



Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Modul Belajar Mandiri

CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)
Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)

Bidang Studi

TK/PAUD



MODUL BELAJAR MANDIRI CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)

Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)

**Bidang Studi
TK/PAUD**

Penulis :

Tim GTK DIKDAS

Desain Grafis dan Ilustrasi :

Tim Desain Grafis

Copyright © 2021

Direktorat GTK Pendidikan Dasar

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kata Sambutan

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter Pancasila yang prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen utama dalam pendidikan sehingga menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun Pemerintah Daerah dalam seleksi Guru Aparatur Sipil Negara (ASN) Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kontrak (PPPK).

Seleksi Guru ASN PPPK dibuka berdasarkan pada Data Pokok Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengestimasi bahwa kebutuhan guru di sekolah negeri mencapai satu juta guru (di luar guru PNS yang saat ini mengajar). Pembukaan seleksi untuk menjadi guru ASN PPPK adalah upaya menyediakan kesempatan yang adil bagi guru-guru honorer yang kompeten agar mendapatkan penghasilan yang layak. Pemerintah membuka kesempatan bagi: 1). Guru honorer di sekolah negeri dan swasta (termasuk guru eks-Tenaga Honorer Kategori dua yang belum pernah lulus seleksi menjadi PNS atau PPPK sebelumnya. 2). Guru yang terdaftar di Data Pokok Pendidikan; dan Lulusan Pendidikan Profesi Guru yang saat ini tidak mengajar.

Seleksi guru ASN PPPK kali ini berbeda dari tahun-tahun sebelumnya, dimana pada tahun sebelumnya formasi untuk guru ASN PPPK terbatas. Sedangkan pada tahun 2021 semua guru honorer dan lulusan PPG bisa mendaftar untuk mengikuti seleksi. Semua yang lulus seleksi akan menjadi guru ASN PPPK hingga batas satu juta guru. Oleh karenanya agar pemerintah bisa mencapai target satu juta guru, maka pemerintah pusat mengundang pemerintah daerah untuk mengajukan formasi lebih banyak sesuai kebutuhan.

Untuk mempersiapkan calon guru ASN PPPK siap dalam melaksanakan seleksi guru ASN PPPK, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) mempersiapkan modul-modul pembelajaran setiap bidang studi yang digunakan sebagai bahan belajar mandiri, pemanfaatan komunitas pembelajaran menjadi

Modul Belajar Mandiri

hal yang sangat penting dalam belajar antara calon guru ASN PPPK secara mandiri. Modul akan disajikan dalam konsep pembelajaran mandiri menyajikan pembelajaran yang berfungsi sebagai bahan belajar untuk mengingatkan kembali substansi materi pada setiap bidang studi, modul yang dikembangkan bukanlah modul utama yang menjadi dasar atau satu-satunya sumber belajar dalam pelaksanaan seleksi calon guru ASN PPPK tetapi dapat dikombinasikan dengan sumber belajar lainnya. Peran Kemendikbud melalui Ditjen GTK dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan guru ASN PPPK melalui pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas peserta didik adalah menyiapkan modul belajar mandiri.

Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar (Direktorat GTK Dikdas) bekerja sama dengan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) yang merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan modul belajar mandiri bagi calon guru ASN PPPK. Adapun modul belajar mandiri yang dikembangkan tersebut adalah modul yang di tulis oleh penulis dengan menggabungkan hasil kurasi dari modul Pendidikan Profesi Guru (PPG), Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP), dan bahan lainnya yang relevan. Dengan modul ini diharapkan calon guru ASN PPPK memiliki salah satu sumber dari banyaknya sumber yang tersedia dalam mempersiapkan seleksi Guru ASN PPPK.

Mari kita tingkatkan terus kemampuan dan profesionalisme dalam mewujudkan pelajar Pancasila.

Jakarta, Februari 2021

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga
Kependidikan,

Iwan Syahril

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru Aparatur Sipil Negara (ASN) Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kontrak (PPPK) untuk 25 Bidang Studi (berjumlah 39 Modul). Modul ini merupakan salah satu bahan belajar mandiri yang dapat digunakan oleh calon guru ASN PPPK dan bukan bahan belajar yang utama.

Seleksi Guru ASN PPPK adalah upaya menyediakan kesempatan yang adil untuk guru-guru honorer yang kompeten dan profesional yang memiliki peran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar peserta didik. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter Pancasila yang prima.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan seleksi guru ASN PPPK, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar pada tahun 2021 mengembangkan dan mengkurasi modul Pendidikan Profesi Guru (PPG), Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP), dan bahan lainnya yang relevan sebagai salah satu bahan belajar mandiri.

Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan bacaan (bukan bacaan utama) untuk dapat meningkatkan pemahaman tentang kompetensi pedagogik dan profesional sesuai dengan bidang studinya masing-masing.

Terima kasih dan penghargaan yang tinggi disampaikan kepada pimpinan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) yang telah mengizinkan stafnya dalam menyelesaikan Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK. Tidak lupa saya juga sampaikan terima kasih kepada para widyaiswara dan Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) di dalam penyusunan modul ini.

Modul Belajar Mandiri

Semoga Modul Belajar Mandiri bagi Calon Guru ASN PPPK dapat memberikan dan mengingatkan pemahaman dan keterampilan sesuai dengan bidang studinya masing-masing.

Jakarta, Februari 2021
Direktur Guru dan Tenaga
Kependidikan Pendidikan Dasar,

Dr. Drs. Rachmadi Widdiharto, M.A.
NIP. 196805211995121002

Daftar Isi

	Hal
Kata Sambutan.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
Pendahuluan.....	1
A. Deskripsi Singkat.....	1
B. Peta Kompetensi.....	2
C. Ruang Lingkup.....	7
D. Petunjuk Belajar.....	8
Pembelajaran 1. Layanan PAUD Holistik Integratif.....	9
A. Kompetensi.....	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	9
C. Uraian Materi.....	10
1. Karakteristik Individu Abad 21.....	10
2. Implementasi Teori Neurosains dalam Pendidikan.....	17
3. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini.....	20
4. Deteksi Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini.....	24
5. Diagnosa Permasalahan Perkembangan di Lembaga PAUD.....	29
6. Permasalahan Perkembangan di PAUD Inklusi.....	31
7. PAUD Holistik Integratif.....	33
8. Tujuan dan Pentingnya PAUD Holistik Integratif.....	33
9. Model Pembelajaran Di TK/PAUD Holistik.....	37
D. Rangkuman.....	38
Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini.....	41
A. Kompetensi.....	41
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	41
C. Uraian Materi.....	42
1. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini.....	42
2. Karakteristik Kegiatan Bermain.....	43

