PAUD lebih ditekankan pada proses belajar anak, sehingga perlu adanya interaksi antara peserta didik, pendidik dan juga wali murid peserta didik (Lestarinigrum, 2017).

Adapun Tiga belas prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Suyadi & Ulfah (2015) diantaranya adalah:

- Berorientasi pada kebutuhan anak
Pembelajaran pada lembaga PAUD harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk pada anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Berdasarkan kerucut hierarki Maslow ada tiga tingkat untuk memenuhi kebutuhan anak, yakni: 1) kebutuhan fisik, dimana anak akan beraktivitas dengan baik apabila kebutuhan dasarnya terpenuhi (makan, minum, pakaian, media/alat dll); 2) keamanan dimana anak akan mudah dikondisikan ketika anak merasa aman, nyaman, terlindungi, dan bebas dari bahaya; dan 3) kasih sayang dalam kondisi ini anak akan merasa separuh dari kebutuhan hidupnya terpenuhi apabila anak: dimengerti, dihargai, dikasihi, diperhatikan, dll)
- Disesuaikan dengan Perkembangan Anak
Pembelajaran yang akan dilaksanakan harus mempunyai lingkup dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, tidak boleh asal dalam memberikan pembelajaran. Dalam setiap tahapan perkembangan memiliki tugas perkembangannya masing-masing yang harus ditempuh anak.
- Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
Kunci dari kecerdasan seorang anak tidak hanya dilihat dari kemampuan kognisinya saja, tetapi kematangan emosi, linguistik, musikal, kinestetik, interpersonal, religius, naturalis sehingga perlu dikembangkan secara seimbang.
- Belajar Melalui Bermain
Masa belajar anak usia dini dilakukan melalui bermain. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak-

anak dapat bereksplorasi (kemampuan sosial, fisik dan imajinasinya). Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Montessori menjelaskan bahwa permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, dilakukan dengan sukarela, penuh arti dan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Melalui bermain anak tidak akan merasa tertekan dalam melaksanakan berbagai tugas perkembangan yang harus dikuasainya. Kemudian ketika bermain secara berkelompok membantu anak dalam perkembangan sosial emosional, bahasa, kreativitas dan membentuk dasar untuk menjadi komunikator dan pembelajar yang efektif.

- Tahapan pembelajaran anak usia dini
Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dari hal-hal konkret menuju abstrak, dari hal sederhana menuju ke kompleks, dari diri sendiri ke lingkungan sosial anak. Anak biasanya menunjukkan suatu ketertarikan akan hal baru sangat tinggi, sehingga terkadang cenderung ingin mengulanginya. Tetapi perlu diketahui juga anak memiliki titik jenuh sehingga pada kegiatan tertentu tidak boleh diulang-ulang berlebihan.
- Anak sebagai pembelajar aktif
Biarkan anak untuk melakukan sendiri kegiatannya, guru berperan sebagai fasilitator atau mengawasi dari jauh terlebih pada kegiatan bermain. Tidak begitu banyak melibatkan campur tangan guru dan tidak dipenuhi aturan, karena hal ini mampu menghilangkan rasa senang anak saat bermain.
- Interaksi sosial anak
Anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, guru maka anak akan belajar. Dari interaksi komunikasi dengan orang lain tabungan kosakata anak akan bertambah.
- Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif
Lingkungan pembelajaran yang aman, nyaman, menarik, menyenangkan dan nyaman bagi anak akan sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif bagi anak. Lingkungan belajar yang kondusif juga akan memungkinkan interaksi guru dan anak berjalan dengan baik, memberikan anak kesempatan belajar yang

menyenangkan, anak banyak memiliki pilihan tempat bermain bebas, petualangan dan tantangan yang membantu perkembangan anak.

White (2012) menjelaskan bahwa *play build the foundation for lifetime of learning* yang artinya dimana kegiatan bermain akan membangun fondasi anak dalam belajar sepanjang hayat. Dalam bermain mengembangkan kebiasaan anak bertahan lama dalam belajar. Anak memiliki kendali atas jalannya pembelajarannya sendiri, seperti bermain bebas, meningkatkan keinginan, motivasi dan keahlian Erickson (in White, 2021). Bermain adalah kegiatan yang efektif untuk merangsang perkembangan kemampuan anak usia dini.

Permainan dirancang dengan perencanaan yang baik untuk tujuan pembelajaran dan berfokus pada salah satu aspek perkembangan anak akan sangat efektif dalam memberikan stimulus untuk perkembangan kemampuan anak (Hewi, 2020). Melalui bermain anak akan terlibat langsung dan mendapatkan pengalaman bermakna. Karena ketika anak bermain anak akan dapat mengeluarkan energinya dan merasa bahagia. Hal itu dipercaya dapat menjadi fondasi awal kesuksesan anak di masa depan (Gustina & Khadijah, 2020). Menurut Badu (dalam Dwiyantri, dkk., 2018) *through play activities can invite children to explore, support physical growth, imagination, provide opportunities for children to interact with friends, introduce simple concepts, train language skills, so this makes learning a very fun activity for children*. Hal ini diperkuat dengan teori pendidikan yang di gagas oleh Montessori (dalam Masyrofah, 2017) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran anak diberikan kebebasan dalam menggunakan seluruh panca inderanya, mengeksplorasi apa yang ada dilingkungannya secara mandiri, sebagai upaya mendorong anak untuk berkembang.

Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal yang sudah dilaksanakan maupun ditradisikan oleh masyarakat sebagai tradisi turun temurun dari nenek moyang merupakan warisan budaya yang tidak terlepas dari kandungan nilai-nilai yang tidak bisa diabaikan kebenarannya. Nilai-nilai budaya dapat diadopsi atau di adaptasi sesuai perkembangan zaman (We & Fauziah, 2021). Vigotsky

(dalam Lestarinigrum & Wijaya, 2019) menjelaskan bahwa pembentukan perilaku anak juga melalui unsur budaya, interaksi sosial dan juga sejarah. Sehingga segala proses pembelajaran dilakukan secara terencana, sadar dan untuk mengembangkan segala aspek yang dimiliki anak. Kearifan lokal menurut Azan (dalam Maryati,dkk., 2015) digolongkan menjadi dua: wujud nyata (*tangible*) dan wujud tidak nyata (*intangible*). Wujud nyata tersebut antara lain:

- Teksual, dituangkan dalam bentuk tulisan (contoh: sistem nilai dan tata cara
- Bangunan/arsitektual, dituangkan dalam seni arsitektur (contohnya: rumah adat)
- Kuliner/makanan khas
- Benda cagar budaya atau karya seni (tradisional) contohnya: alat musik, senjata, patung, tekstil,

Kemudian kearifan lokal yang hanya di sampaikan secara verbal contohnya seperti petuah, nyanyian, pantun, cerita yang mengandung nilai-nilai tradisional.

Salah satu permainan yang dapat digolongkan dalam warisan budaya daerah dan perlu dilestarikan adalah permainan tradisional anak dan juga kegiatan membatik, dimana selain nilai-nilai sosial, budaya yang ada di dalam tersebut tetapi ada nilai-nilai pembelajaran yang bisa diperoleh anak dengan bermain sambil belajar. Permainan tradisional sendiri merupakan permainan yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang yang perlu untuk dilestarikan karena di dalamnya mengandung nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian dari budaya suatu masyarakat. Permainan tradisional untuk anak-anak di setiap daerah dan dibentuk oleh budaya dan lingkungan setempat (Puspitasari, dkk., 2021; W. Wulansari & Dwiyanti, 2021; Zayyadi, dkk., 2018)

Jenis-jenis Kegiatan Pembelajaran PAUD Berbasis Kearifan Lokal

- **Permainan Dakon/Congklak**

Permainan Dakon/Congklak adalah permainan tradisional yang cukup populer pada zaman dahulu. Permainan ini dapat dimainkan setiap saat, di waktu senggang. Dan sering kali di mainkan di teras rumah, di bawah

pohon bersama sahabat maupun kerabat (Sari, dkk., 2019; Susilawati, dkk., 2021), Permainan ini menggunakan media menarik yang terdiri dari papan congklak yang terbuat dari kayu yang memiliki 14 lumbung kecil, 2 lumbung besar dan 98 biji congklak dari cangkang kerang kuwuk, dan masing-masing lumbung kecil di isi 7 buah biji congklak. Adapun manfaat bermain Dakon/Congklak menurut (Putra & Hasanah, 2018; Sari, dkk., 2019) adalah anak dapat menemukan hal baru, melatih keterampilan anak, dan juga minat dalam belajar matematika (penjumlahan dan pengurangan). Permainan Dakon/Congklak untuk pembelajaran anak usia dini di adopsi dan juga terkadang dimodifikasi (disederhanakan) sesuai kebutuhan dan tahapan perkembangan usia anak. Adapun aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan Dakon/Congklak ini antara lain:

- 1) Aspek kognitif: untuk mengenalkan konsep berhitung, membilang angka, penjumlahan dan pengurangan, pemecahan masalah
- 2) Aspek sosial emosional: melatih anak untuk bermain bersama/grup (dua orang), melatih anak untuk menunggu giliran, melatih anak untuk menghargai diri sendiri atau lawan saat memperoleh kemenangan, melatih kejujuran serta kesabaran anak.
- 3) Aspek motorik halus: Melatih koordinasi mata dan tangan untuk menggenggam, merayuk dan menjatuhkan satu persatu biji-bijian secara tepat pada lubang lumbung.
- 4) Aspek Bahasa: melatih tahapan menulis anak (memegang alat tulis) dengan menggenggam, merayuk/mengambil biji-an pada lumbung, kemudian menjatuhkan satu persatu pada lumbung

Cara bermain:

- 1) Pemain berjumlah dua orang
- 2) Siapkan peralatan bermain papan Dakon/Congklak dan biji-bijian
- 3) Tentukan jumlah biji yang akan digunakan: umumnya berjumlah 98 biji (masing-masing lumbung berisi tujuh biji atau bisa di sesuaikan jumlahnya sesuai tahapan usia anak
- 4) Kedua pemain melakukan suit/sut untuk menentukan siapa yang akan mulai duluan
- 5) Pemain pertama mengambil/merayuk biji pada lumbung kecil yang di inginkan,

- 6) Kemudian menjatuhkan satu persatu pada lumbung-lumbung di sebelah kirinya (dengan pola melingkar ke arah kiri searah dengan jarum jam) sampai habis



Sumber foto: <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/humaniora/pr-35876295>

- **Permainan Engklek**

Permainan Engklek (dalam bahasa Jawa), merupakan salah satu permainan tradisional. Dimana permainan ini sering dimainkan pada halaman rumah (tanah) yang datar atau teras rumah yang masih berlantai semen (Lestarinigrum & Ardini, 2018). Kemudian digambari menggunakan pecahan batu bata/kapur/ranting pohon/ dengan bentuk kotak-kotak dan didalamnya bisa diberi angka atau tidak, serta gaco yang di gunakan masing-masing pemain (pecahan genting/kereweng). Dan permainan ini biasanya di mainkan anak perempuan. Permainan engklek ini sampai sekarang masih di mainkan anak-anak bahkan remaja, dengan sedikit memodifikasi alas engkleknya dan juga ada beberapa tambahan lainnya.

Permainan tradisional engklek ini memberikan beberapa manfaat untuk menstimulasi aspek kemampuan anak usia dini, antara lain:

- Aspek fisik motorik: anak berlatih keseimbangan saat melompat, kekuatan otot kaki, kelentukan, ketangkasan serta kelincahannya
- Aspek Sosial emosional: anak berlatih untuk bersabar saat melompati kotak-perkotaknya, belajar untuk bersosialisasi, belajar untuk memiliki jiwa besar ketika kalah dalam bermain, dan memberikan apresiasi kepada teman/lawan yang menang.
- Aspek kognitif: anak belajar memahami dan mematuhi aturan main, anak berlatih berhitung setiap kotak yang dilompati.

- Aspek Seni: kreativitas anak dalam menggambar pola dan menggunakan media bahan alam yang tersedia di lingkungannya.

Langkah-langkah untuk bermain Engklek (Anjani & Atika, 2020), sebagai berikut:

- a. Perwakilan pemain membuat pola gambar pada bidang datar: tanah/ lantai semen
- b. Setiap pemain mencari gaconya masing-masing (pecahan genting/ kreweng)
- c. Pemain bisa dua orang atau lebih, dan sebelum memulai permainan anak-anak melakukan hompimpa, untuk menentukan siapa dahulu yang akan main terlebih dulu.
- d. Pemain pertama melempar gaco pada kotak pertama, kemudian lompat menggunakan satu kaki pada kotak kedua, kemudian melompati kotak-kotak berikutnya, dan menurunkan kedua kaki apabila sampai pada dua gambar kotak yang berjajar
- e. Sampai diujung kotak, kemudian memutar badan dan lompat kembali, melewati kotak-kotak, dan mengambil gaco, hingga *finish*
- f. Selama tidak terjatuh ketika melompat, pemain tersebut masih bisa melanjutkan permainan, melemparkan gaco dengan cara membelakangi kotak engklek dan apabila tepat pada salah satu kotak.
- g. Kemudian kotak tersebut menjadi miliknya, dan pemain tersebut boleh berhenti dengan dua kaki ketika sampai kotak tersebut.
- h. Pemain yang memiliki rumah terbanyak itulah pemenangnya



Sumber foto: <https://regional.kompas.com/image/2022/02/21/135943678>

- **Kegiatan Membatik**

Menurut Handoyo (Sukaeti, 2021), kata “batik” dalam bahasa Jawa berasal dari kata “tik” yang berhubungan dengan suatu pekerjaan yang lembut, ringan serta memiliki suatu keindahan. Batik sendiri adalah hasil corak (karya seni rupa) yang dibuat menggunakan canting dan perintang warnanya menggunakan malam yang dipanaskan pada suatu bahan media kain. Di beberapa daerah di Indonesia ini memiliki ciri khas motif batik yang beraneka ragam, hal ini yang membuat keunikan batik tiap daerah. Kegiatan membatik pada anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak, (Almi & Yeni, 2021) merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan pendidik untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengkreasikan warna, motif dan juga berimajinasi membuat motif atau corak batik dan juga menstimulasi kemampuan motorik halus anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan saat membatik, melatih kelenturan tangan (jari-jari).

Ada aspek lain yang dikembangkan melalui kegiatan ini, aspek kognitif membuat serasi motif atau warna batik, memahami instruksi guru dan mempraktikannya, serta kemampuan sosial emosional dimana anak dilatih untuk sabar saat melakukan kegiatan membatik selangkah demi selangkah dan melatih anak untuk bisa menghargai hasil karyanya dan hasil karya temannya. Kegiatan ini bertujuan mengenalkan peserta didik sejak usia dini, mengenal batik sebagai salah satu budaya nusantara. Begitu pula alat, bahan dan teknik membatik untuk anak usia dini berbeda dengan orang dewasa.