3. Manfaat dan Fungsi Bermain.....	48
4. Urgensi Kegiatan Bermain.....	48
5. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain.....	51
6. Kegiatan Bermain Berbasis Teori Ekologi.....	52
7. Teori Bermain Klasik Vs Teori Bermain Modern.....	54
8. Jenis Kegiatan Bermain.....	57
9. Tahapan Bermain.....	61
10. Merancang Media Bermain AUD.....	64
11. Fungsi dan Kedudukan Media Dalam Pembelajaran.....	65
12. Merancang Kegiatan untuk Bermain.....	66
13. Aktivitas Bermain Dalam Pembelajaran AUD.....	67
D. Rangkuman.....	69
Pembelajaran 3. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini.....	71
A. Kompetensi.....	71
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	71
C. Uraian Materi.....	72
1. Kegiatan belajar matematika AUD.....	72
a) Keterampilan Dasar Berfikir Matematis.....	72
b) Konsep matematika Permulaan.....	73
2. Kegiatan belajar sains AUD.....	75
a) Keterampilan berpikir ilmiah.....	76
b) Konsep Sains dan Teknologi pada Anak Usia Dini.....	77
3. Kegiatan Belajar Studi Sosial AUD.....	78
4. Kegiatan belajar Bahasa dan Literasi AUD.....	83
a) Definisi Bahasa dan Literasi.....	84
b) Perkembangan bahasa dan literasi.....	84
5. Konsep Seni dalam Pembelajaran AUD.....	86
6. Kegiatan Pengembangan Fisik Motorik AUD.....	88
D. Rangkuman.....	90
Pembelajaran 4. Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD.....	93
A. Kompetensi.....	93
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	93
C. Uraian Materi.....	93
1. Strategi Pembelajaran Tematik.....	93

1) Kedekatan.....	96
2) Kesederhanaan.....	96
3) Keinsidental.....	96
4) Kemenarikan.....	96
2. Pendekatan Saintifik di TK.....	98
a) Batasan Istilah Pendekatan Saintifik.....	98
b) Tujuan Pendekatan Saintifik.....	98
c) Proses Pendekatan Saintifik.....	98
3. Kegiatan Pembelajaran Bermuatan STEAM.....	100
a) Pengertian STEAM.....	100
b) Komponen STEAM.....	101
c) Pengalaman Main melalui Kegiatan STEAM.....	104
d) STEAM dalam Pembelajaran di PAUD.....	105
4. Kurikulum 2013 PAUD.....	106
1) Tujuan.....	107
2) Struktur Kurikulum 2013 PAUD.....	107
D. Rangkuman.....	109
Pembelajaran 5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran.....	111
A. Kompetensi.....	111
B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	111
C. Uraian Materi.....	112
1. Komponen Perangkat Pembelajaran AUD.....	112
2. Penyusunan Prosem, RPPM dan RPPH.....	115
1) Tuliskan identitas Program:.....	117
2) Mengembangkan rencana kegiatan mingguan.....	117
3. Penyusunan Materi, Sumber Dan Media Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran Dan Lembar Kerja Anak.....	118
a) Penyusunan Materi.....	118
b) Sumber dan Media Pembelajaran.....	121
c) Penyusunan LKA.....	121
4. Penyusunan Instrumen Penilaian.....	122
D. Rangkuman.....	123
Pembelajaran 6. Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini.....	125
A. Kompetensi.....	125

B. Indikator Pencapaian Kompetensi.....	125
C. Uraian Materi.....	126
1. Hakikat Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini.....	126
a) Makna dan Urgensi Asesmen.....	126
b) Sasaran Asesmen Anak Usia Dini.....	127
c) Tujuan Asesmen Anak Usia Dini.....	128
d) Prinsip Asesmen Anak Usia Dini.....	129
2. Menggunakan Asesmen Autentik melalui Observasi.....	132
3. Menggunakan Asesmen Autentik Melalui Portofolio.....	138
4. Prosedur Pelaporan Hasil Asesmen.....	141
D. Rangkuman.....	144
Penutup.....	146
Daftar Pustaka.....	148
A. Kegiatan Pembelajaran 1.....	148
B. Kegiatan Pembelajaran 2.....	148
C. Kegiatan Pembelajaran 3.....	150
D. Kegiatan Pembelajaran 4.....	151
E. Kegiatan Pembelajaran 5.....	152
F. Kegiatan Pembelajaran 6.....	153
Lampiran.....	155
G.	155

Daftar Isi

	Hal.
Gambar 1 . Alur Pembelajaran Modul Belajar Mandiri.....	8
Gambar 2 . Sambungan Transmisi Sistem Syaraf.....	18
Gambar 3 . Pendidikan Sebagai Proses Sosialisasi.....	29
Gambar 4 . Kegiatan belajar di PAUD.....	32
Gambar 5 . Pentingnya Kesehatan dan Gizi pada Anak.....	35
Gambar 6 . Karakteristik Bermain.....	44
Gambar 7 . Bermain menimbulkan kesenangan.....	44
Gambar 8 . Anak berlari, contoh bermain aktif.....	47
Gambar 9 . Anak Bermain untuk Memperkuat Fisik Motoriknya.....	50
Gambar 10 . Teori Ekologi Bronfenbrenner.....	53
Gambar 11 . Bermain Soliter.....	59
Gambar 12 . Anak Mencocokkan Pasangan Sepatu.....	72
Gambar 13 . Tahap pengelompokan benda.....	73
Gambar 14 . Keterampilan Berpikir Ilmiah.....	77
Gambar 15 .Pengetahuan dan Keterampilan yang perlu dikuasai	84
Gambar 16 . Keterkaitan Perkembangan Motorik.....	89
Gambar 17 . Contoh Pengembangan Tematik Integratif Tim Kerja Guru Pos Paud Kab Tenggara – Kalimantan Timur.....	97
Gambar 18 . Komponen Kegiatan Pendekatan Saintifik.....	100
Gambar 19 . Anak bermain dalam rangka eksplorasi STEAM.....	105
Gambar 20 . Kegiatan Bermain Peran	114
Gambar 21 . Foto sebagai teknik observasi elektronik.....	137

Daftar Tabel

	Hal.
Tabel 1 . Target Kompetensi Guru P3K.....	2
Tabel 2 . Peta Kompetensi Modul Belajar Mandiri Bidang Studi TK/PAUD.....	3
Tabel 3 . Memilih Teknik Observasi.....	137

Pendahuluan

A. Deskripsi Singkat

Dalam rangka memudahkan guru untuk mempelajari Modul Belajar Mandiri calon guru P3K, di dalam Modul Belajar Mandiri ini terdapat model kompetensi terkait yang memuat target kompetensi guru dan indikator pencapaian kompetensi.