Teknik-teknik membatik sederhana untuk anak usia dini, antara lain:

- a. Dengan cara mewarnai, dengan disediakan kertas gambar yang sudah bergambar motif batik, kemudian di warnai (crayon, pensil warna, spidol, atau pewarna alami).
- b. Dengan cara mencap, sediakan kertas polos, kemudian media cap (bisa menggunakan bahan alam/media spon yang sudah di bentuk), dan pewarna makanan/pewarna alami, kemudian di cap sesuai serasi bentuknya, tunggu hingga kering

- c. Dengan cara mencelup, siapkan kain polos, pewarna kain yang aman untuk anak, karet untuk mengikat, ikat beberapa bagian kain kemudian celupkan ujung-ujung ikatan pada pewarna, tunggu hingga kering

Langkah-langkah membuat sederhana dengan media Tishu:

- 1) Siapkan kertas Tishu, dan beberapa pewarna makanan, dan air
- 2) Campur pewarna makanan dengan air lalu masing-masing warna masukkan pada pipet
- 3) Lipat Tishu menjadi dua sama besar, setelah membentuk persegi panjang lipat lagi untuk membentuk persegi
- 4) Setelah itu lipat kedua sisinya lagi menjadi bentuk segitiga, dan lipat lagi sehingga membentuk segitiga kecil.
- 5) Teteskan pewarna yang sudah di masukkan pada pipet sesuai keinginan anak
- 6) Biarkan mengering, lalu buka sampai ke bentuk lembar semula kertas Tishu perlahan-lahan agar tidak robek.
- 7) Apabila tidak ada pipet atau pewarna makanan bisa di ganti dengan spidol, atau media warna yang ramah anak lainnya



Sumber foto: <https://www.duniabelajarkanak.id/craft/>

- **Media Wayang Karakter**

Wayang berasal dari bahasa Jawa wayangan yang berarti “bayangan”, merupakan salah satu warisan kebudayaan nusantara, yang merupakan peninggalan nenek moyang pada jaman dahulu kala yang berasal dan berkembang pesat di pulau Jawa dan Bali (Wikipedia, 2022). Wayang ini dahulu terbuat dari rerumputan yang hanya di ikat. Dan biasanya wayang

dimainkan oleh seseorang yang di sebut “Dalang”. Dalam pagelaran wayang biasanya tujuannya menyampaikan cerita Kesatria, Kisah Mahabarata, Kisah Punakawan tentang perwatakan tokoh (baik atau jahat) maupun perjalanan hidup tokoh lahir, hidup sampai meninggal dan terus berkembang seiring perkembangan zaman (Suprihatin & Pratamawati, 2019). Dalam kesenian wayang terdapat nilai-nilai etika, spiritualitas, falsafah hidup dan estetika seni rupa Mahendrapati dalam (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Sebagai salah satu warisan budaya nusantara sehingga penting sekali mengenalkan wayang ini kepada generasi muda. Sejak usia dini anak perlu sekali dikenalkan akan kebudayaan, terutama kearifan lokal daerahnya. Hal ini bertujuan agar anak bangga dan bisa turut mengembangkan dan melestarikan budaya yang memang sudah ada sejak nenek moyang dahulu. Pertunjukan wayang, atau kegiatan bermain wayang untuk anak usia dini dikemas (ditransformasi) dengan sederhana tokoh-tokoh yang dekat dengan anak (cerita anak, cerita binatang, dll) dan media wayangnyapun dibuat menarik serta ramah anak (kardus/kertas/triplek ringan, dll). Karena dengan bermain wayang, ada beberapa aspek kemampuan anak yang dapat berkembang, antara lain: Aspek kognitif: anak belajar mengenal tokoh-tokoh, membedakan watak yang baik dan buruk, serta alur cerita; Aspek bahasa: anak belajar untuk menyimak cerita, kemudian belajar mengungkapkan gagasan apa yang diketahui (tanya jawab), anak belajar menceritakan kembali, dan juga menambah kosakata anak; aspek sosial emosional: anak belajar membedakan karakter baik dan buruk; aspek motorik: melatih koordinasi mata dan tangan untuk memainkan wayang.

Langkah-langkah penggunaan media wayang dalam pembelajaran:

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan :media wayang, cerita, dan panggung wayang (opsional)
- 2) Peserta didik duduk di karpet
- 3) Guru mulai bercerita pada panggung wayang, dengan menggunakan media wayang yang dimainkan dengan kedua tangannya.
- 4) Sesekali guru mengajak interaksi anak dan juga melontarkan pertanyaan, agar anak lebih antusias dan sebagai evaluasi kemampuan anak.



Sumber foto: dokumentasi mahasiswa UNP Kediri saat praktik

C. PENUTUP

Dengan kegiatan pembelajaran berbasis kearifan lokal: dengan bermain permainan tradisional, melakukan kegiatan membatik, dan juga kegiatan pembelajaran menggunakan wayang karakter diharapkan anak mampu mengenal budaya daerahnya dan kelak turut melestarikan kearifan lokal sebagai salah satu warisan kebudayaan. Pembelajaran tentang Kearifan lokal dapat diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan. Dan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran, agar peserta didik tumbuh dan berkembang dengan tetap memegang teguh nilai-nilai budaya lokal maupun budaya di Tanah Airnya. Sehingga dalam seluruh jenjang pendidikan sangat diharapkan mampu mengaktualisasikannya dalam bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran, antara lain dengan permainan tradisional yang beraneka ragam mengandung banyak nilai-nilai sosial juga nilai pembelajaran, juga kegiatan membatik dan bermain dengan media Wayang. Karena Batik dan Wayang juga merupakan warisan budaya nusantara yang harus dilestarikan, sehingga anak usia dini perlu dikenalkan cara membatik sederhana menggunakan berbagai alat dan bahan yang ada disekitarnya. Masih banyak permainan-permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal, maupun kegiatan-kegiatan lain yang mengadopsi kearifan lokal daerah. Karena keterbatasan penulis sehingga hanya beberapa contoh kegiatan pembelajaran PAUD berbasis kearifan lokal yang dapat dipaparkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Tatminingsih, S., Setiawan, D., Amini, M., Chandrawati, T., Novita, D., & Budi, U. L. (2021). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (S. T. Gramedia (ed.); 1st ed.). Universitas Terbuka.
- Almi, P., & Yeni, I. (2021). Pemanfaatan Membatik Sederhana untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 102–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.249>
- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria: Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*, 3(6), 511–517. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25px>
- Dwiyanti, L., Khan, R. I., & Wati, E. K. (2018). Development Of Smart Adventure Games to Improve The Readiness of the Initial Ability of Reading, and Writing (CALIS) on Early Childhood. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 149–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.91>
- Gustina, F., & Khadijah. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Ibnu Qoyyim Medan Selayang. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 35–49. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/awlad.v6i1.5620>
- Hafni, N. D. (2019). Nomophobia, Penyakit Masyarakat Modern. *Al-Hikmah: Jurnal Kependidikan Dan Syariah*, 6(2), 41–50. <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/71>
- Hewi, L. (2020). Penggunaan Permainan Dadu Literasi untuk Perkembangan Sosial Emosional di TK Al-Aqsho Konawe Selatan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 50–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/awlad.v6i1.5575>

- Kandula, T., Park, S. B., Carey, K. A., Lin, C. S.-Y., & Farrar, M. A. (2020). Peripheral nerve maturation and excitability properties from early childhood: Comparison of motor and sensory nerves. *Clinical Neurophysiology*, 131(10), 2452–2459. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.clinph.2020.06.035>
- Kaso, N., Subhan, Ilham, D., & Aswar, N. (2021). Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Taman Kanak-Kanak di Kota Palopo. *Madaniya*, 2(2), 152–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.53696/27214834.68>
- Kazu, İ. Y., & İş, A. (2018). An Investigation About Actualization Levels of Learning Outcomes in Early Childhood Curriculum. *Journal of Education and Training Studies*, 6(3), 66. <https://doi.org/https://doi.org/10.11114/jets.v6i3.2928>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003). [https://www.kopertis7.go.id/uploadperaturan/1.UU 20 2003 Sistem pendidikan nasional.pdf](https://www.kopertis7.go.id/uploadperaturan/1.UU%202003%20Sistem%20pendidikan%20nasional.pdf)
- Renstra Kemendikbud, (2016). <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/10/RENSTRA-KEMENDIKBUD-full-version.pdf>
- Lestaringrum, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed.). CV. Adjie Media Nusantara.
- Lestaringrum, A., & Ardini, P. P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Lestaringrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Masyrofah. (2017). Model Pembelajaran Montessori Anak Usia Dini. *As-Sibiyah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 105–116. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1341>

- Pratiwi, H. (2018). Redefinisi Peran Orang Tua Dalam Pendidikan; Penanaman Sikap Anti Radikalisme Sejak Usia Dini. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 96–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/madrasah.v10i2.5111>
- Puspitasari, I. P., Rachmawati, Y., Romadona, N. F., & Purnamasari, I. (2021). Bengkulu's Traditional Games for Young Children. In *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)* (pp. 27–32). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.007>
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). No Title. *Traditional Game To Develop Character Values in Nonformal Educational Institution*, 4(10), 86–92. <http://ijaedu.ocerintjournals.org/en/pub/issue/36556/415411>
- Rasna, I. W., & Tantra, D. K. (2017). Reconstruction of Local Wisdom for Character Education through the Indonesia Language Learning: An Ethno-pedagogical Methodology. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(12), 1229–1235. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17507/tpis.0712.09>
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Sukaeti, A. T. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membatik di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Muslimat N.U Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 253–263. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40925>
- Suprihatin, E. W., & Pratamawati, D. (2019). Conservation Strategy in Preserving The Local Image Existence of Wayang Topeng. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 19(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v19i2.24005>

- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD* (4th ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- We, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2021). Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau “Manjujai” untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1339–1351. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.660>
- White, R. E. (2012). *The power of play: A research summary on play and learning*. St. Paul, Minnesota: Minnesota Children’s Museum. <https://www.mcm.org/uploads/MCMResearchSummary.pdf>
- Wikipedia. (2022). *Wayang*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Wayang>
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Indria: Jurnal Ilmu Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.24269/jin.v2i1.437>
- Wulansari, W., & Dwiyantri, L. (2021). Building Mathematical Concepts Through Traditional Games to Develop Counting Skills for Early Childhood. *International Journal of Elementary Education*, 5(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39654>
- Zayyadi, M., Hasanah, S. I., & Surahmi, E. (2018). Ethnomatematics Exploration in Traditional Games As A Form Of Student’ Social Interaction. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 125–132. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.1826>



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 7: PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN PAUD
(Konsep Merdeka Mengajar)

Danang Prasetyo, M.Pd.

IAIN Madura

BAB 7

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD (Konsep Merdeka Mengajar)

Salam Literasi. Semangat untuk senantiasa belajar dan belajar bersama bapak, ibu dan teman-teman mahasiswa. Jumpa lagi dengan gempita Merdeka Mengajar, dengan pembahasan tentang pengembangan perangkat pembelajaran PAUD yang terdiri dari merumuskan capaian pembelajaran, memilih pengalaman belajar (*best practise*), memilih metode dan media pembelajaran serta perencanaan asesmen (evaluasi dan refleksi).

Tujuan modul ini adalah memahami mengenai pengembangan kurikulum dan komponen utama pembelajaran.

Relevansi

Output setelah pembelajaran diharapkan mampu menjelaskan pengembangan kurikulum PAUD dan komponen utama perangkat pembelajaran secara komprehensif.

Secara lebih rinci diharapkan dapat menjelaskan:

1. Pengertian pengembangan kurikulum PAUD
2. Pengertian pembelajaran
3. Program Semester (Prosem), RPPM dan RPPH
4. Komponen utama perangkat pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi, metode dan media pembelajaran serta penilaian/asesmen)

Dengan demikian, diharapkan dapat membedakan antara sub komponen perangkat pembelajaran dengan benar, sehingga dapat dikembangkan kajian tentang penyusunan perangkat pembelajaran agar tujuan tersebut dapat dikuasai.

INTI

Capaian Pembelajaran Mata Kegiatan

1. Mampu merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21 dalam konsep merdeka belajar
2. Mampu merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan tuntutan perkembangan IPTEKS
3. Mampu mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21
4. Mampu menelaah berbagai permasalahan pembelajaran berbasis data

Pokok-Pokok Materi

1. Kurikulum AUD dan prinsip pengembangan kurikulum
2. Mampu menyusun perangkat pembelajaran dengan komponen2 yang lengkap

A. PROSEDUR PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN AUD

1. Pengertian Pengembangan Kurikulum

Jika kita berbicara tentang komponen tentu tak lepas dari komponen perangkat pembelajaran sehingga mau tidak mau kita akan bicara mengenai kurikulum. Kurikulum pada dasarnya berfungsi sebagai pedoman terutama bagi pendidik di setiap jenjang pendidikan pada tingkat satuan masing-masing. Oleh karenanya, ada sejumlah prinsip dalam proses mengembangkan kurikulum.

Kurikulum sebagai pedoman akan membawa anak untuk dapat memaknai hidup sesuai dengan aturan hidup yang ada di masyarakat dan membekali anak baik dalam bidang pengetahuan, sikap maupun keterampilan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat. Oleh

karena itu, dalam penyusunan kurikulum yang didapat dari pengalaman belajar anak kurikulum harus relevan dengan kebutuhan masyarakat dan inilah yang dinamakan prinsip relevansi.

Relevansi sendiri terbagi dua, yaitu relevansi internal dan relevansi eksternal. Relevansi internal adalah bahwa setiap kurikulum harus memiliki keserasian antara komponen-komponennya, yaitu keserasian antara tujuan yang harus dicapai, isi, materi atau pengalaman belajar yang harus dimiliki anak, strategi atau metode yang digunakan serta alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran. Relevansi internal ini menunjukkan keutuhan suatu kurikulum sebagai dokumen.

Relevansi eksternal memiliki makna bahwa antara tujuan, isi dan proses belajar anak yang tercakup dalam kurikulum seyogyanya sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Biasanya dalam pelaksanaan penyusunan kurikulum relevansi eksternal yang harus diperhatikan adalah relevan dengan lingkungan hidup anak. Artinya isi kurikulum hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak. Berikutnya kurikulum harus relevan dengan perkembangan zaman, artinya isi kurikulum harus sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada saat ini (yang sedang berkembang); dan yang ketiga dengan tuntutan masyarakat dan kebutuhan anak; artinya bahwa apa yang diajarkan di sekolah harus mampu memenuhi kebutuhan anak dan perkembangan masyarakat yang ada di sekitar anak.

Oleh karena itu, dalam menyusun kurikulum guru harus memperhatikan keterkaitan komponen-komponen yang ada dalam kurikulum secara cermat.

2. Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran yang baik harus dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan muatan/materi, pengalaman belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian.

Perencanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran, dengan mengkoordinasikan komponen pengajaran, sehingga arah tujuan, materi, metode dan teknik serta evaluasi menjadi jelas dan sistematis (Nana Sujana, 1988). Perencanaan Pembelajaran

adalah apa yang akan dikerjakan guru dan anak di dalam kelas dan di luar kelas. (Reiser, 1986). Perencanaan kegiatan pembelajaran adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang bernilai (Roger A. Kauffman, 1972).

Pembelajaran sebagai suatu sistem bertujuan agar guru dapat memahami apa yang direncanakan dalam suatu perencanaan konsep berdasarkan kurikulum yang berlaku. Perencanaan program belajar mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan isi/materi pelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar dan merumuskan sumber belajar atau media pembelajaran yang akan digunakan serta merumuskan asesmen hasil belajar. Fungsi perencanaan pembelajaran sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman anak dalam kegiatan belajar yang disusun secara sistematis dan sistemik. Perencanaan program belajar harus berdasarkan pendekatan sistem yang mengutamakan keterpaduan antara tujuan, materi, kegiatan belajar dan asesmen.

Rencana pembelajaran pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka pendek yang dilakukan oleh guru untuk dapat memperkirakan berbagai tindakan yang akan dilakukan di kelas atau di luar kelas. Perencanaan pembelajaran tersebut perlu dilakukan agar guru dapat mengkoordinasikan berbagai komponen pembelajaran yang berorientasi (berbasis) pada pembentukan kompetensi anak, yakni kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar, dan penilaian.

Prinsip perencanaan pengajaran yang harus diperhatikan adalah: a) perencanaan pengajaran harus berdasarkan kondisi anak, b) perencanaan pengajaran harus berdasarkan kurikulum yang berlaku, c) perencanaan harus memperhitungkan waktu yang tersedia, d) perencanaan pengajaran harus merupakan urutan kegiatan belajar-mengajar yang sistematis, e) perencanaan pengajaran bila perlu harus dilengkapi dengan lembar kerja anak atau tugas dan atau lembar observasi serta f) perencanaan pengajaran harus bersifat fleksibel.

Sedangkan perencanaan pembelajaran untuk AUD lebih menekankan pada proses pengembangan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, fisik/motorik, seni dan sosial emosional. Capaian dan kualitas perkembangan

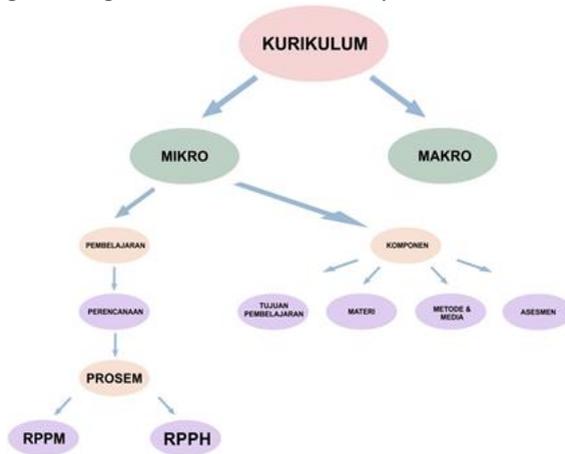
serta tindakan intervensi yang akan dilakukan bila anak belum mencapai target perkembangan disesuaikan dengan permasalahan perkembangan yang dihadapi anak dan bagaimana solusi yang dilakukan guru. Capaian dan target perkembangan anak mengikuti rujukan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

Berkaitan dengan tugas guru sebagai perencana, perencanaan pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandiri, sesuai dengan aturan yang berlaku. Perencanaan pembelajaran AUD yang harus disusun dan disiapkan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran terdiri atas perencanaan pembelajaran semesteran (PROSEM), perencanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan perencanaan pembelajaran harian (RPPH). Dalam menyusun ketiga jenis perencanaan di atas harus mengacu pada capaian pembelajaran yang telah dirumuskan dan ditetapkan.

Perencanaan program semester berisi daftar tema satu semester termasuk alokasi waktu setiap tema dengan menyesuaikan hari efektif kalender pendidikan. Topik berfungsi sebagai wadah yang berisi bahan dan kegiatan untuk mengembangkan potensi anak. Dalam menyusun perencanaan program semester, lembaga diberikan keleluasaan dalam menentukan format dan disesuaikan dengan kebutuhan lembaga masing-masing.

Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dikembangkan dari kegiatan semester, namun penyajiannya lebih lengkap dan lebih operasional. Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), adalah unit perencanaan terkecil dibuat untuk digunakan dan memandu kegiatan dalam satu hari. RPPH disusun berdasarkan RPPM yang berisi kegiatan-kegiatan yang dipilih dari indikator yang direncanakan untuk satu hari sesuai tema dan sub tema. Penulisan RPPH disesuaikan dengan model atau pendekatan yang telah ditentukan atau dipilih serta disesuaikan dengan jenis kegiatan atau metode/strategi, pada saat pembuatan rencana kegiatan mingguan. RPPH memuat identitas lembaga, tema/sub tema, kelompok usia, alokasi waktu, kegiatan belajar (awal/pembukaan, inti dan akhir/penutup), media dan sumber belajar.

Dari uraian pengembangan kurikulum di atas, dapat dibuatkan bagan prosedur pengembangan kurikulum PAUD seperti di bawah ini:



Gambar 7.1 Prosedur Pengembangan Kurikulum PAUD

3. Prosedur Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Sebagaimana diketahui bersama bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain adalah layanan pendidikan diutamakan bagi anak usia 4 sampai dengan 6 tahun merupakan layanan di Taman Kanak-kanak yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk tumbuh kembang selanjutnya, sehingga anak siap memasuki pendidikan dasar.

B. KOMPONEN-KOMPONEN PERANGKAT PEMBELAJARAN UNTUK AUD

Sebagai Berikut:

1. Merumuskan Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Elemen Capaian Pembelajaran

a. Nilai Agama dan Budi Pekerti:

Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaanNya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan,

kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

b. Jati Diri

Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

c. Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:

Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

Tujuan Capaian Pembelajaran:

Pembelajaran di PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) adalah pembelajaran yang mengintegrasikan semua aspek perkembangan anak dengan penekanan pada kesejahteraannya. Tujuan capaian pembelajaran di PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) adalah memberikan arah yang sesuai dengan usia perkembangan anak pada semua aspek perkembangan anak (nilai agama-moral, fisik motorik, emosi-sosial, bahasa, dan kognitif) dan menarasikan kompetensi pembelajaran yang diharapkan dicapai anak pada akhir PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA), agar anak siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Memilih materi pembelajaran (pengalaman belajar/*best practise*)

Belajar bukan hanya sekedar mencatat dan menghafal, akan tetapi proses untuk mendapatkan pengalaman belajar. Ada kalanya proses pembelajaran juga dilakukan dengan stimulasi dan dramatisasi. Tujuan yang hendak dicapai tidak hanya sekedar untuk mengingat tapi juga menghayati suatu peran tertentu yang berkaitan dengan perkembangan mental dan emosi anak. Memberikan pengalaman pada anak untuk mampu bersosialisasi dengan orang lain. Misalnya anak melakukan kegiatan bermain peran menjadi penjual di pasar dimana ada anak yang menjual dan sebagai pembeli yang melakukan transaksi, dengan ini anak diberi pengalaman kelak akan menjadi pembeli yang jujur dan penjual yang jujur. Dalam kegiatan bermain peran terdapat beberapa materi, yaitu 1) benda-benda yang dijual (nama buah, sayur), 2) ukuran, 3) warna, 4) tokoh, 5) uang dan 6) nilai uang

3. Memilih Metode dan Media Pembelajaran

Menentukan kegiatan belajar mengajar dengan memilih dan merancang strategi, metode, media dan model pembelajaran untuk anak. Kegiatan belajar anak disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini atau disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak. Metode pembelajaran untuk AUD sangat variatif sekali dari metode ceramah, cerita, bernyanyi, bermain dan lain sebagainya. Selanjutnya, memilih media pembelajaran yang banyak digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran untuk AUD

yaitu dari aspek keamanan dan kenyamanan anak dalam kegiatan bermain dan karakteristik materi yang disampaikan kepada anak.

4. Perencanaan asesmen

Asesmen merupakan faktor penting dalam perencanaan pembelajaran, sebab dengan asesmen akan dapat dilihat keberhasilan pengelolaan pembelajaran dan keberhasilan anak mencapai tujuan pembelajaran. Pelaporan perkembangan anak disusun melalui proses analisis sintesis, interpretasi dan komunikasi. Dalam proses analisis dan sintesis, guru mengumpulkan data hasil asesmen perkembangan yang telah dilakukannya untuk semua aspek perkembangan dan mengamati karakteristik perkembangan yang terlihat pada anak. Selanjutnya, guru membuat sebuah interpretasi dari karakteristik perkembangan anak yang telah diamati guru.

Pelaporan perkembangan anak bertujuan untuk membantu guru merencanakan pembelajaran selanjutnya sesuai dengan perkembangan anak, memberikan informasi kepada orang tua tentang kemajuan anak serta mendukung kelancaran program guru dan orang tua.

Contoh Modul Ajar

MODUL AJAR “BANJIR”

a. INFORMASI UMUM

Nama	Karin Karina	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Sekolah GagasCeria	Jumlah Siswa	15 Anak
Alokasi Waktu	210 menit		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengeksplorasi air dan benda di sekitarnya 2. Anak melakukan eksperimen dan observasi banjir 3. Anak melakukan eksperimen dan observasi benda mengapung dan tenggelam 4. Anak dapat menjaga kebersihan lingkungan 5. Anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas dengan membuat alat penyelamat banjir 		

Kata Kunci	air, meluap, banjir, sampah, mengapung, tenggelam
Deskripsi Umum Kegiatan	Dalam kegiatan ini, anak akan mengeksplorasi banjir. Mengapa banjir bisa terjadi, apa yang harus dilakukan untuk mencegah banjir, dan membuat alat untuk menyelamatkan korban banjir
Alat dan Bahan	Alat bahan: air, aneka wadah, tempat sampah, bermacam benda dengan berat berbeda (misal bola pingpong, kelereng, bola tenis, gabus/ <i>sterofoam</i> , benda dari besi), sampah bersih (kertas, daun, bekas kemasan, dll)
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, area sekitar sekolah/rumah

b. KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

a. Alternatif kegiatan awal untuk memantik ide/imajinasi anak:

- Mengamati lingkungan sekitar
- Cerita tentang korban banjir
- Membaca buku tentang banjir
- Membaca ensiklopedia tentang air dan bencana alam

b. Alternatif kegiatan main

- Percobaan banjir
- Menggambar hasil pengamatan selokan dan sungai di lingkungan sekitar
- Percobaan mengapung dan tenggelam
- Membuat benda penyelamat banjir
- Dramatisasi banjir
- Membersihkan lingkungan sekitar
- Memilah dan memanfaatkan sampah
- Bergerak menirukan air tenang dan banjir

3. Contoh Rencana Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PAUD “” TAHUN AJARAN /

Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema/Topik : Air/Banjir
Semester/Minggu :/.....
Hari/Tanggal :

Tujuan Kegiatan:

1. Anak mengeksplorasi air dan benda di sekitarnya
2. Anak melakukan eksperimen dan observasi banjir
3. Anak melakukan eksperimen dan observasi benda mengapung dan tenggelam
4. Anak dapat menjaga kebersihan lingkungan
5. Anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas dengan membuat alat penyelamat banjir

Alat bahan:

- air, aneka wadah, tempat sampah, bermacam benda dengan berat berbeda (misal bola pingpong, kelereng, bola tenis, gabus/*sterofoam*, benda dari besi), sampah bersih (kertas, daun, bekas kemasan, dll)

- video tentang banjir: <https://bpbd.ntbprov.go.id/?q=banjir>, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210405184045-24-626252/video-situasi-evakuasi-korban-banjir-bandang-ntt>
(Guru dapat mencari alternatif referensi selain buku dan video di atas)

Kegiatan:

Pembukaan

1. Rutinitas pembukaan (dapat disesuaikan dengan urutan kegiatan pembukaan yang biasa dilakukan di sekolah masing-masing misalnya berbaris, salam, berdoa, mengecek kehadiran).
2. guru bercerita tentang pengalaman atau cerita tentang banjir dari video/gambar
3. anak berdiskusi tentang banjir. Panduan pertanyaan:
 - Mengapa bisa terjadi banjir?
 - Bagaimana agar tidak terjadi banjir?
 - Apa yang terjadi dengan orang-orang yang terkena banjir?
 - Apa yang dibutuhkan korban banjir?
 - Apa yang harus dilakukan untuk mencegah banjir?
 - Apa yang harus dipersiapkan jika banjir datang/rumah berada di daerah banjir?
4. anak berjalan-jalan mengamati sumber air (sungai, selokan, parit) yang ada di lingkungan sekitarnya

Contoh pertanyaan pemantik:

- Apa fungsi selokan, dan sungai yang ada di sekitar kita?
- Bagaimana seharusnya keadaan selokan, parit dan sungai di sekitar kita?

Inti

1. Percobaan banjir

- anak melakukan percobaan air mengalir dan air tersumbat yang menyebabkan banjir.

Contoh pertanyaan pemantik:

- Apa perbedaan aliran air di botol/wadah A (diberi air dan sampah) dengan botol B (diberi air saja)? Mengapa?
- Kalau di selokan banyak sampah apa yang akan terjadi?
- Apa yang harus dilakukan agar air tidak tersumbat?

2. Menggambar hasil pengamatan selokan dan sungai di lingkungan sekitar

3. Percobaan mengapung dan tenggelam

4. Membuat benda penyelamat dari banjir

Penutup

1. menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
2. menguatkan konsep yang telah dibangun anak
3. refleksi anak, dengan panduan pertanyaan:

Contoh pertanyaan refleksi anak:

- apa yang kamu sukai dari kegiatan ini?
- Apa yang akan kamu lakukan setelah kegiatan main air ini di rumah dan di sekolah?
- Apa yang akan kamu lakukan agar tidak terjadi banjir

Mengetahui,

.....,

Kepala PAUD

Guru Kelas

(.....)

(.....)