Modul Belajar Mandiri jenjang TK/PAUD berisi pembelajaran - pembelajaran bagi calon guru P3K yang terdiri atas:

- Pembelajaran 1. Layanan PAUD Holistik Integratif
- Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini
- Pembelajaran 3. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini
- Pembelajaran 4. Pendekatan Pembelajaran di Lembaga PAUD
- Pembelajaran 5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran di PAUD
- Pembelajaran 6. Asessmen Pembelajaran Anak Usia Dini

Modul Belajar Mandiri ini memberikan pengalaman belajar bagi calon guru P3K dalam memahami teori dan konsep dari pembelajaran pada setiap materi dan substansi materi yang disajikan.

Komponen-komponen di dalam Modul Belajar Mandiri ini dikembangkan dengan tujuan agar calon guru P3K dapat dengan mudah memahami teori dan konsep bidang Taman Kanak-kanak/Pendidikan Anak Usia Dini, sekaligus mendorong guru untuk mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Rangkuman pembelajaran selalu diberikan disetiap akhir pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan dalam membaca substansi materi esensial, mudah dalam mengingat pembelajaran dan materi-materi esensial, mudah dalam memahami pembelajaran dan materi-materi esensial, dan cepat dalam mengingat kembali pembelajaran dan materi-materi esensial.

B. Peta Kompetensi

Peta kompetensi dari model kompetensi hingga ke indikator pendacapaian kompetensi Modul Belajar Mandiri ini dikembangkan berdasarkan model kompetensi guru. Kompetensi tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator. Target kompetensi menjadi patokan penguasaan kompetensi oleh guru P3K.

Kategori Penguasaan Pengetahuan Profesional yang terdapat pada dokumen model kompetensi yang akan dicapai oleh guru PPPK ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Target Kompetensi Guru P3K

KOMPETENSI	INDIKATOR
Menganalisis struktur & alur pengetahuan untuk pembelajaran	1.1.1 Menganalisis struktur & alur pengetahuan untuk pembelajaran
	1.1.2 Menganalisis prasyarat untuk menguasai konsep dari suatu disiplin ilmu
	1.1.3 Menjelaskan keterkaitan suatu konsep dengan konsep yang lain

Untuk menerjemahkan model kompetensi guru, maka dijabarkanlah target kompetensi guru bidang studi yang terangkum dalam pembelajaran-pembelajaran dan disajikan dalam Modul mandiri bidang studi TK/PAUD. Kompetensi guru bidang studi TK/PAUD dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Peta Kompetensi Modul Belajar Mandiri Bidang Studi TK/PAUD

KOMPETENSI GURU	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
Pembelajaran 1. Layanan PAUD Holistik Integratif	
<ol style="list-style-type: none"> 1. menganalisis perkembangan anak sebagai capaian pembelajaran dalam bentuk indikator perkembangan memuat pemahaman tingkat tinggi dengan mengacu pada STPPA sebagai dasar merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini yang berkarakter 2. mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21 3. menganalisis perkembangan anak sebagai capaian pembelajaran dalam bentuk indikator perkembangan memuat pemahaman tingkat tinggi sebagai dasar merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini melalui pengembangan PAUD Holistik Integratif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Karakteristik Individu abad 21 2. menjelaskan Implementasi Teori Neurosains dalam Pendidikan 3. Menjelaskan Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini 4. Melakukan Deteksi Permasalahan Perkembangan AUD 5. Melakukan Diagnosa Permasalahan Perkembangan di Lembaga PAUD 6. Menganalisis Permasalahan Perkembangan di PAUD Inklusi 7. Menjelaskan PAUD Holistik Integratif 8. Menjelaskan Tujuan dan Pentingnya PAUD Holistik Integratif
Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang media pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21 2. memilih sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik perkembangan anak 3. membuat rancangan bermain dan model bermain menurut Pattern and Rachel yang dapat memicu HOTS pada AUD berdasarkan teori bermain yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini 2. menjelaskan Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Usia Dini 3. Menjelaskan Manfaat dan Fungsi Kegiatan Bermain 4. Menjelaskan Urgensi Kegiatan Bermain 5. Menguraikan Peran Guru dalam Kegiatan Bermain AUD 6. Menjelaskan Kegiatan Bermain Berbasis Teori Ekologi 7. Mengidentifikasi Perbedaan antara Teori Bermain Klasik dengan Teori Bermain Modern 8. Menjelaskan Jenis Kegiatan Bermain 9. Menjelaskan Tahapan Kegiatan Bermain 10. Merancang media bermain AUD 11. menjelaskan Fungsi dan Kedudukan

	<p>Media dalam Pembelajaran</p> <p>12. Merancang Lingkungan Bermain</p> <p>13. Merancang Kegiatan Bermain</p>
<p>Pembelajaran 3. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merekonstruksi materi belajar AUD dari berbagai konten materi dan advance materia secara bermakna dalam bentuk tema yang menstimulasi aspek perkembangan anak 2. Merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21 3. Mampu mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep matematika dalam suatu pembelajaran di PAUD 2. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep sains dalam suatu pembelajaran di PAUD 3. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep studi sosial dalam suatu pembelajaran di PAUD 4. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep Bahasa dan literasi dalam pembelajaran di PAUD 5. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep seni dalam suatu pembelajaran di PAUD 6. Mampu menganalisis karakteristik kegiatan pengembangan fisik motorik AUD dalam suatu kasus pembelajaran di PAUD
<p>Pembelajaran 4. Pendekatan Pembelajaran</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merekonstruksi materi belajar AUD dari berbagai konten materi dan advance materia secara bermakna dalam bentuk tema yang menstimulasi aspek perkembangan anak 2. Mampu merancang langkah pembelajaran yang menggambarkan implementasi pendekatan saintifik pada Anak Usia Dini. 3. Mampu mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Strategi Pembelajaran Tematik 2. Menjelaskan proses pendekatan saintifik di TK 3. Mengkaji Keterpaduan Konsep STEAM secara integrative 4. Menerapkan Kegiatan Pembelajaran Berbasis STEAM di TK

Pembelajaran 5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran di PAUD	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Pengertian perencanaan pembelajaran 2. Menjelaskan Komponen utama perangkat pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi, metode dan media pembelajaran serta penilaian/asesmen) 3. Menjelaskan dan Menyusun Prosem yang disusun dengan lengkap 4. Menjelaskan dan Menyusun RPPM 5. Menjelaskan dan menyusun RPPH 6. Menjelaskan Penyusunan Materi Pembelajaran 7. menjelaskan penyusunan sumber dan media pembelajaran 8. menjelaskan pembuatan LKA 9. Menjelaskan Jenis-jenis instrument penilaian perkembangan anak yang dapat digunakan guru
Pembelajaran 6. Asessen Pembelajaran Anak Usia Dini	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu merancang dan melaksanakan penilaian capaian perkembangan anak usia dini 2. Mampu mengolah data hasil penilaian perkembangan anak dan melaporkannya kepada stakeholder secara objektif dan berkelanjutan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu melaksanakan penilaian proses sesuai dengan prinsip-prinsip penilaian untuk anak usia dini 2. Mampu merancang panduan observasi dengan menggunakan teknik pencatatan sesuai dengan data perkembangan anak usia dini yang dinilai 3. Mampu merancang rubrik penilaian kinerja 4. Mampu merancang panduan wawancara untuk mengukur perkembangan anak 5. Mampu merancang instrumen penilaian portofolio anak 6. Mampu menggunakan berbagai teknik penilaian dalam pembelajaran untuk ketepatan kesimpulan 7. Mampu memilih teknik analisis data sesuai dengan perolehan data dalam penilaian capaian perkembangan belajar anak