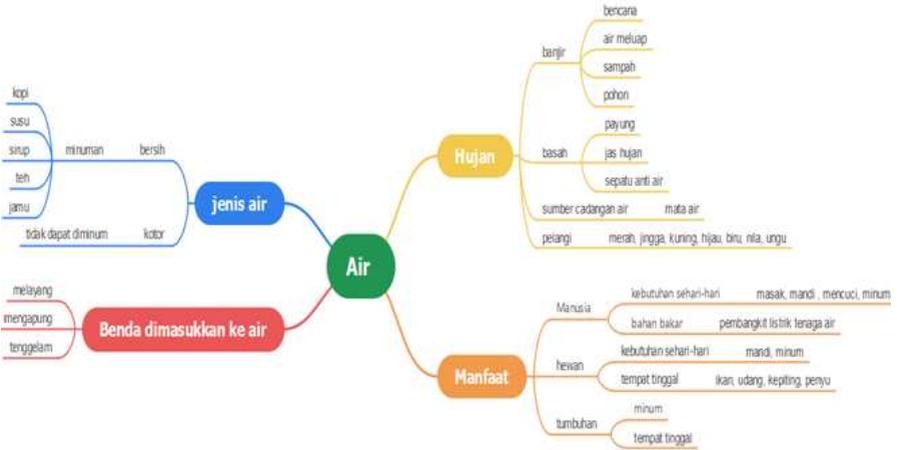
MODUL AJAR "HUJAN"

a. INFORMASI UMUM

Nama	Karin Karina	Jenjang/Kelas	TK/TKB
Asal Sekolah	Sekolah GagasCeria	Jumlah Siswa	15 Anak
Alokasi Waktu	210 menit		
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat melakukan percobaan hujan 2. Anak dapat menggambarkan hasil percobaan hujan 3. Anak dapat berpikir kritis ketika bermain jangan kena basah 4. Anak dapat bekerja sama dalam kelompok 		
Kata Kunci	hujan, basah, jas hujan, payung		
Deskripsi Umum Kegiatan	Anak mengenal terjadinya hujan, dapat melindungi diri ketika hujan dan mengetahui apa yang harus dilakukan jika basah terkena hujan		
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> ● Buku referensi judul: Lautkah ini? ● Video pelangi: video percobaan hujan: ● air hujan/semprotan air selang/pancuran, kertas bekas, payung, jas hujan, air, alat tulis (contoh spidol, kertas), kardus dan kertas bekas, kertas warna, baskom, bola plastik kecil, ember ● wadah kaca (contoh toples, botol), mangkuk kaca, air panas, es batu (untuk percobaan terjadinya hujan) 		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, rumah, halaman/teras sekolah		

b. KOMPONEN INTI

1. Peta Konsep



2. Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

a. Alternatif kegiatan awal untuk memantik ide/imajinasi anak:

- Mengamati lingkungan sekitar
- Bercerita dari buku Lautkah ini?
- Menonton video tentang terjadinya hujan

b. Alternatif kegiatan main

- Bermain hujan
- Percobaan terjadinya hujan
- Menggambarkan hasil percobaan terjadinya hujan
- Bermain jangan kena basah
- Percobaan pelangi
- Menggambarkan hasil percobaan pelangi
- Menggambar petualangan Aura dan Aira
- Bermain ketangkasan dengan media air
- Menuliskan kata tentang hujan

3. Contoh Rencana Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PAUD “.....” TAHUN AJARAN/.....

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Tema/Topik : Air/Hujan
Semester/Minggu :/.....
Hari/Tanggal :

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat melakukan percobaan hujan
2. Anak dapat menggambarkan hasil percobaan hujan
3. Anak dapat berpikir kritis ketika bermain jangan kena basah dan bermain hujan
4. Anak dapat bekerja sama dalam kelompok

Alat Bahan:

- Buku referensi:
Judul: Lautkah ini?
Penulis Kusuma Dewi Ilustrator Anna Triana
Penerbit: Yayasan Literasi Anak Indonesia
Tautan buku: <https://literacycloud.org/stories/324-is-this-the-sea/>
- Video pelangi: <https://www.youtube.com/watch?v=7vnswRrFB-Y>
- video percobaan hujan:
<https://www.youtube.com/watch?v=7aVQqnUJU3U>
- air hujan/semprotan air selang/pancuran, kertas bekas, payung, jas hujan, air, alat tulis (contoh spidol, kertas), kardus dan kertas bekas, kertas warna, baskom, bola plastik kecil, ember
- wadah kaca (contoh toples, botol), mangkuk kaca, air panas, es batu (untuk percobaan terjadinya hujan)

Kegiatan:

Pembukaan:

1. Guru bercerita dari buku “Lautkah ini?”
2. anak berdiskusi tentang cerita

Contoh pertanyaan pemantik:

- Ceritakan kembali perjalanan air dan awa sampai jadi hujan?
- Hujan itu untuk apa?
- Bagaimana perasaanmu ketika hujan turun?
- Apakah kamu pernah bermain hujan? Bagaimana rasanya?

Inti

1. Percobaan terjadinya hujan

Contoh pertanyaan pemantik

- Bagaimana bisa terjadi hujan?
- Apa yang terjadi ketika wadah berisi air panas ditutup dengan mangkuk?
- Apa yang terjadi ketika wadah berisi air panas ditutup dengan mangkuk berisi es?

2. Menggambarkan hasil percobaan terjadinya hujan

3. Bermain jangan kena basah

Contoh pertanyaan pemantik setelah kegiatan

- Apa benda yang bisa melindungimu agar tidak kehujanan?
- Mengapa kamu memilih benda tersebut untuk melindungimu?
- Adakah benda lain yang bisa melindungimu dari hujan? Mengapa?

4. Bermain ketangkasan dengan media air:

Contoh: secara kelompok memindahkan air dalam baskom di atas kepala secara estafet untuk mengisi air dalam ember sampai bola/balon yang ada didalamnya keluar

5. Bermain hujan

Contoh pertanyaan:

- Apa yang kalian rasakan ketika bermain hujan?
- apa perbedaan di lingkungan sekitar, tanaman, ketika sebelum dan sesudah hujan?
- Mengapa setelah bermain hujan, harus langsung membersihkan diri?

Penutup

- menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak
- menguatkan konsep yang telah dibangun anak
- refleksi anak

contoh pertanyaan:

- apa yang paling kamu sukai dari kegiatan ini?
- apa yang tidak kamu sukai dari kegiatan bermain ini?

Mengetahui,

.....,

Kepala PAUD

Guru Kelas

(.....)

(.....)

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Hamalik, Oemar. 2016. Manajemen Pengembangan Kurikulum. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Reiser. 1986. Perencanaan Pembelajaran. Boston : Allyn and Bacon.
- Roger A. Kauffman, 1972. Perencanaan Kegiatan Pembelajaran. Englewood C. NJ : Prentice-Hall.
- Sudjana. 1988. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wina. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : PT. Kencana Pradana Media Group



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 8: PARADIGMA BARU PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD DENGAN PROJEK

Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 8

PARADIGMA BARU PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD DENGAN PROJEK

A. PENDAHULUAN

Era *society* 5.0 telah menjadi tantangan bagi pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dengan pembelajaran yang bermakna. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju menuntut adanya pendidik untuk selalu memiliki inovasi pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pembaharuan dalam pembelajaran. Kunci dari keberhasilan dari proses pembelajaran adalah kompetensi pendidik dalam mengelola sebuah pembelajaran yang bermakna yang membuat keaktifan dan kreativitas peserta didik semakin meningkat (Ariyani, 2019). Manifestasi pembelajaran bermakna tentunya berpihak pada peserta didik untuk merasakan kemerdekaan dalam belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam pembelajaran berdasar pada karakteristik tahapan perkembangan masing-masing (Sufyadi dkk., 2021a).

Perbedaan individual karakteristik peserta didik menjadi konsep yang mendasar dalam pembelajaran, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut Gunarti dkk. (2021) pendekatan yang berpusat pada peserta didik di jenjang taman kanak-kanak merupakan sebuah pendekatan yang tertuju pada pentingnya peran kedudukan anak dalam kegiatan pengembangan. Karakteristik pendekatan yang berpusat pada anak didasarkan atas penerapan pembelajaran tematik, pusat minat anak yang diwadahi dengan konsep

pembelajaran sentra, dan adanya praktik program pengembangan anak berdasar usia anak, kebutuhan perkembangan anak, dan tempat tinggal anak (Gunarti dkk., 2021).

Upaya mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini memerlukan ragam model atau perangkat pembelajaran supaya mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena rendahnya daya konsentrasi anak usia dini yang hanya sekitar 3-5 menit dalam belajar, sehingga anak perlu rehat terlebih dahulu sebelum melanjutkan pada aktivitas pembelajaran berikutnya (Gunarti dkk., 2021). Ciri lain ketika anak sulit berkonsentrasi adalah anak cenderung berbicara sendiri saat guru menjelaskan, banyak bertanya ketika melakukan sesuatu, fokus anak yang tidak terarah, dan kecenderungan anak untuk melamun (Ismi dkk., 2021). Kajian riset yang dilakukan oleh Manurung dan Simatupang (2019), penyebab anak memiliki konsentrasi rendah karena tidak ada dukungan dan minat anak untuk belajar. Sisi yang lain, minimnya ragam variasi media pengajaran serta metode pembelajaran yang dilakukan guru mengakibatkan rendahnya konsentrasi anak dalam belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dalam merencanakan perangkat pembelajaran yang menarik perhatian dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

Peran dari pendidik tentunya sudah melakukan upaya seoptimal mungkin untuk menemukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang memfokuskan pada minat anak adalah pembelajaran berbasis proyek (Rusman, 2017). Pembelajaran berbasis proyek relevan dalam pengembangan pedagogik (Handrianto & Rahman, 2019). Penerapan pembelajaran berbasis proyek membantu anak didik meningkatkan aktivitas dan dukungan secara psikologis, dan tentunya menggunakan prinsip bermain sambil belajar sehingga anak-anak merasakan kebahagiaan serta tidak mengalami kebosanan dalam belajar (Dewi dkk., 2018; Primayana dkk., 2020).

Pemberlakuan adanya kebijakan baru dalam mengembangkan model pembelajaran menuntut guru lebih inovatif, kreatif dan sistematis dalam menyusun perangkat pembelajaran maupun metode pengembangan yang dilakukan, khususnya pada pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini. Pembelajaran berbasis proyek secara mendasar

terkait dengan bagaimana anak dapat mengeksplorasi pengetahuan yang dipelajari berdasar pada pengalaman dan rasa ingin tahu anak sehingga anak dapat menemukan solusi permasalahan yang tengah dihadapinya (Norhikmah dkk., 2022). Perwujudan model pembelajaran proyek mendukung pengembangan konsep *learning by doing* dimana akan ada kebermaknaan dalam belajar bila anak didik mampu mencapai tujuan yang diinginkan disertai tindakan untuk mencapai tujuan tersebut (Widiastuti, 2012) yang dikombinasi adanya kolaborasi, komunikasi, dan refleksi dalam pembelajaran nyata (Kokotsaki dkk., 2016). Berdasar pemahaman konsep tersebut, maka penulis mengeksplorasi perangkat pembelajaran proyek pada pendidikan anak usia dini dengan konsep pembelajaran paradigma baru.

PEMBAHASAN

B. KONSEP PEMBELAJARAN PARADIGMA BARU

Konsep yang mendasari untuk memahami secara efektif pembelajaran paradigma baru adalah memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). Kerangka pengembangan pembelajaran paradigma baru terbentuk atas siklus yang terjadi secara berkesinambungan. Pembelajaran paradigma baru sebagaimana yang dikonsepsikan oleh Sufyadi dkk. (2021a) menyatakan bahwa profil pelajar Pancasila sebagai konsep yang menjadi panduan kebijakan dan pembaharuan sistem pendidikan di Indonesia, begitu juga untuk asesmen dan pembelajaran. Profil pelajar Pancasila menjadi dasar pembentukan karakter peserta didik yang terdiri atas 6 dimensi, antara lain: (1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3) gotong royong; (4) mandiri; (5) kemampuan berpikir kritis; dan mampu berpikir kreatif (Sufyadi dkk., 2021a).

Manifestasi profil pelajar Pancasila ini dapat diimplementasikan dengan kombinasi yang selaras dengan budaya sekolah, pembelajaran yang dilaksanakan secara intra dan ekstrakurikuler dengan fokus utama adalah pembentukan karakter, serta adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa (Rahayuningsih, 2021). Struktur kurikulum menjadi dokumen dasar dalam pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, namun

demikian, satuan pendidikan dapat mengembangkan secara mandiri untuk kegiatan ekstrakurikuler dan budaya sekolah sesuai dengan kapasitas dan karakteristik peserta didik masing-masing. Dasar tersebut menjadi sumber informasi yang penting bagi pemangku kepentingan pendidikan untuk mendeskripsikan konsep dan pelaksanaan pembelajaran paradigma baru (Sufyadi dkk., 2021a).

Implementasi yang dapat dilakukan guru pada pembelajaran paradigma baru harus terfokus pada perancangan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Sisi yang lain, guru perlu memperhatikan perancangan asesmen dalam penguatan proyek dalam pembelajaran (Rachmawati dkk., 2022). Pusat asesmen dan pembelajaran Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menjelaskan proses pelaksanaan pembelajaran paradigma baru, antara lain: (1) memahami tujuan pembelajaran dan modul ajar sebagai dokumen rencana pembelajaran; (2) adanya pengawasan oleh kepala satuan pendidikan dan pengawas yang terfokus pada serangkaian proses belajar; (3) mengacu pada prinsip pembelajaran; (4) memahami karakteristik pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan pelajar Pancasila; (5) memanfaatkan perangkat ajar dalam pembelajaran paradigma baru; dan (6) mengembangkan modul ajar dan modul proyek penguatan profil pelajar Pancasila (Sufyadi dkk., 2021a).

C. PEMBELAJARAN PAUD BERBASIS PROJEK

Proses pembelajaran berbasis proyek memiliki empat tujuan utama yang menjadi tolak ukur pencapaian pembelajaran bagi anak sebagaimana dijelaskan oleh Gunarti dkk. (2021), antara lain:

1. Pengetahuan (*knowledge*). Pengetahuan pada jenjang pendidikan anak usia dini dapat mencakup sejumlah gagasan, konsep, skema, informasi, dongeng, legenda, nyanyian, dan materi penunjang pembelajaran lainnya yang terkait dengan kemampuan kognitif anak.
2. Keterampilan (*skills*). Keterampilan yang ada pada anak merupakan sebagai suatu tindakan yang khas pada diri anak, mudah diamati dan diukur, seperti halnya kemampuan anak dalam menggunting, menggambar, menghitung sekumpulan objek, serta kegiatan motorik yang dilakukan anak.

3. Kecenderungan (*disposition*). Kecenderungan ini terkait dengan pembiasaan yang bertahan secara berkelanjutan yang tersimpan dalam kognitif anak atau dapat juga berupa karakter anak dalam merespons pengalaman-pengalaman yang berlangsung dalam segala situasi, seperti halnya tekun mengerjakan tugas, memiliki sikap kedermawanan, memiliki kecenderungan minat dalam membaca dan memecahkan masalah.
4. Perasaan (*felling*). Hal ini terkait dengan keadaan afektif dan emosional anak yang bersifat subjektif, seperti halnya perasaan memiliki, percaya diri, merasa cemas, dan lain sebagainya.

Senada dengan implementasi penguatan proyek profil pelajar Pancasila, maka lembaga sekolah dapat mengidentifikasi kesiapan sekolah dalam melakukan aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Hal ini bertujuan agar lembaga sekolah dapat memetakan pada tahapan mana implementasi proyek dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah, apakah berada di tahapan awal, berkembang, atau lanjutan. Berikut identifikasi tahapan kesiapan sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek sebagaimana dijelaskan oleh Sufyadi, dkk. (2021b) pada tabel 8.1.

Tabel 8.1 Identifikasi Tahapan Kegiatan

Tahapan Identifikasi	Penjelasan
Tahap Awal	<ul style="list-style-type: none"> a) Masih belum tersedianya sistem untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek b) Minimnya pengetahuan pendidik tentang pembelajaran berbasis proyek c) Sekolah tidak bekerja sama dengan pihak lain dalam melaksanakan proyek
Tahap Berkembang	<ul style="list-style-type: none"> a) Tersedianya sistem untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek b) Siswa memahami konsep tentang pembelajaran berbasis proyek c) Sekolah melibatkan pihak lain untuk membantu melaksanakan proyek

Tahap Lanjutan	<ul style="list-style-type: none"> a) Pembelajaran berbasis proyek sudah dilakukan secara berkelanjutan b) Pendidik memahami konsep pembelajaran yang menekankan pada proyek c) Adanya produk dari hasil proyek yang memiliki dampak dan dapat direplikasi
----------------	---

Implementasi pembelajaran berbasis proyek memberikan implikasi pada pengembangan penalaran dan pemahaman atas pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Oleh karena itu, perlu adanya strategi guru untuk melaksanakan dan mengelola proyek yang dapat mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran anak sebagaimana yang dijelaskan oleh Kokotsaki dkk. (2016), antara lain:

1. Mengatur waktu. Hal ini penting dalam menentukan jadwal kegiatan proyek secara efektif dengan melakukan koordinasi dengan rekan sejawat yang lain.
2. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memikirkan proyek kegiatan sebelum mereka memulai kegiatan. Guru dapat menstimulasi siswa dengan memberikan kisi-kisi kegiatan sesuai tema pembelajaran tentang apa yang siswa harapkan untuk melakukan aktivitas proyek, serta menyepakati kriteria penilaian sebelum proyek dilaksanakan.
3. Membangun budaya belajar yang berpusat pada siswa. Guru dapat mengalihkan tanggung jawab yang semula dari guru menuju ke siswa untuk terlibat dalam desain proyek. Siswa membuat keputusan untuk diri mereka sendiri dan didorong untuk belajar bagaimana seharusnya belajar.
4. Mengelola kelompok siswa. Penekanannya adalah pada pembentukan pengelompokan yang sesuai, mendorong partisipasi penuh, dan mengidentifikasi kemajuan masing-masing kelompok melalui diskusi, pemantauan, dan laporan kemajuan.
5. Guru dapat melibatkan pihak lain untuk membantu melaksanakan proyek, seperti rekan guru lain, orang tua, dan sekelompok masyarakat untuk membantu dan bekerja sama dengan mitra eksternal sekolah.

6. Guru dapat memanfaatkan internet secara efisien dengan didorong untuk membuat pilihan berdasarkan informasi dalam mengakses situs web yang relevan yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada diri siswa.
7. Melakukan asesmen pada siswa dan mengevaluasi proyek. Hal ini penting dalam menilai siswa dengan menggunakan berbagai metode penilaian, termasuk nilai individu dan kelompok, serta memberikan penekanan pada kinerja individu. Guru juga dapat melakukan strategi refleksi dengan mengumpulkan informasi evaluasi formatif dari hasil proyek siswa dan bagaimana hal itu nantinya dapat ditingkatkan.

D. PERANGKAT PEMBELAJARAN PAUD DENGAN PROJEK

Perangkat pembelajaran merupakan serangkaian aneka bahan ajar yang digunakan pendidik dalam upaya mencapai capaian pembelajaran dan sebagai upaya mencapai profil pelajar Pancasila. Ragam perangkat pembelajaran terdiri atas modul ajar, modul proyek, buku teks, video pembelajaran, dan aneka ragam bentuk lainnya. Pendidik atau guru memiliki otoritas untuk membuat sendiri atau memilih, bahkan dapat memodifikasi perangkat pembelajaran yang tersedia yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di masing-masing daerah (Sufyadi dkk., 2021a). Namun demikian, Pemerintah Indonesia juga sudah memfasilitasi beragam perangkat pembelajaran yang dapat membantu pendidik meningkatkan kompetensi pedagogisnya.

Ragam perangkat pembelajaran dijabarkan dalam bentuk sebagai berikut: (1) buku teks, berupa buku pelajaran pada mata pelajaran tertentu yang didesain berisi tentang sumber informasi dengan struktur dan urutan bidang ilmu tertentu; (2) modul ajar, merupakan eksplorasi pengembangan dari tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan fase perkembangan siswa; (3) modul proyek, berisi tentang gambaran perencanaan pembelajaran dengan konsep yang khas yaitu pembelajaran berbasis proyek dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan siswa, tema, topik proyek secara berkelanjutan dan dapat dilakukan dalam jangka waktu yang panjang (Sufyadi dkk., 2021a).

Pendidik, dalam hal ini guru PAUD dapat menggunakan perangkat pembelajaran dengan proyek dengan mempertimbangkan prinsip pengembangan, diantaranya: (1) fokus pada dimensi dan elemen profil pelajar Pancasila; (2) pendekatan terpusat pada anak dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak didik; (3) holistik dan memperhatikan secara menyeluruh keterkaitan antara satu bidang dengan bidang pengembangan lainnya; (4) kontekstual dengan mempertimbangkan pada pengalaman nyata anak dalam kehidupan sehari-hari berdasar tema yang sudah disusun; (5) eksploratif dengan mengembangkan kegiatan proyek secara sistematis dan terstruktur (Sufyadi, dkk., 2021a).

Tahapan pelaksanaan pembelajaran PAUD dengan proyek sebagaimana disampaikan oleh Katz dan dikutip oleh Gunarti dkk. (2021), dilaksanakan meliputi tiga tahapan, antara lain: (1) tahapan persiapan; (2) tahapan pelaksanaan proyek; dan (3) tahapan pengambilan kesimpulan.

1. Tahap persiapan/perencanaan awal

Guru dapat memberikan motivasi kepada anak didik untuk menceritakan pengalaman pribadi anak dan selanjutnya dapat mengidentifikasi topik untuk meninjau pengetahuan anak tentang topik tersebut. Perwujudan peninjauan ulang topik ini dapat dilakukan dengan menceritakan pengalaman anak, bermain peran, menggambar, atau menuliskannya. Kegiatan tersebut dapat membantu guru dalam menyusun garis besar pemahaman terhadap keseluruhan anak yang terlibat dalam proyek. Anak-anak dapat mengajukan banyak pertanyaan yang berkaitan dengan topik atau tema, dan guru dapat berperan sebagai fasilitator pada tahap persiapan ini serta tidak terlalu cepat membetulkan miskonsepsi yang muncul dalam berinteraksi dengan anak didik. Selama tahap persiapan ini, guru juga dapat mempelajari minat utama anak secara individual.

2. Tahap pelaksanaan proyek

Ada dua fase yang perlu dilakukan oleh guru, yaitu melakukan perjalanan sekolah dan kembali ke ruang kelas. Kedua fase ini bertujuan untuk mendapatkan serangkaian informasi baru melalui pengalaman dan keterlibatan langsung anak dalam aktivitas proyek. Lokasi tujuan

perjalanan sekolah dapat disepakati antara guru dan anak secara bersama-sama. Ketika perjalanan sekolah, maka anak-anak diberikan kesempatan untuk bercakap-cakap dengan orang yang ditemui saat observasi, bahkan dapat mencatat apa yang anak minati selama kunjungan tersebut, tentunya dengan bantuan guru. Setelah adanya kegiatan perjalanan sekolah, anak kembali ke kelas dan mengingat kembali apa yang anak peroleh dari perjalanan tersebut yang dapat dimanifestasikan dengan bercerita, menggambar, dan membuat aneka kreasi yang lain. Pekerjaan anak dapat didokumentasikan dalam bentuk folder proyek, di pasang di dinding kelas, atau dalam bentuk laporan.

3. Tahap pengambilan kesimpulan

Tahapan terakhir dari suatu proyek adalah pengambilan kesimpulan dan *me-review* apa yang telah dipelajari anak. Guru dapat menstimulasi dan mengarahkan anak usia dini pada kegiatan bermain *dramatic* di konstruksi proyek mereka. Misalnya saja, anak membangun sebuah rumah sakit atau taman, maka anak-anak akan memerankan peran yang sesuai dengan tokoh dalam *setting* tersebut.

Penerapan pelaksanaan pembelajaran PAUD dengan proyek sebagaimana dijelaskan tersebut sangat relevan dengan implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Menurut Rachmawati dkk. (2022) proyek penguatan pelajar Pancasila ini memberikan harapan baru dalam sistem pendidikan di Indonesia dimana guru lebih kreatif dan inovatif merencanakan proyek sesuai dimensi dan kebutuhan peserta didiknya. Ada 13 aspek dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang dapat dilihat pada tabel 8.2 (Sufyadi, dkk., 2021a).

Tabel 8.2 Dimensi dan aspek proyek pada pembelajaran paradigma baru

Dimensi	Aspek
Perencanaan Proyek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang alokasi waktu proyek dan dimensi 2. Membentuk tim fasilitasi proyek 3. Identifikasi tingkat kesiapan sekolah 4. Pemilihan tema umum 5. Penentuan topik spesifik
Perancangan modul proyek dan pengelolaan proyek	<ol style="list-style-type: none"> 6. Melaksanakan asesmen <i>diagnostic</i> 7. Pemilihan elemen dan sub-elemen Profil Pelajar Pancasila serta penentuan kriteria pencapaian 8. Merencanakan asesmen formatif dan sumatif 9. Eksplorasi dan pengembangan 10. Melaksanakan kegiatan proyek 11. Melaksanakan asesmen proyek 12. Menentukan pengolahan asesmen dan pelaporan proyek 13. Evaluasi dan tindak lanjut proyek

Ketika guru sudah merencanakan dan mengelola adanya kegiatan pembelajaran berbasis proyek, maka supaya anak didik ikut berkolaborasi saat dalam mengerjakan proyek maka dapat memperhatikan hal sebagai berikut: (1) temukan, dimana guru dapat mengenali dan mengoptimalkan kesadaran anak didik tentang masalah yang ada di sekitar dengan menggunakan media gambar, selanjutnya guru dan anak didik melakukan curah gagasan sederhana namun komprehensif; (2) bayangkan, langkah ini merupakan proses menggali permasalahan berdasar apa yang anak pahami berdasar hasil curah gagasan, sehingga akan muncul ide yang menarik dari diri anak yang bisa dilakukan; (3) lakukan, yaitu mewujudkan ide-ide menarik dari diri anak didik secara kontekstual dan melalui aksi nyata; (4) bagikan, dimana anak didik dapat menggenapi proses membagikan hasil karya yang dimanifestasikan dengan pameran hasil

karya atau dengan menceritakan hasil karya yang dibuat anak didik secara sederhana. Guru memberikan umpan balik sebagai bentuk evaluasi dan refleksi atas hasil karya anak didik (Sufyadi, *et al.*, 2021b).

E. PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Urgensi paradigma pembelajaran baru adalah bagaimana peran guru dalam memahami dan mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan paradigma pembelajaran berbasis proyek dimana guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi peserta didik sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang beragam. Menurut Tomlinson (2001) menjelaskan ada tiga dimensi dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik, antara lain:

1. Kesiapan belajar peserta didik

Kesiapan belajar didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang baru yang didukung oleh lingkungan belajar yang tepat dan dukungan dari pendidik dalam mempelajari sesuatu yang baru. Konsep yang dikembangkan oleh Tomlinson (2001) dikenal dengan istilah *Equalizer* saat guru mengajar menyesuaikan tombol yang tepat dalam mempersiapkan peserta didik belajar dan menerima materi. Ada 6 konsep dalam tombol *equalizer* tersebut antara lain: (1) bersifat mendasar-bersifat transformatif; (2) konkret-abstrak; (3) sederhana-kompleks; (4) terstruktur-*open ended*; (5) *dependent-independent*; (6) lambat-cepat.

2. Minat peserta didik

Keberagaman minat peserta didik sangat bervariasi tergantung bidang peminatan yang diinginkannya. Minat menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar di sekolah sehingga guru dapat menghubungkan minat peserta didik pada materi pelajaran sesuai minat masing-masing (Kusuma & Luthfah, 2020). Integrasi minat dalam materi pembelajaran memiliki fungsi yang aplikatif sebagaimana yang dijelaskan oleh Tomlinson (2001), antara lain: (1) membantu peserta didik memahami bahwa adanya kesesuaian tujuan antara sekolah dengan minat mereka untuk belajar; (2) menunjukkan bahwa setiap materi pengembangan/pelajaran saling terkait; (3) menggali

pengalaman peserta didik melalui keterampilan yang familiar; dan (4) meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Profil kemampuan belajar peserta didik

Identifikasi kebutuhan belajar peserta didik memiliki tujuan yaitu untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar secara nyata dan natural sehingga guru dapat menerapkan pengajaran menggunakan metode dan pendekatan yang inovatif, variatif, dan kreatif secara kontekstual (Kusuma & Luthfah, 2020). Sisi yang lain, guru perlu memperhatikan faktor-faktor dalam memahami profil belajar peserta didik dalam belajar, diantaranya: (1) faktor lingkungan; (2) budaya sekitar; (3) gaya belajar visual; (4) gaya belajar auditori; (5) gaya belajar kinestetik (Tomlinson, 2001). Perencanaan pembelajaran sesuai dengan profil kemampuan belajar peserta didik dapat menggunakan konsep yang dikembangkan oleh Tomlinson sebagaimana dikutip oleh Hockett (2018) yaitu K-U-D (*know-understand-be able to do*) yang berarti apa yang harus diketahui siswa (K), dipahami (U), dan dapat dilakukan (D) sebagai hasil dari belajar.