	<ol style="list-style-type: none">8. Mampu membuat sajian data hasil penilaian capaian perkembangan anak usia dini9. Mampu menafsirkan data penilaian capaian perkembangan10. Mampu menyimpulkan hasil perkembangan anak untuk disampaikan kepada stake holder11. Mampu membuat rekomendasi berdasarkan hasil penilaian
--	--

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup materi pada Modul Belajar Mandiri calon guru P3K ini disusun dalam dua bagian besar, bagian pertama adalah pendahuluan dan bagian berikutnya adalah pembelajaran – pembelajaran.

Bagian Pendahuluan berisi deskripsi singkat, Peta Kompetensi yang diharapkan dicapai setelah pembelajaran, Ruang Lingkup, dan Petunjuk Belajar. Bagian Pembelajaran terdiri dari empat bagian, yaitu bagian Kompetensi, Indikator Pencapaian Kompetensi, Uraian Materi, dan Rangkuman. Modul Belajar Mandiri diakhiri dengan Penutup, Daftar Pustaka, dan Lampiran.

Rincian materi pada Modul Belajar Mandiri bagi calon guru P3K adalah substansi materi esensial terkait Layanan PAUD Holistik, Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini, Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini, Pendekatan Pembelajaran di Lembaga PAUD, Penyusunan Perangkat Pembelajaran dan Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. Modul mandiri ini merujuk kepada modul professional PPG bagi Guru TK tahun 2019 dan modul PKB bagi Guru TK tahun 2018.

D. Petunjuk Belajar

Secara umum, cara penggunaan Modul Belajar Mandiri bagi calon guru P3K pada setiap pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian substansi materi bidang studi. Modul Belajar Mandiri ini dapat digunakan dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru bidang studi, baik melalui moda mandiri, maupun moda daring yang menggunakan konsep pembelajaran bersama dalam komunitas pembelajaran secara daring.



Gambar 1. Alur Pembelajaran Modul Belajar Mandiri

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa akses ke Modul Belajar Mandiri dapat melalui SIMPB, dimana Modul Belajar mandiri akan didapat secara mudah dan dipelajari secara mandiri oleh calon Guru P3K. Modul Belajar mandiri dapat di unduh dan dipelajari secara mandiri, sistem LMS akan memberikan perangkat ajar lainnya dan latihan-latihan soal yang dimungkinkan para guru untuk berlatih.

Sistem dikembangkan secara sederhana, mudah, dan ringan sehingga *user friendly* dengan memanfaatkan komunitas pembelajaran secara daring, sehingga segala permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran mandiri dapat di selesaikan secara komunitas, karena konsep dari Modul Belajar Mandiri ini tidak ada pendampingan Narasumber/Instruktur/Fasilitator sehingga komunitas pembelajaran menjadi hal yang sangat membantu guru.

Pembelajaran 1. Layanan PAUD Holistik Integratif

Sumber Utama: Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. 2019. Layanan PAUD Holistik Integratif. Modul 1 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 1. Layanan PAUD Holistik Integratif, terdiri atas beberapa kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai. Kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. menganalisis perkembangan anak sebagai capaian pembelajaran dalam bentuk indikator perkembangan yang memuat pemahaman tingkat tinggi dengan mengacu pada STPPA sebagai dasar merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini yang berkarakter
2. mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21
3. menganalisis perkembangan anak sebagai capaian pembelajaran dalam bentuk indikator perkembangan yang memuat pemahaman tingkat tinggi sebagai dasar merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini melalui pengembangan PAUD Holistik Integratif.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari materi pokok 1 Layanan PAUD Holistik Integratif, diharapkan Anda mampu:

1. Menjelaskan Karakteristik Individu abad 21
2. Menjelaskan Implementasi Teori Neurosains dalam Pendidikan
3. Menjelaskan Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini
4. Melakukan Deteksi Permasalahan Perkembangan AUD
5. melakukan Diagnosa Permasalahan Perkembangan di Lembaga PAUD
6. Menganalisis Permasalahan Perkembangan di PAUD Inklusi
7. Menjelaskan PAUD Holistik Integratif
8. Menjelaskan Tujuan dan Pentingnya PAUD Holistik Integratif

C. Uraian Materi

1. Karakteristik Individu Abad 21

Karakteristik individu dimaknai sebagai ciri dan tanda-tanda yang ditunjukkan oleh anak berdasarkan pada perkembangan dan indikator yang dapat diobservasi (*observable*) dan diukur (*measurable*). Karakteristik setiap individu berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Selain itu, karakteristik di setiap rentang usia anak memiliki tonggak perkembangan sebagai penanda bahwa anak sudah mencapai titik tertinggi dari perkembangan. Karakteristik individu akan terus berubah secara berkesinambungan seiring dengan penambahan usia anak.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada kemampuan fisik, intelegensi/koginitif, emosional dan sosial-edukasi. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan Anak Usia Dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi, kesehatan, perawatan, pengasuhan dan perlindungan pada anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif.

Pendidikan pada Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Oleh karena anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang

diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, hendaklah memperhatikan keunikan anakanak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak.

Contoh: jika anak dibiasakan untuk berdoa sebelum melakukan kegiatan baik di rumah maupun lingkungan sekolah dengan cara yang paling mudah dimengerti anak, sedikit demi sedikit anak pasti akan terbiasa untuk berdoa walaupun tidak didampingi oleh orang tua ataupun guru mereka. Usia lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya.

a) Ciri dan Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Ciri-ciri yang pada umumnya terjadi pada rentang masa Anak Usia Dini, dari lahir sampai dengan 6 tahun antara lain ditandai dengan hal-hal sebagai berikut:

1) Pola yang Unik

Pola tingkah laku anak pada beberapa keadaan pada dasarnya dipengaruhi oleh sikap mental dan fisik yang dimiliki sejak lahir serta pengaruh keadaan disekelilingnya pada masa pertumbuhan tersebut. Setiap anak itu unik, individual differences terjadi karena adanya 3 faktor yaitu genetik, lingkungan dan kematangan yang mempengaruhi perkembangan manusia dan ketiga faktor tersebut saling berinteraksi

2) Berpikir Konkrit

Berpikir konkrit pada anak adalah sebuah tanda bahwa seorang anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan sebuah masalah. Melalui perkataan lain berpikir konkrit adalah berpikir dalam dimensi ruang, waktu dan tempat. Umumnya terjadi pada usia 6 sampai 12 tahun. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah: Pengurutan, kemampuan untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya; Klasifikasi, kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain,

termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut; *Decentering*, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk dapat memecahkannya; *Reversibility*, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal.