F. PENUTUP

Perangkat pembelajaran proyek pada pendidikan anak usia dini dengan konsep pembelajaran paradigma baru dapat diidentifikasi dari berbagai aspek. Pendidik dalam jenjang PAUD dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek secara holistik dengan optimalisasi keterampilan baru anak melalui kegiatan bekerja sama, komunikasi, dan kolaborasi dengan anak-anak lainnya. Pendidik dapat menggunakan perangkat pembelajaran dengan proyek dengan mempertimbangkan prinsip pengembangan yang berfokus pada dimensi profil pelajar Pancasila. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan perlu diakhiri dengan kegiatan yang bermakna, yaitu adanya refleksi tindak lanjut sebagai implikasi dari kegiatan proyek secara keseluruhan.

Implikasi psikologis dari implementasi perangkat pembelajaran berbasis proyek adalah perlu adanya dukungan yang kuat dari sekolah dan masyarakat untuk guru supaya dapat mengembangkan kompetensi profesionalnya lebih baik, terutama melakukan pembelajaran dengan

pendekatan proyek. Optimalisasi pembelajaran dengan proyek dapat terlaksana bila kolaborasi antar guru, peserta didik, dan lingkungan satuan pendidikan sebagai induk dari pembelajaran dapat memaksimalkan peranya masing-masing. Kokotsaki dkk. (2016) menyatakan bahwa dukungan dari manajemen sekolah sangat penting untuk keberhasilan penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek di lingkungan sekolah. Implikasi secara akademik bahwa lembaga sekolah sebagai satuan pendidikan dapat melaksanakan kegiatan pelatihan dan pengembangan kompetensi pendidik secara mandiri, atau dengan mencari narasumber yang dapat memberikan penguatan pemahaman atas pembelajaran dengan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, I. D. (2019). Peran tenaga pendidik dalam memberikan pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan pendekatan etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 77–84.
- Dewi, N., Gading IK, & Antara, P. (2018). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kerjasama pada anak kelompok B taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 261–271. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V6I1.15184>
- Gunarti, W., Suryani, L., Muis, A., & Pratiwi, N. (2021). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini* (3rd ed., Vol. 1). Universitas Terbuka.
- Handrianto, C., & Rahman, M. A. (2019). Project based learning: A review of literature on its outcomes and implementation issues. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, 8(2), 110–129. <https://doi.org/10.18592/LET.V8I2.2394>
- Hockett, J. (2018). *Differentiation strategies and examples: Grades 6-12*. The Tennessee Department of Education.

- Ismi, A., Hariyanti, D., & Khasanah, I. (2021). Pengaruh penggunaan “ ice breaking “ terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 197–203. <https://doi.org/10.26877/WP.V112.8640>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 1–11. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Kusuma, O. D., & Luthfah, S. (2020). Memenuhi kebutuhan belajar murid melalui pembelajaran berdiferensiasi. In I. Syahril (Ed.), *Paket Modul 2 Praktik Pembelajaran yang Berpihak pada Murid-Program Pendidikan Guru Penggerak* (pp. 1–65). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan konsentrasi anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan metode bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), 58–75. <https://doi.org/10.24114/JUD.V5I1.16189>
- Norhikmah, N., Rizky, N., Puspita, D., & Saudah, S. (2022). Inovasi pembelajaran dimasa pandemi: Implementasi pembelajaran berbasis proyek pendekatan destinasi imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I5.1886>
- Primayana, K., Dewi, P., & Gunawan, I. (2020). Pengaruh project based outdoor learning activity menggunakan media audiovisual terhadap perilaku belajar anak di paud. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 135–146. <https://doi.org/10.25078/PW.V5I2.1720>
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam impelementasi kurikulum prototipe di sekolah penggerak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2714>
- Rahayuningsih, F. (2021). Internalisasi filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 177–187. <https://doi.org/10.51878/SOCIAL.V1I3.925>

- Rusman, R. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sufyadi, S., Harjatanaya, T., Adiprima, P., Satria, M., Andiarti, A., & Herutami, I. (2021). *Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sufyadi, S., Lambas, L., Rosdiana, T., Rochim, F., Novrika, S., Iswoyo, S., Hartini, Y., Primadonna, M., & Mahardhika, R. (2021). *Pembelajaran paradigma baru* (1st ed.). Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Widiastuti, S. (2012). Pembelajaran proyek berbasis budaya lokal untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 9: IMPLEMENTASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PART*

Veny Iswantinegtyas, M.Psi.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 9

IMPLEMENTASI PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PART*

A. PENDAHULUAN

Memasuki revolusi industri 4.0 pendidikan memperoleh tuntutan untuk melakukan inovasi. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar juga dituntut untuk mengadakan perubahan pada bidang kurikulum dan pembelajaran. Hal yang paling mendasar untuk diajarkan pada anak adalah membekalinya dengan berbagai kemampuan agar mereka mampu menghadapi berbagai tantangan revolusi industri 4.0. Oleh karenanya sekolah diharapkan dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Wachidi & Sudarwan (2021) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran STEAM berbasis proyek menggunakan bahan utama *loose part* paling tepat untuk digunakan guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran demi menyiapkan generasi emas yang merupakan sasaran sumber daya manusia yang unggul di abad 21. Seperti dikemukakan oleh Kim & Chae, (2016) STEAM merupakan suatu pengkajian pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan *Science, Technology, Engineering, Mathematis*, dan *Arts* kedalam pembelajaran. Selain itu, Syafi'i & Dianah (2021) menjelaskan bahwa STEAM merupakan suatu penggabungan kegiatan belajar berpikir ilmiah pada anak, pada kegiatan tersebut anak diajarkan untuk menggolongkan, membandingkan, menyusun serta membentuk pola. Salah satu bentuk pemanfaatan perangkat

pembelajaran yang digunakan ketika melaksanakan pembelajaran STEAM pada lingkup anak usia dini adalah *loose parts*. Mastuinda *et al.*, (2020) dan Nurfadilah *et al.*, (2020) mengungkapkan bahwa *loose parts* mampu membuat anak untuk memiliki kreativitas yang tinggi, karena ketika melakukan kegiatan pembelajaran mampu membuat anak untuk aktif serta berkreasi tanpa adanya batasan.

Guru selalu berupaya untuk merancang kegiatan pembelajaran sedemikian rupa menggunakan berbagai macam metode strategi dan media supaya kegiatan belajar membuat anak senang. Oleh sebab itu, guru dapat memanfaatkan perangkat pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar berbahan *loose parts* sebagai sarana penunjang kegiatan belajar. Retnowati, (2021) mengungkapkan bahwasanya *loose parts* sangatlah mudah di temukan di lingkungan sekitar. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan bagi anak guru membutuhkan alat permainan edukatif, akan tetapi terkadang di lapangan guru kesulitan menemukan alat permainan edukatif tersebut karena harganya mahal. Penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran dapat menjadi penyelesaian masalah bagi guru atas tidak tersedianya alat permainan edukatif. Siskawati & Herawati, (2021) menjelaskan *loose parts* merupakan suatu benda yang terdiri dari ranting pohon, botol plastik, logam, kain perca, kerang, dan lain sebagainya dimana benda-benda tersebut mudah di temukan di lingkungan sekitar.

Agar anak-anak dapat bersaing dengan anak lain yang berasal dari berbagai negara pada masa yang akan datang, selayaknya anak sejak dini harus dibekali dengan keahlian berpikir secara kritis, mampu bekerja sama, memiliki kemampuan komunikasi yang baik dalam menyampaikan pendapatnya serta memiliki kreativitas. *Loose part* sangatlah tepat digunakan oleh guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk menyiapkan generasi yang unggul yang merupakan sasaran sumber daya manusia pada abad 21.

PEMBAHASAN

B. LOOSE PARTS

Tahun 1971 pertama kalinya Nicholson memperkenalkannya, menurutnya *loose parts* adalah suatu benda yang dapat digonta ganti, diciptakan maupun dimanipulasi yang membuat anak berani mengeksplorasi lingkungannya dengan bebas sehingga kemampuan kognitif, sosial maupun emosionalnya serta kreativitasnya dapat berkembang optimal, Nuransa *et al.*, (2020). Lebih lanjut Azizah *et al.*, (2020) mengemukakan *loose parts* ialah alat permainan edukatif anak berbentuk bahan yang terbuka, dapat digabungkan, dipisahkan, dicampur dengan bahan lain maupun digunakan sendiri. Selain itu, Kiewra & Veselack, (2016) berpendapat *loose parts* adalah suatu kepingan benda yang dapat dimainkan oleh anak sesuka hatinya, dimana saat memainkannya kita tidak dapat memprediksikannya akan menjadi bentuk apa Wahyuningsih *et al.*, (2020) *loose parts* merupakan bahan terpisah serta terbuka yang dapat dipersatukan lagi, dijajarkan, dipindahkan, dibawa, digabungkan dengan bahan lain yang bersifat sintesis maupun digunakan sendiri.

Bahan *loose parts* sangat mudah kita temukan di lingkungan sekitar, sehingga kita tidak membutuhkan biaya yang mahal ketika kita menggunakannya sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Terdapat 7 jenis bahan *loose parts* yaitu: 1) bahan alam; ranting, batu kerikil, tanah, daun, serbuk kayu, bunga, potongan kayu, pasir, lumpur, biji-bijian, air. 2) kayu; manik-manik kayu, jepitan kayu, papan, balok, tongkat, bilah bambu, kursi, meja. 3) plastik; botol plastik, sedotan, tutup botol, manik-manik plastik, pipa, ember, paralon. 4) logam; uang koin, manik-manik perak, sendok, garpu, kunci, perkakas dapur, kaleng, plat nomor, kunci. 5) keramik; keramik, botol kaca, vas kaca, ubin, kelereng, gelas, kaca. 6) kain dan benang; benang wool, kapas, benang sutra, pom-pom, berbagai jenis kain, kapas. 7) kemasan; kardus, gulungan benang, bungkus makanan, tissue, dan berbagai macam kotak kemasan yang berbahan dasar kardus (Haughey dan Hill, 2017).

C. TUJUAN PENGGUNAAN *LOOSE PART* DALAM PEMBELAJARAN

Pembelajaran menggunakan media *loose part* bertujuan agar anak menjadi lebih kreatif, dimana ketika anak bermain *loose parts* mampu mengubah karakter anak yang semula takut-takut menjadi berani untuk mencoba, menjadikan anak percaya diri, memiliki gagasan yang tinggi, kreatif serta inovatif. Dengan melakukan bongkar pasang bahan *loose part* anak-anak memperoleh kebebasan berkreasi membentuk sesuatu sesuai imajinasi mereka.

D. MANFAAT *LOOSE PART* DALAM PEMBELAJARAN

Pemanfaatan *loose parts* sebagai media dalam proses pembelajaran karena anak menyukainya, dimana *loose part* memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi sesuai keinginannya. Anak akan mudah merasakan jenuh serta kehabisan ide ketika mereka sudah mampu mengendalikan fungsi alat permainan edukatif buatan pabrik maupun peralatan bermain yang ada di taman. Misalnya naik turun tangga, menekan tombol mengambil mainan atau membuat gambar, anak akan mudah merasa bosan, mereka akan mencari permainan baru karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dengan kata lain, ketertarikan anak untuk bermain terhadap suatu alat permainan dipengaruhi oleh banyaknya alternatif cara memainkan permainan tersebut. Berbeda kondisinya ketika anak bermain menggunakan bahan dari *loose part* yang mampu menawarkan berbagai macam pilihan bermain tanpa ada batasan, mendorong anak untuk mampu menciptakan sesuai dengan ide dan imajinasinya, (Puspita, dalam Hadiyanti *et al.*, 2021).

E. IMPLEMENTASI *LOOSE PART*

Loose parts merupakan media yang dapat mendukung penerapan STEAM pada tingkat anak usia dini. Dengan bermain *loose parts* anak akan memperoleh kesempatan untuk meningkatnya daya imajinasinya. (Dillon, 2018) menyatakan bahwasanya imajinasi merupakan dasar dari kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Lebih lanjut, Flannigan & Dietze, (2018) mengemukakan dengan memberikan keleluasaan bermain bebas pada di luar ruangan menggunakan bahan dari *loose parts* dapat mendukung semua aspek perkembangannya secara baik.

Berikut ini contoh penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan *loose parts* masa new normal covid-19:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Nama Lembaga : -
Semester : I
Hari/tanggal : -
Umur/Kelompok : 5 dan 6 tahun/B
Teman/sub tema : Binatang/Binatang Peliharaan (kucing)

1) Kompetensi Dasar (KD)

- 1.2 Menghormati orang lain, diri sendiri serta lingkungan sekitarnya sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME (NAM)
- 3.8. Mengetahui lingkungan alam sekitar (tanaman, hewan, batu-batuan, air, tanah, dan lain sebagainya (KOG)
- 4.3. Menggerakkan seluruh tubuhnya untuk pengembangan fisik motorik halus kasar (FM)
3. 12. Mengerti huruf abjad dengan bermain (BHS)
3. 15. Mengenali aktivitas seni dan berbagai karya (SENI)
- 2.5. Memiliki kepribadian yang dapat menggambarkan sikap percaya diri (SOSEM)

2) Tujuan Pembelajaran

1. Aktivitas mencermati buku cerita kecil bintang anak akan mampu mengenal dengan baik makhluk ciptaan Tuhan.
2. Aktivitas yang dilakukan anak mengamati kucing serta kelinci mampu membuat anak untuk menyebutkan perbedaan tentang ciri fisik kucing dan kelinci.
3. Kegiatan anak mengamati kucing mampu membuat anak untuk menempelkan gambar dengan tulisan kucing secara benar.
4. Kegiatan belajar mengamati kucing mampu membuat anak untuk menulis "KUCING" dengan baik dan benar.
5. Aktivitas yang dilakukan anak untuk memberikan makan kepada kucing dapat membuat anak belajar tentang menghitung jumlah makanan kucing.

6. Kegiatan anak untuk menggambar kucing mampu mengembangkan kreativitasnya.
7. Melalui semangat yang telah diberikan oleh guru dapat membuat anak bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya.

3) Materi Pelajaran

1. Mengetahui kucing
2. Mengetahui ciri-ciri fisik kucing
3. Habitat kucing

4) Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Bercerita
3. Unjuk kerja
4. Saintifik

5) Media Pembelajaran

1. Buku cerita kecil seri kecil
2. Kucing dan kelinci
3. Kartu huruf
4. *Loose Part*

6) Sumber Belajar

1. Anak dan guru
2. Hewan kucing serta kelinci
3. Buku seri kecil
4. Lingkungan sekitar sekolah

7) SOP Kedatangan

1. Guru menanti dan menyambut anak di gapura sekolah serta memastikan anak memakai masker dengan benar.
2. Orang tua/pengantar anak tidak diperbolehkan untuk masuk pada area sekolah.
3. Guru menemani anak mencuci tangan dengan sabun.

4. Guru menggunakan (*thermo gun*) untuk mengukur suhu tubuh anak serta mencatatnya

a. Kegiatan pembuka (± 10 Menit)

- Guru bersama dengan anak mengucapkan salam dan berdo'a.
- Guru dan anak melakukan tepuk absen
- Guru bercakap-cakap tentang binatang peliharaan kucing.
- Guru bersama anak bernyanyi lagu "kucingku".

b. Kegiatan Inti (± 40 Menit)

- ❖ Kegiatan 1. Area Sains
 - Memberikan makan kucing.
- ❖ Kegiatan 2. Area Matematika dan Berhitung
 - Penjumlahan menggunakan makanan kucing (1 - 10).
- ❖ Kegiatan 3. Area Bahasa
 - Anak menyusun kata "KUCING" menggunakan rangkaian huruf berbahan *loose part* (batu, rating, biji-bijian)
 - Anak menuliskan kata "KUCING" diatas pasir.
 - Anak menempelkan gambar kucing dengan tulisan menggunakan kartu huruf.
- ❖ Kegiatan 4. Area Seni
 - Anak menggambar kucing menggunakan Media pensil warna dan kertas.

Kegiatan Pengaman: Bermain lego atau plastisin

c. Istirahat (± 0 Menit)

Sesuai SOP (istirahat ditiadakan karena pembelajaran hanya 1 jam)

d. Kegiatan Penutup (±10 Menit)

- Guru bercakap-cakap dengan anak menanyakan tentang perasaan anak selama kegiatan belajar yang telah dilakukan.
- Guru dan anak berbincang tentang aktivitas yang telah dilakukan.

- Guru memberitahukan kegiatan untuk besok dan memberikan pesan.
- Guru mengajak anak berdoa dan mengucapkan salam.

8) SOP Kepulangan

1. Guru mendampingi anak untuk mencuci tangan dengan sabun serta memakai masker secara benar.
2. Guru mengukur suhu tubuh anak menggunakan (*thermo gun*) dan mencatatnya.
3. Guru mengantar anak sampai gerbang sekolah bertemu orang tuanya.

F. KESIMPULAN

Untuk menghadapi tantangan pada masa abad 21 diperlukan suatu strategi yakni melakukan peningkatan kualitas pendidikan yang dapat dimulai pada jenjang pendidikan tingkat dasar/PAUD. Anak yang belajar pada jenjang pendidikan dasar PAUD hendaknya dibekali kecakapan (*hard skills* serta *soft skills*) agar mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi disekelilingnya. Implementasi pembelajaran menggunakan *loose parts* mampu memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga meningkatkan perkembangannya. *Loose part* merupakan bentuk pelaksanaan pembelajaran yang cocok digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mempersiapkan generasi emas era revolusi industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Munawar, M., & S., A. C. D. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2018). Children, Outdoor Play, and Loose Parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53–60. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i4.18103>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). *A Start Up Guide Loose Parts : A Start-Up Guide*.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 4(1), 70–95.
- Kim, H., & Chae, D. H. (2016). The development and application of a STEAM program based on traditional Korean culture. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1925–1936. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1539a>
- Mastuinda, Zulkifli, & Febrialismanto. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 90–96.
- Nuransa, T. F., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2020). Efektivitas Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*.9(1),11-19 <https://doi.org/10.20961/kc.v9i1.42373>

- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Retnowati, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 465–470. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>
- Siskawati & Herawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran Steam pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, III(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>.
- Wachidi, W., & Sudarwan, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbasis Proyek dan Bahan Loose Parts pada Guru PAUDNI Dharma Wanita Kota Bengkulu. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 02(1), 57–61. <https://doi.org/10.33369/jap.2.1.57%20-%2061>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). the Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>



PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS)

BAB 10: PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD

Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

BAB 10

PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan penting, sebab pada rentang usia ini potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk. Begitu pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut sebagai *the golden age* (Noorlaila, 2010).

Kualitas pembelajaran yang bermutu dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), akan menjadikan anak-anak usia dini berkembang secara maksimal, usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian (Mardapi, 2012). Selanjutnya sistem penilaian yang baik akan mendorong guru (pendidik) untuk menentukan strategi dan cara-cara mengajar yang baik dan memotivasi anak untuk belajar yang lebih baik. Dengan demikian, maka di dalam penyelenggaraan pembelajaran PAUD diperlukan guru yang tidak hanya mampu menstimulasi anak dengan baik namun juga harus mampu melakukan evaluasi/penilaian dengan baik. Penilaian atau evaluasi dilakukan terhadap proses dan hasil yang telah dicapai dan dilakukan pada saat kegiatan tersebut sedang dilaksanakan. Melalui kegiatan penilaian diharapkan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

B. PEMBAHASAN

1. Tes, Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi

Agar guru dapat memahami dengan baik mengenai penilaian pembelajaran, maka sebaiknya memahami istilah-istilah kunci yang berhubungan dengan proses penilaian tersebut, istilah-istilah tersebut yaitu tes, pengukuran, dan penilaian (*test, measurement, and assessment*).

a. Tes

Tes adalah salah satu dari cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yakni melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan (Mardapi, 2012). Tes merupakan salah satu jenis alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Objek ini bisa berupa kemampuan peserta didik, sikap, minat, maupun motivasi. Respons dari peserta tes terhadap sejumlah pertanyaan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu. Tes merupakan bagian tersempit dari evaluasi.

b. Pengukuran

Pengukuran merupakan proses penetapan angka terhadap individu atau karakteristiknya menurut aturan tertentu (Yusuf, 2017). Dengan demikian, esensi dari pengukuran adalah kuantifikasi atau dengan kata lain penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu. Keadaan individu ini bisa berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Pengukuran memiliki konsep yang lebih luas dari pada tes. Kita dapat mengukur karakteristik suatu objek tanpa menggunakan tes, misalnya dengan pengamatan, skala *rating* atau cara lain untuk memperoleh informasi dalam bentuk kuantitatif.

c. Penilaian

Penilaian (*assessment*) merupakan proses untuk menyediakan informasi tentang individu siswa, tentang kurikulum atau program, tentang institusi atau segala sesuatu yang berkaitan dengan sistem institusi. "*processes that provide information about individual students, about curricula or programs, about institutions, or about entire systems of institutions*" (Stark & Thomas, 1994). Dapat disimpulkan bahwa

assessment atau penilaian adalah kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran.

d. Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggung jawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena, inti dari evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Kesimpulan. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hierarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran. Pengukuran diartikan sebagai kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan kriteria, penilaian (*assessment*) merupakan kegiatan menafsirkan dan mendeskripsikan hasil pengukuran, sedangkan evaluasi merupakan penetapan nilai atau implikasi perilaku.

2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran AUD

Penilaian bertujuan untuk mengetahui ketercapaian pertumbuhan dan perkembangan yang telah ditetapkan dalam rancangan kegiatan pelaksanaan program (Wortham, 2005). Berdasarkan hal ini penilaian berfungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki rancangan kegiatan pelaksanaan program.
- b. Memberikan informasi kepada orang tua mengenai ketercapaian pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat memberikan bimbingan dan dorongan yang sesuai, untuk memperbaiki dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- c. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam menempatkan anak pada kegiatan atau program yang dilakukan sesuai dengan minat dan kemampuan anak yang memungkinkan anak dapat mencapai kemampuan secara optimal.

- d. Sebagai bahan masukan bagi pihak lain yang memerlukan dan berkepentingan memberikan pembinaan selanjutnya demi pengembangan semua potensi anak.

3. Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran PAUD

Terdapat beberapa hal prinsip yang harus dipertimbangkan oleh seorang evaluator dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran atau program stimulasi PAUD (Uyu & Mubiar, 2012), yaitu:

- a. Mendidik, Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
- b. Berkesinambungan, Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- c. Objektif, Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilaian sehingga menggambarkan data atau informasi yang sesungguhnya.
- d. Akuntabel, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.
- e. Transparan, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.
- f. Sistematis, Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.
- g. Menyeluruh, Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.
- h. Bermakna, Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orang tua dan pihak lain yang relevan

4. Teknik Penilaian Pembelajaran AUD

a. Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan lembar observasi, catatan menyeluruh atau jurnal, dan

rubrik. Observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilaksanakan menggunakan alat indra. Dalam rangka penilaian gejala-gejala tingkah laku yang tampak, observasi dilakukan dengan bantuan perekaman dan pencatatan secara sistematis, (Uyu & Mubiar, 2012). Pada dasarnya, pengamatan dapat dilakukan setiap waktu dan oleh siapa saja, sehingga ada yang menyatakan bahwa pengamatan merupakan salah satu teknik penilaian yang sederhana dan tidak memerlukan keahlian yang luar biasa.

b. Catatan Anekdot

Catatan anekdot merupakan uraian tertulis mengenai perilaku yang ditampilkan oleh anak dalam situasi khusus. Catatan anekdot ditulis dengan singkat. Catatan anekdot menjelaskan sesuatu yang terjadi secara faktual (sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar), dengan cara yang obyektif (tidak berprasangka, tidak menduga-duga), menceritakan bagaimana, kapan dan di mana terjadi peristiwa itu, serta apa yang dikatakan dan dikerjakan anak. Alat ini berfungsi sebagai alat bantu pencatatan hasil pengamatan (Uyu & Mubiar, 2012). Hal-hal yang dicatat dalam anekdot dapat meliputi prestasi yang ditunjukkan anak baik berupa karya atau sikap dan perilaku. Catatan anekdot juga dapat dipergunakan untuk mencari informasi mengenai penyakit yang diderita anak, yang memerlukan penanganan khusus, selain itu catatan anekdot juga dapat digunakan guru untuk menceritakan secara kronologis suatu kejadian yang dialami anak yang harus diketahui orang tua.

Contoh format catatan anekdot sebagai berikut:

Format Catatan Anekdot

Nama anak:.....		Kelas:.....
Hari/Tanggal	Kejadian	Komentar/Interpretasi

Pengamat/Pencatat

.....

c. Percakapan

Percakapan adalah penilaian yang dilakukan melalui cerita antara anak dan guru atau antara anak dan anak. percakapan dalam rangka penilaian dapat dilakukan guru dengan sengaja dan topik yang dibicarakan juga sesuai dengan tema kegiatan pelaksanaan program pada saat itu. Ada dua macam percakapan dalam rangka penilaian yang dapat dilakukan (Uyu & Mubiar, 2012), yaitu:

1) Penilaian percakapan terstruktur

Percakapan dilakukan dengan sengaja oleh guru dengan menggunakan waktu khusus dan menggunakan pedoman walau sederhana. Dengan percakapan ini guru dengan sengaja ingin menilai sejauh mana pemahaman anak untuk kemampuan tertentu. Contoh dari kemampuan yang dinilai dengan cara ini antara lain:

- a) Berdo'a.
- b) Menirukan kembali ucapan guru.
- c) Membaca sajak, puisi atau pantun.
- d) Bernyanyi.
- e) Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi.
- f) Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda yang mempunyai sifat tertentu.
- g) Mengucapkan nada dengan suku kata tertentu.
- h) Menatakan rasa.
- i) Menceritakan tentang percobaan yang telah dilakukan

2) Penilaian percakapan tidak terstruktur

Percakapan dilakukan antara guru dan anak tanpa persiapan, di mana saja, kapan saja, dan sedang melakukan kegiatan lain. Biasanya dilakukan saat jam istirahat atau saat sedang menunggu anak mengerjakan tugasnya. Cara penilaian ini dilakukan apabila guru ingin melihat kemampuan anak bercakap-cakap secara bebas dan luas. Selain itu bisa juga karena guru belum dapat mengetahui kemampuan anak bercakap-cakap dalam suasana yang ditentukan. Contoh kemampuan yang dapat diungkap dengan cara ini, antara lain:

- a) Mengucapkan salam saat bertemu.
- b) Berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan.

- c) Mengenalkan identitas diri.
- d) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, berapa, dan bagaimana.
- e) Berbicara dengan kalimat sederhana.
- f) Bercerita tentang kejadian sekitarnya.
- g) Memberikan informasi tentang suatu hal.
- h) Menggunakan kata ganti “aku” atau “saya”.
- i) Menyebutkan alamat rumah.

d. Penugasan

Penugasan merupakan teknik penilaian berupa pemberian tugas yang akan dikerjakan anak dalam waktu tertentu baik secara individu maupun kelompok baik secara mandiri maupun didampingi (Yus, 2012).

Pemberian tugas adalah salah satu cara penilaian yang dilakukan dengan memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan diungkap. Penilaian dengan cara ini dapat digunakan dengan cara melihat hasil kerja anak dan cara anak mengerjakan tugas tersebut. Bila guru menilai dengan cara melihat aktivitas anak menyelesaikan tugas, guru dapat menggunakan langkah-langkah penyelesaian tugas sebagai rambu-rambu penilaian.

Pemberian nilai dari hasil pemberian tugas adalah penilaian yang lebih objektif dari beberapa alat penilaian yang sering digunakan di TK. Guru dapat memberikan skor dengan mempertimbangkan hasil kerja anak yang nyata terlihat dan umumnya dapat ditunjukkan kepada orang lain yang memerlukan, misalnya kepada orang tua, anak ataupun yang berkepentingan.

e. Daftar Cek

Bentuk daftar cek dapat dibuat individual dan dapat juga kelompok. Berikut contoh observasi dengan menggunakan daftar Cek.

Daftar Cek (Individual)

No	Aktivitas	Ya	Tidak
1.	Membalas salam guru		
2.	Mengikuti gerakan guru		
3.	Menirukan gerakan binatang		

semua yang dikatakan oleh anak untuk mengonfirmasi hasil karya yang dibuatnya agar tidak salah saat guru membuat interpretasi karya tersebut.

Berbagai catatan dan hasil karya anak disimpan dalam portofolio untuk selanjutnya dianalisis. Hasil karya yang dianalisis dapat dipilih dari hasil karya yang terbaik (menunjukkan tingkat perkembangan tertinggi) yang diraih anak. Hasil karya tersebut bisa yang paling akhir atau dapat pula yang di tengah bulan

h. Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan atau rekam jejak berbagai hasil 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. Portofolio merupakan jenis pengumpulan informasi tingkat tinggi yang berkenaan dengan kemajuan belajar anak sehingga guru dapat lebih cermat menilai murid dan penilaian lebih erat kaitannya dengan pembelajaran. Dalam situasi tersebut guru menggunakan portofolio (kumpulan pekerjaan anak) untuk mengakses anak, sedangkan anak menggunakannya untuk melihat kembali kegiatan dan hasil belajar yang telah diraihnya.