3) Belajar melalui Indera,

Menurut pandangan Montessori, ia meyakini bahwa panca indra adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan kedalam otak manusia karena perannya yang sangat strategis, maka seluruh panca indera harus memperoleh kesempatan untuk berkembang sesuai fungsinya.

4) Selalu ingin Bergerak

Berkaitan dengan PAUD, terdapat beberapa masa yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini, antara lain masa peka, masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkangan.

5) Masa Peka

Masa Peka dibagi menjadi : (1) *Sensitive Periods For Order* lahir-3 tahun dimana anak memiliki kebutuhan yang kuat terhadap keteraturan; (2) *Sensitive Periods For Details* 1-2 tahun dimana anak akan memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang kecil; (3) *Sensitive Periods For Using Hands* 18 bulan-3 tahun dimana anak-anak secara konsisten menggenggam benda-benda yang disentuhnya; (4) *Sensitive Periods For Movements* dimana periode kepekaan yang paling mudah dibaca adalah berjalan; (5) *Sensitive Periods For Learning Language* dimana secara tidak sadar dilakukan antara usia 3 bulan - 3 tahun dan secara sadar saat usia 3 - 6 tahun.

6) Masa Egosentris

Egosentrisme adalah suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dengan perspektif orang lain. Terdapat tiga hal yang mendasari egosentrisme, yaitu merasa *superior* (menunggu pujian), merasa *imperial* (tidak berharga dalam kelompok) dan merasa menjadi korban. anak yang ada di dalam masa transisi ini masih memiliki kedua pola pikir tersebut

secara bergantian bahkan terkadang secara simultan. Dalam memahami sebuah fenomena, biasanya anak seringkali memahami sesuatu hanya dari sudut pandangnya saja sehingga dirinya akan sering merasa asing meskipun berada di dalam lingkungannya

7) Emosi yang berubah-ubah

Perasaan senang atau perasaan tidak senang pada kehidupan sehari-hari disebut warna efektif. Terkadang warna tersebut lemah atau kuat atau samar-samar. Jika, perasaan/warna efektif ini kuat maka perasaan lebih mendalam, lebih terarah dan luas sehingga perasaan-perasaan itu disebut emosi.

8) Masa Meniru

Proses meniru ini dilakukan ketika anak melihat secara langsung perilaku orang lain yang dijadikan contoh/model. Pada masa ini, proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya tampak semakin meningkat. Peniruan ini tidak saja pada perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya tetapi juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi. Pada saat ini orang tua atau guru haruslah menjadi tokoh panutan bagi anak dalam berperilaku. Peniruan akan terjadi apabila ada hal yang menarik, baru, konsisten dan berkesan. Setelah melakukan proses peniruan, anak melakukan proses identifikasi.

9) Masa Berkelompok

Pertemanan dalam kelompok di usia TK ini belumlah terlalu erat satu dengan lainnya, mereka baru belajar untuk bekerjasama, membangun hubungan yang harmonis antar teman sebaya. Namun, bila orangtua atau orang dewasa lain memanggilnya, anak cepat membubarkan gengnya tanpa susah-susah mereka kembali ke rumahnya

10) Masa Bereksplorasi

Terdapat Tipe eksplorasi dalam proses pembelajaran anak: (1) realistis mudah mempelajari hal-hal secara langsung atau melalui benda-benda nyata, lebih banyak menggunakan benda sesuai fungsi aslinya; (2) imajinasi memanfaatkan benda-benda sekitar menjadi alat bermain/belajar sesuai imajinasinya; (3) observasi lebih mudah mempelajari berbagai hal dengan

memperhatikan/mengamati dan hasil pengamatannya akan ditiru; (4) eksperimen, akan mempelajari berbagai hal dengan mengamati sekaligus mencobanya, biasanya sering melakukan percobaan terhadap hal yang memuaskan rasa ingin tahunya.

11) Masa Pembangkangan,

adalah suatu tindakan anak pada usia 2-6 tahun yang terbentuk karena adanya proses yang tidak sesuai dengan usianya, oleh karena itu perilaku membangkang merupakan suatu bentuk perilaku yang harus dijalani anak dalam tahapan, pengertian dan pemahaman terhadap dunia di luar dirinya, sehingga anak dapat membedakan antara dirinya dengan lingkungannya.

b) Karakter Anak Usia Dini di Abad 21

Berikut adalah perilaku yang berbasis karakter yang dibutuhkan oleh anak usia dini yang kelak akan hidup dan memegang tanggungjawab besar dalam pembangunan bangsa, sebagai berikut:

1) Logis,

Pengertian logis adalah sesuatu yang bisa diterima oleh akal dan yang sesuai dengan logika atau benar menurut penalaran dan masuk akal. Dengan kata lain logis dapat dikatakan sebagai sebuah pola atau cara berpikir seseorang terhadap suatu hal.

2) Jujur,

Dilihat dari segi bahasa adalah mengakui, berkarya ataupun memberikan suatu informasi yang sesuai dengan apa yang benar-benar terjadi dan sesuai kenyataan. Jika diartikan secara lengkap, maka jujur merupakan sikap seseorang ketika berhadapan dengan sesuatu atau pun fenomena tertentu dan menceritakan kejadian tersebut tanpa ada perubahan/modifikasi sedikit pun atau benar-benar sesuai dengan realita yang terjadi.

3) Bertanggung jawab,

Pengertian tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Bertanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban.