Beberapa alasan penggunaan portofolio antara lain adalah: (a) Membantu guru untuk merangkai berbagai bukti nyata dari hasil belajar yang ditampilkan siswa dalam berbagai bentuk karya; (b) Mendorong anak mengambil manfaat dari hasil belajar yang dicapainya; (c) Membantu guru untuk memahami profil perkembangan anak secara lebih lengkap dalam berbagai bidang perkembangannya; (d) Memberikan gambaran tentang perkembangan dan hasil belajar anak dari waktu ke waktu; dan (e) Merupakan sarana evaluasi hasil belajar anak secara interaktif (Puckett *et al*, 1994).

C. PENUTUP

Setiap program kegiatan, baik program pendidikan maupun *non* pendidikan, seharusnya diikuti dengan kegiatan evaluasi. Evaluasi dilakukan bertujuan untuk menilai apakah suatu program terlaksana sesuai dengan perencanaan dan mencapai hasil sesuai yang diharapkan atau belum. Sistem penilaian yang baik akan mendorong guru untuk menentukan strategi dan cara-cara mengajar yang baik dan memotivasi anak untuk belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardapi, Djemari, 2012. Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Noorlaila, Iva. 2010. Panduan Lengkap Mengajar Paud. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Puckett, Margaret B. dan Black, Janet K. (1994), *Authentic Assessment of the Young Child; Celebrating Development and Learning*. Macmillan College Publishing Company: New York
- Stark, J.S. & Thomas, A. (1994). Assessment and program evaluation. Needham Heights: Simon & Schuster Custom Publishing.
- Wahyudin, Uyu & Agustin, Mubiar. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator, dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Wortham, Sue. C. (2005). *Assessment in Early Childhood Education*. Pearson: Ohio- USA.
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, Cet.2.
- Yusuf, A. Muri. *Aksesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017, Cet. 2

PROFIL PENULIS

Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.



Penulis lahir di Magetan, 8 Februari 1978. Lulus pendidikan tinggi: S1 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2010, Menyelesaikan S-2 Program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya lulus tahun 2013. Pendidikan Doktor (S-3) Jurusan Teknologi Pendidikan Konsentrasi PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta lulus tahun 2017. Sejak tahun 1999 menjadi guru di TK Pengawas I Surabaya sampai 2010. Kemudian 2010 menjadi Dosen Tetap Di Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beragam karya ilmiah dan buku sudah dihasilkan dan salah satunya prestasi mendapat hibah Penelitian Doktorat dari Ristekdikti tahun 2017. Aktif dalam organisasi dosen PG-PAUD/APG-PAUD Indonesia dan menjadi Asesor BAN PAUD dan PNF Sejak 2015 sampai sekarang. Berperan sebagai unit penjamin mutu Prodi PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Editor *In Chief* Jurnal Efektor sejak 2020 sampai sekarang. Terlibat aktif sebagai pelatih Ahli Program Sekolah Penggerak (PSP) angkatan 1 tahun 2021.

Rosa Imani Khan, S.Psi., M.Psi.



Penulis memiliki nama lengkap Rosa Imani Khan, S.Psi., M.Psi., lahir di Kota Kediri, Jawa Timur, pada tanggal 5 Juni 1986. Beberapa riwayat pendidikan penulis antara lain: pada tahun 1992 lulus dari **TK Islam Al-Huda Kediri**, tahun 1998 lulus dari **SD Islam Al-Huda Kediri**, tahun 2001 lulus dari **SMPN 1 Kediri**, tahun 2004 lulus dari **SMAN 2 Kediri**, tahun 2009 lulus dari **Pendidikan Sarjana Psikologi Universitas Airlangga Surabaya** dan tahun 2012 lulus dari **Pendidikan Magister Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**.

Tepat setelah lulus pendidikan magister, penulis diangkat menjadi Dosen Tetap di **Prodi. PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri** hingga saat ini dengan bidang keahlian **Psikologi Pendidikan**.

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.



Penulis lahir di Kediri, 29 Juli 1984. Lulus Pendidikan Tinggi S1 Psikologi di UBAYA lulus tahun 2006. Menyelesaikan S-2 Program Magister Pendidikan Program Studi Teknologi Pembelajaran di UNIPA Surabaya lulus tahun 2009. Lalu S-2 yang kedua Program Studi Magister Psikologi di UNTAG Surabaya lulus tahun 2012. Sejak tahun 2009 menjadi dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri, dan pada tahun 2019-sekarang sebagai ketua prodi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Menjadi anggota Himpunan Psikologi Indonesia dari tahun 2010-sekarang, dan pada tahun 2014-sekarang menjadi anggota Asosiasi PG PAUD Indonesia. Sejak tahun 2016-sekarang sebagai tim pengembang PAUD Laboratorium *School* Universitas Nusantara PGRI Kediri. Beberapa hibah penelitian dan pengabdian, dari DRPM Dikti maupun Universitas telah diraih dari tahun 2013-sekarang.

Widi Wulansari, M.Pd.



Penulis lahir di Mojokerto 24 Maret 1988. Lulus pendidikan tinggi: S1 Jurusan Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2011. Menyelesaikan studi S2 Program Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan dengan Konsentrasi Pengukuran di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2014. Sejak tahun 2015 menjadi Dosen Tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Hibah penelitian dari DRPM Dikti telah didapatkan dari tahun 2018 sampai 2020.

Dr. Dema Yulianto, S.Psi., M.Psi.



Penulis lahir di Kediri, 10 Juli 1982. Penulis adalah dosen tetap program studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Menyelesaikan pendidikan sarjana psikologi di Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2006. Pendidikan Magister Psikologi juga diselesaikan di Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2012 pada jurusan Magister Psikologi. Program Doktor Teknologi Pendidikan konsentrasi PAUD diselesaikan pada tahun 2020 di Universitas Negeri Jakarta. Selain mengajar, juga aktif mempublikasikan karya ilmiah, baik pada jurnal nasional maupun jurnal internasional. Sampai saat ini, lebih dari puluhan tulisan ilmiah di berbagai jurnal ilmiah nasional ataupun internasional. Di samping itu, juga aktif mengikuti berbagai pertemuan ilmiah dan narasumber pada sejumlah kegiatan seminar maupun diskusi. Selain itu, penulis juga mendapat berbagai hibah penelitian maupun hibah pengabdian dari Kementerian Ristek/BRIN Republik Indonesia sejak tahun 2016. Penulis juga menjadi senat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan juga tim rekognisi akademik program studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Bidang keilmuan penulis pada bidang pendidikan anak usia dini. Penulis dapat dihubungi melalui email: dema.yulianto@gmail.com.

Linda Dwiyanti, M.Pd.



Penulis lahir di Nganjuk tanggal 7 Juli 1991. Setelah tamat pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Nganjuk tahun 2009, melanjutkan pendidikan (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan, program studi PG-PAUD Universitas Negeri Malang lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan studi (S2) pada program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD di Universitas Negeri Surabaya dan lulus tahun 2015. Saat ini bekerja sebagai dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selain mengajar, sejak tahun 2016 aktif dalam menulis karya penelitian, pada tahun 2018 dan

2020 terpilih mendapatkan hibah penelitian DRPM Dikti sebagai ketua peneliti, kemudian melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan menjadi narasumber kegiatan *parenting* di beberapa lembaga Taman Kanak-Kanak di kota Kediri. Hingga sekarang juga berperan sebagai tim pengembang PAUD *Labschool* Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penulis dapat dihubungi melalui email: lindadwiyanti@unpkediri.ac.id.

Danang Prasetyo, M.Pd.



Penulis lahir di Kediri, 1 Mei 1987 dua bersaudara putra dari Bapak Mustari (Alm) dan Ibu Seputri Yunik. Tinggal di Jl. KH. Wakhid Hasyim Bandar Lor VA/24 Kota Kediri dan domisili di Perum Graha Kencana Blok M2 Kab. Pamekasan. Bergabung di IAIN Madura Tahun 2019 pada Fakultas Tarbiyah Prodi PIAUD. Pendidikan S1 PKn, S1 PAUD dan S2 Magister PAUD. Hobi *traveling* dan profesi yang ditekuni sebagai Dosen S-1 PAUD. Kegiatan lain yang diikuti Instruktur Nasional Peningkatan Kompetensi Guru TK Kemdikbud, Asesor BAN PAUD & PNF Jawa Timur, Pelatih Ahli Sekolah Penggerak Kemdikbudristek. Motto: Tak perlu selalu menjadi yang terbaik dari orang lain cukup menjadi lebih baik dari diri sendiri di hari kemarin. *Keep spirit keep smile*.

Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.



Penulis lahir di Kediri, 20 Mei 1985. Meraih gelar Sarjana Psikologi dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2007. Kemudian gelar Master (M.Pd) jurusan Teknologi Pembelajaran Universitas PGRI Adibuana Surabaya pada tahun 2009 dan (M.Psi) jurusan Magister Psikologi dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada tahun 2012. Pada tahun 2021 penulis menyelesaikan program Doktorat Psikologi Universitas Airlangga Surabaya (Dr). Saat ini penulis bertugas sebagai dosen tetap program studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selain mengajar, juga aktif mempublikasikan karya ilmiah, baik pada jurnal nasional maupun jurnal internasional. Sampai saat

ini, lebih dari puluhan tulisan ilmiah di berbagai jurnal ilmiah nasional ataupun internasional. Penulis juga aktif sebagai *reviewer* pada jurnal nasional dan jurnal internasional, dan aktif mengikuti berbagai pertemuan ilmiah nasional atau internasional, serta narasumber pada kegiatan seminar. Bidang keilmuan penulis pada bidang psikologi pendidikan dan perkembangan. Penulis dapat dihubungi pada alamat email: hanggara@unpkediri.ac.id.

Veny Iswantinegtyas, M.Psi.



Penulis lahir di Trenggalek 04 November 1982. Menyelesaikan pendidikan tinggi S1 jurusan Psikologi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya lulus tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan S2 Program Magister Psikologi lulus tahun 2012. Semenjak tahun 2010 hingga saat ini menjadi dosen tetap di Universitas Nusantara PGRI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Dalam menjalankan tugas tridarma perguruan tinggi sesuai bidang keilmuan penulis yakni bidang psikologi pendidikan.

Epritha Kurnia Wati, M.Pd.



Penulis lahir di Kediri tanggal 11 Februari 1990. Setelah tamat dari SMA Negeri 5 Kediri tahun 2008, melanjutkan pendidikan (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Malang lulus tahun 2012, Kemudian melanjutkan studi (S2) pada program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD di Universitas Negeri Malang lulus tahun 2014. Sejak tahun 2015 hingga saat ini bekerja sebagai dosen tetap yayasan di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Selain mengajar, penulis juga aktif mempublikasikan karya ilmiah pada jurnal nasional. Penulis juga aktif sebagai *reviewer* pada jurnal nasional, dan aktif mengikuti berbagai pertemuan ilmiah nasional atau internasional, serta narasumber pada kegiatan seminar. Bidang keilmuan penulis pada bidang pendidikan anak usia dini. Pada

tahun 2018 penulis mendapatkan hibah DRPM Kemenristekdikti skim Penelitian Dosen Pemula berjudul “Pengembangan Permainan Smart *Adventure* untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Calistung Permulaan Anak Usia Dini”. Pada tahun 2020 kembali mendapatkan hibah DRPM Kemenristek-brin skim Penelitian Dosen Pemula berjudul “Pengembangan *Game* Lop Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Logis Matematis Permulaan Anak Usia Dini”.

PERENCANAAN PEMBELAJARAN KREATIF ANAK USIA DINI

Proses perencanaan merupakan pijakan awal dalam melakukan suatu kegiatan. Perencanaan dapat memberikan arah, menjadi standar kerja, memberi kerangka pemersatu dan membantu memperkirakan seluruh peluang yang ada. Dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik kecil maupun besar, dalam suatu lembaga harus didahului dengan proses perencanaan, khususnya dalam organisasi pendidikan termasuk pendidikan untuk anak usia dini. Untuk mencapai keberhasilan dalam setiap kegiatan pembelajaran tidak akan dapat lepas dari proses perencanaan, karena dalam perencanaan itulah disusun target atau harapan-harapan dan metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Perencanaan pembelajaran merupakan perangkat, pedoman ataupun petunjuk arah yang harus disiapkan oleh pendidik sebelum memulai kegiatan proses belajar-mengajar di kelas.

Perencanaan jika dalam pendidikan anak usia dini adalah bentuk rancangan stimulasi yang akan diberikan kepada peserta didik dalam rangkaian materi dengan penerapan metode, pemilihan media dan langkah pembelajaran sampai penilaian secara jelas dan terperinci. Semakin berkembangnya pembelajaran anak usia dini diharapkan pendidik juga memiliki peningkatan dalam penyusunan perangkat ajar menjadi kreatif dan inovatif. *Book Chapter* ini akan menguraikan tentang: Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran PAUD, Teori-teori Perencanaan Pembelajaran PAUD, Perencanaan Pembelajaran PAUD dari Perspektif Psikologis, Jenis-Jenis Perencanaan Pembelajaran PAUD, Penyusunan Perangkat Pembelajaran PAUD, Pembelajaran PAUD Berbasis Kearifan Lokal, Pengembangan Perangkat Pembelajaran PAUD (Konsep Merdeka Mengajar), Paradigma Baru Perangkat Pembelajaran PAUD dengan Projek, Implementasi Perangkat Pembelajaran Berbasis *Loose Part*, dan Penilaian Pembelajaran PAUD. Tulisan dikaji dalam perspektif teori dan praktik yang akan membantu para pembaca umumnya dan pendidik PAUD khususnya dalam merencanakan pembelajaran yang kreatif menyesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing berbasis peserta didik orientasi yang akan diberikan stimulasi agar berkembang capaian seluruh tahapan perkembangannya. Merencanakan pembelajaran kreatif juga sebagai dasar bahwa pendidik memiliki kebebasan merancang desain pembelajaran tidak ada format yang baku tetapi memenuhi kriteria minimal adanya rencana pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan asesmen. Apakah Anda mau menciptakan stimulasi pada anak dengan optimal? Jika iya, Anda diharapkan membaca *book chapter* ini sebagai salah satu kajian yang bisa digunakan untuk rujukan. PAUD berkualitas dihasilkan dari pendidik yang berkualitas juga, jadilah salah satu yang memiliki peran dalam peningkatan kualitas pendidik untuk generasi emas Indonesia.