- 4) Disiplin,
Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh yang dimiliki seseorang untuk mengendalikan diri agar tetap mematuhi aturan yang telah dibuat atau disepakati. Tentunya disiplin tidak lepas dari aturan, norma , prosedur, organisasi, kerja sama, hukuman dan lain sebagainya.
- 5) Berpikir Kritis,
Pengertian berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis fakta yang ada kemudian membuat beberapa gagasan dan mempertahankan gagasan tersebut kemudian membuat perbandingan. Dengan membuat beberapa perbandingan kita bisa menarik kesimpulan dan membuat sebuah solusi atas masalah yang ada.
- 6) Percaya diri (*self confidence*),
Percaya diri adalah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya. Orang yang percaya diri mempunyai inisiatif, optimis terhadap masa depan dan mampu menyadari kelemahan dan kelebihan diri sendiri.
- 7) Bekerjasama,
Bekerjasama adalah sebuah usaha atau pekerjaan yang dilakukan oleh beberapa orang atau sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama bisa terjadi ketika individu-individu yang bersangkutan mempunyai kepentingan dan kesadaran yang sama untuk bekerjasama untuk mencapai kepentingan bersama.

c) Keterampilan yang Perlu Dimiliki Oleh Anak di Abad 21

The Partnership for 21st Century Learning (2015) telah mengembangkan visi belajar yang dikenal dengan nama The Framework for 21st Century Learning. Kerangka ini menjelaskan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang harus dikuasai oleh peserta didik agar berhasil dalam kerja dan kehidupan. Dijelaskan lebih lanjut oleh Trilling dan Fadel (2009) dalam bukunya yang berjudul 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times, bahwa terdapat beberapa kompetensi dan/atau keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia abad 21, yaitu: Keterampilan Belajar dan Berinovasi (Learning and Innovation

Skills), Keterampilan Teknologi dan Media (Information, Media, and Technology Skills) dan Keterampilan Hidup dan Berkarir (Life and Career Skills).

Fokus pertama dari keterampilan abad 21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi yang meliputi: berfikir kritis dan memecahkan masalah (*Critical thinking and problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*Communication and collaboration*), dan kreativitas dan inovasi (*Creativity and innovation*). Hal ini sejalan dengan *National Education Association* (n.d.) yang telah mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 sebagai keterampilan “The 4C’s” yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis (King, et al., 2010). Kegiatan berpikir mengenai subjek, isi, dan masalah dilakukan melalui aktivitas analisis, penilaian, dan rekonstruksi (Papp, et al., 2014). Pada anak usia dini, proses keterampilan berpikir kritis ditandai dengan mereka berusaha untuk memberikan penalaran yang masuk akal dalam memahami dan membuat pilihan yang rumit, memahami interkoneksi antara sistem. Anak juga menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya dengan mandiri, anak juga memiliki kemampuan untuk menyusun dan mengungkapkan, menganalisa, dan menyelesaikan masalah.

Kreativitas merupakan keterampilan untuk menemukan hal baru yang belum ada sebelumnya, bersifat orisinal, mengembangkan berbagai solusi baru untuk setiap masalah, dan melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru, bervariasi, dan unik (Leen, et al., 2014). Pada karakter ini, anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain, bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda. Menurut Marzolo & Llyod (dalam supriatna, 2019) Bila kreativitas tidak dilibatkan di masa anak-anak yang kreatif secara alami, maka kreativitas bukanlah sesuatu yang dapat dikembangkan di kehidupan berikutnya. Dengan kata lain, kreativitas akan sulit dikembangkan

ketika dewasa jika semasa anak usia dini tidak dibiasakan untuk berpikir dan bertindak secara kreatif.

Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan, baik itu pada saat berdiskusi dengan teman-temannya maupun ketika menyelesaikan masalah dari gurunya. Seseorang yang memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik adalah seseorang yang mampu menyampaikan ide-idenya kepada orang lain (Lunenburg, 2010).

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Greenstein, 2012). Anak usia dini perlu dilatih untuk menjadi seorang kolaborator yang baik karena dapat menanamkan kemampuan bersosialisasi dan mengendalikan ego serta emosi. Dengan demikian, melalui kolaborasi akan tercipta kebersamaan, rasa memiliki, tanggung jawab, dan kepedulian antaranggota.

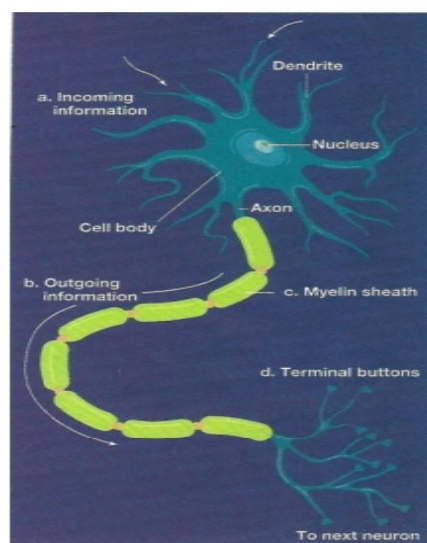
Keterampilan selanjutnya yang harus dimiliki di abad 21 adalah keterampilan teknologi, media dan informasi. Keterampilan ini meliputi literasi informasi (*Information literacy*); literasi media (*Media literacy*); dan literasi TIK (*Information and communication technology literacy*). Keterampilan lain yang harus dimiliki adalah keterampilan hidup dan berkarir meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas (*Flexibility and Adaptability*); inisiatif dan pengaturan diri (*Initiative and Self-Direction*); interaksi sosial dan budaya (*Social and Cross Cultural Interaction*); produktivitas dan akuntabilitas (*Productivity and Accountability*); dan kepemimpinan dan tanggung jawab (*Leadership and Responsibility*).

2. Implementasi Teori Neurosains dalam Pendidikan

a) Hakikat Teori Neurosains

Pandangan terkini tentang neuroscience yang meyakini bahwa pertumbuhan dan perkembangan otak sebenarnya ditentukan oleh sel syaraf panjang yang mengantarkan pesan-pesan listrik lewat sistem syaraf dan otak yang disebut dengan neuron. Otak yang telah terbentuk itu menghasilkan neuron yang

jumlahnya kurang lebih 100 miliaran yang mana jumlah ini jauh melebihi kebutuhan yang sebenarnya. Neuron-neuron yang telah terbentuk ini terus tumbuh dan berkembang dengan mengeluarkan sambungan transmisi jarak jauh sistem syaraf yang dinamakan akson. Di setiap ujungnya, akson-akson ini mengeluarkan cabang-cabang sebagai penghubung sementara dengan banyak sasaran. Kegiatan inilah yang sebenarnya merupakan kerja sel-sel otak dalam mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan oleh manusia dari sejak terjadinya konsepsi sampai menjelang ajalnya.



Gambar 2. Sambungan Transmisi Sistem Syaraf

Jadi, pada hakikatnya teori neurosains menjelaskan tentang pembelajaran berbasis perkembangan otak manusia. Bagaimana otak bisa bekerja dengan sempurna, maka seharusnya demikian pula proses pembelajaran dilakukan. Misalnya otak itu akan bisa bekerja dalam situasi kondisi aman, nyaman dan menyenangkan, maka proses pembelajaran pun akan sukses apabila situasi dan kondisi di dalam kelas ataupun diluar kelas haruslah aman, nyaman dan menyenangkan pula.

b) Temuan tentang Neurosains dalam Pembelajaran

Masa usia dini adalah masa keemasan di sepanjang rentang kehidupan manusia. Montessori menyatakan masa emas itu ditandai dengan berapa ciri berikut: (1) Anak lebih mudah untuk belajar, yang disebut dengan periode sensitif untuk belajar; (2) Anak mudah menyerap (*absorbent mind*) hampir semua yang dipelajarinya dari lingkungan; (3) Anak belajar melalui alat

inderanya untuk bereksplorasi, anak membutuhkan kesempatan untuk bergerak; (4) Semakin banyak kesempatan anak mengirimkan rangsangan-rangsangan sensoris ke otak, maka semakin berkembang kecerdasannya (Britton 1992; Ag Soejono 1988; Essa 2003; Brewer 2007).

Potensi-potensi yang terbentuk pada saat terjadinya konsepsi adalah potensi fisik dan potensi psikis. Potensi fisik berkenaan dengan aspek-aspek fisik dan kerja organ-organ fisik (*physically aspects and physically organs work*), sedangkan potensi psikis berkenaan dengan aspek-aspek kejiwaan (*psychologically aspects*). Melalui kegiatan-kegiatan pertumbuhan dan perkembangan otak inilah yang menyebabkan seorang manusia memiliki potensi yang unggul yang nantinya akan menjadi kemampuan anak secara fisik maupun psikisnya (Nash, 1997).

c) Kontribusi Teori Neurosains dalam Pendidikan

Situasi dan kondisi kelembagaan PAUD masih memiliki banyak keterbatasan dalam menyelenggarakan PAUD holistik dan integratif, diantaranya: (1) pelayanan masih bersifat parsial (belum memenuhi seluruh aspek kebutuhan esensial anak), (2) rendahnya pemahaman pendidik dan tenaga kependidikan, serta para pemangku kepentingan tentang pentingnya pengembangan anak usia dini yang holistik integratif, (3) kualitas pengelolaan kurang profesional, (4) fasilitas pelayanan kurang memadai (5) distribusi dan kualitas SDM kurang merata, (6) keterbatasan dana dan (7), lemahnya koordinasi atau kerjasama dengan lembaga lain yang terkait.

Mengatasi permasalahan tersebut, menjalin kerjasama dengan pihak atau lembaga lain yang mempunyai kewenangan dan kemampuan dalam memberi layanan kepada anak menjadi sangat penting. Misalnya, untuk memberi layanan tentang kesehatan dan gizi anak, lembaga PAUD dapat bekerja sama dengan orang atau lembaga yang ahli di bidang kesehatan gizi. Misalnya Dinas Kesehatan (puskesmas), Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), Ikatan Bidan Indonesia (IBI). Sementara itu, agar masyarakat, khususnya orang tua atau pendidik dapat melindungi, menjaga dan menghargai hak-hak anak, lembaga PAUD dapat bekerja sama dengan Lembaga Perlindungan Anak (LPA), Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) atau Komisi Perlindungan Anak.

Masalah pendidikan keorangtwaan (parenting) dapat melibatkan berbagai ahli di bidang pendidikan keorangtwaan (parenting). Dengan demikian layanan yang diberikan kepada anak, selain bersifat holistik, juga bersifat integratif, karena banyak melibatkan lembaga lain yang terkait dan peduli terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

3. Kebutuhan Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan mengacu pada bertambahnya kompleksitas, perubahan dari sesuatu yang sangat sederhana menjadi sesuatu yang lebih rumit dan rinci. Proses ini meliputi kemajuan yang teratur sepanjang rangkaian yang berurutan (Eillen Allen & Marrotz, 2010:21). Perkembangan adalah pola pergerakan perubahan yang terjadi sepanjang kebutuhan kehidupan (Santrok, 2007:36); Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan dalam diri individu menuju kemajuan di sepanjang kebutuhan kehidupannya.

Perkembangan yang terjadi, yakni motorik, kognitif, bahasa, dan sosio-emosional setiap individu akan berkembang sesuai dengan pengaruh yang didapat baik itu secara internal maupun eksternal. Ada anak yang tergolong cepat, ada yang terlihat lambat dan semua itu dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik itu nurture, nature, stimulasi ataupun asupan gizi.

a) Tujuan dan Lingkup Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak

Tujuan Penilaian

1. Memperoleh data capaian perkembangan anak secara utuh dari enam lingkup perkembangan.
2. Memperoleh data profil capaian perkembangan anak.
3. Memperoleh data pemetaan tingkat capaian perkembangan yang dicapai oleh anak setelah mengikuti layanan PAUD di seluruh Indonesia sebelum masuk jenjang dan jenis sekolah tertentu.

Lingkup Perkembangan

Lingkup perkembangan sebagaimana tercantum dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, meliputi:

- i) Nilai Agama dan Moral, meliputi: Kemampuan mengenal nilai agama yang dianut; Mengerjakan ibadah; Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif; Menjaga kebersihan diri dan lingkungan; Mengetahui hari besar agama; Menghormati dan toleran terhadap agama orang lain
- ii) Fisik Motorik, yaitu: Motorik Kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; Motorik Halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.
- iii) Kognitif, mencakup: Belajar dan Pemecahan Masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; Berfikir Logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebabakibat; Berfikir Simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
- iv) Bahasa, meliputi: Memahami Bahasa Reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; Mengekspresikan Bahasa, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; Keaksaran, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.
- v) Sosial Emosional, terdiri atas: Kesadaran Diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan

mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; Rasa Tanggung Jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; Perilaku Prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

- vi) Seni, meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari serta drama;

b) Instrumen Pemantauan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Untuk memudahkan pengisian instrumen, maka disusun rubrik sebagai acuan dalam memberikan penilaian. Rubrik merupakan panduan penilaian yang menggambarkan kriteria yang diharapkan dalam menilai atau memberi tingkatan dari perkembangan anak. Skala yang digunakan dalam Rubrik:

1. Berkembang Sangat Baik (BSB)
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3. Mulai Berkembang (MB)
4. Belum Berkembang (BB)

Makna Capaian perkembangan

Adapun Skala Penilaian Capaian Perkembangan Anak, menggambarkan perilaku anak yang dapat diamati (observable) dan dapat diukur (measurable).

Berkembang Sangat Baik (BSB):

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Berkembang Sesuai Harapan (BSH):

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

Mulai Berkembang (MB):

Dalam proses belajar anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

Belum Berkembang (BB)

Dalam proses belajar dilakukan dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

c) Prosedur Penggunaan Instrumen Pemantauan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

1. Penilaian capaian perkembangan digunakan sebagai acuan untuk guru dalam menetapkan posisi anak pada tingkat capaian perkembangan anak.
2. Penilaian capaian perkembangan memberikan panduan guru dalam melakukan asesmen secara objektif.
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak terdiri dari 4 skala penilaian, yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), Belum Berkembang (BB).
4. Empat (4) Skala Penilaian capaian perkembangan anak disertai dengan kriteria dan deskriptor yang menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan anak sesuai dengan indikator yang dicapai.
5. Hasil pemantauan capaian perkembangan anak menjadi rekomendasi pengembangan program berikutnya dan kesiapan belajar anak untuk mengikuti jenjang selanjutnya.

d) Langkah-langkah Penggunaan Instrumen TPPA

1. Sebelum melaksanakan penilaian capaian perkembangan anak, tentukan terlebih dahulu lingkup perkembangan dan indikator apa yang akan dilihat.
2. Pahami Rubrik penilaian pencapaian perkembangan anak yang meliputi 2 bagian yaitu daftar kriteria Forum Diskusi dan gradasi/tingkat pencapaian kriteria. Setiap kriteria di dalam rubrik merupakan acuan kinerja yang menjadi dasar untuk menilai respons anak.
3. Penilaian capaian perkembangan anak sesuai dengan hasil pengamatan guru dan menjadi pedoman ketika guru melaksanakan proses asesmen.
4. Amati perkembangan anak dan lakukan identifikasi sesuai dengan rubrik dan berikan penilaian pada instrumen pemantauan tingkat capaian

perkembangan anak dengan cara memberikan tanda centang (v) pada hasil capaian perkembangan anak.

Instrumen pemantauan tingkat pencapaian perkembangan anak ini digunakan sebagai acuan atau petunjuk bagi para guru dan pendidik PAUD dalam memantau perkembangan anak di satuan/lembaga PAUD. Hasil pemantauan akan memberikan gambaran profil perkembangan anak di satuan pendidikan, selanjutnya dapat di jadikan gambaran profil perkembangan anak pada satu wilayah ataupun sebagai profil perkembangan anak Indonesia secara umum BUKAN digunakan untuk mengukur kemampuan perkembangan anak secara individu, dan BUKAN untuk dijadikan bahan pelaporan perkembangan anak kepada orang tua. Untuk memperoleh profil kemampuan anak maka perlu adanya pengolahan hasil pengisian instrumen pemantauan yang minimal dilakukan untuk satu rombongan belajar, satu lembaga, satu wilayah sampai akhirnya menjadi profil anak Indonesia.

Pengolahan data hasil penilaian kemampuan tingkat pencapaian perkembangan anak dikonversikan secara kuantitatif sehingga dapat mengukur ketercapaian setiap indikator, setiap aspek perkembangan maupun seluruh aspek perkembangan. Hasil dari profil pencapaian perkembangan ini dapat menjadi landasan dalam memberikan tindak lanjut proses pembelajaran apakah dalam satu kelompok telah mencapai perkembangan sesuai tahapannya atau perlu mendapatkan stimulasi bahkan memerlukan intervensi.

4. Deteksi Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini

a) Batasan Anak Bermasalah

Anak bermasalah di TK dapat dilihat dari :

- i) Frekuensi perilaku menyimpang yang tampak, maksudnya seberapa banyak tingkah laku yang menimbulkan masalah muncul, misalnya anak ngambek setiap hari, malah beberapa kali dalam sehari maka hal itu pertanda anak bermasalah.
- ii) intensitas perilaku maksudnya tingkat kedalaman perilaku anak yang bermasalah, misalnya, rentang perhatian anak untuk konsentrasi sangat

pendek, anak mudah beralih perhatiannya baik dalam belajar atau bermain.

- iii) Usia anak yaitu tingkah laku anak yang mencolok yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak seusianya.
- iv) Ukuran norma budaya, maksudnya, anak dikatakan bermasalah sangat bergantung pada ukuran budaya setempat.

Untuk tahu apakah anak tersebut bermasalah maka pendidik harus memperhatikan kekhasan perilaku anak. Berikut ini pertanyaan yang dapat mengidentifikasi apakah anak tersebut bermasalah atau tidak.

- a. Apakah frekuensi tingkah laku yang menyimpang tersebut terlihat setiap waktu?
- b. Apakah perilaku tersebut mengganggu aktivitas anak baik dalam belajar maupun bermain?
- c. Jika tingkah laku tersebut tidak diatasi dengan segera apakah akan menimbulkan masalah dalam perkembangan anak secara menyeluruh?

Jika semua pertanyaan tersebut dijawab "ya", maka besar kemungkinan anak tersebut bermasalah.

b) Respon guru TK dalam menghadapi anak yang bermasalah

1. Menghadapi emosi-emosi negatif anak, dan saat emosi negatif anak muncul sebaiknya guru menciptakan hubungan yang akrab
2. Sabar menghadapi anak yang sedih, marah, atau ketakutan, dan tidak menjadi marah jika menghadapi emosi anak.
3. Sadar dan menghargai emosi-emosinya sendiri.
4. Melihat emosi negatif sebagai arena yang penting dalam mengasuh anak.
5. Peka terhadap keadaan emosi anak, walaupun ungkapan emosinya tidak terlalu kelihatan.
6. Tidak bingung atau cemas menghadapi ungkapan-ungkapan emosional anak.
7. Tidak menanggapi lucu atau meremehkan perasaan negatif anak.
8. Tidak memerintahkan apa yang harus dirasakan oleh anak.
9. Tidak merasa bahwa guru harus membereskan semua masalah bagi anak.

10. Menggunakan saat-saat emosional sebagai saat untuk mendengarkan anak, berempati dengan kata-kata yang menyejukkan, menolong anak memberi nama emosi yang sedang dirasakan, menentukan batas-batas dan mengajarkan ungkapan emosi yang dapat diterima, dan mengajarkan anak untuk terampil dalam menyelesaikan masalah.

c) **Diagnosa Permasalahan Anak TK**

1) Penakut

Setiap anak memiliki rasa takut, namun jika berlebihan dan tidak wajar maka perlu diperhatikan. Rasa takut anak TK biasanya terhadap hewan, serangga, gelap, dokter atau dokter gigi, ketinggian, monster, lamunan, sekolah, angin topan, dll. Rasa takut yang berlebihan terlihat dalam gejala-gejala seperti berikut:

- a. Gejala psikis, seperti; gangguan makan, tidur, perut, sulit bernafas, dan sakit kepala.
- b. Gejala emosional, seperti; rasa takut, sensitif, rendah diri, ketidakberdayaan, bingung, putus asa, marah, sedih, bersalah.
- c. Gejala tingkah laku seperti: gangguan tidur, mengisolasi diri, prestasi kurang di sekolah, agresi, mudah tersinggung, menghindari pergi keluar, ketergantungan pada suatu benda, dan terus berada di kamar orang tua.

Penyebab anak memiliki rasa takut:

- a. Intelegensi (anak-anak yang tingkat intelegensi tinggi cenderung punya rasa takut yang sama dengan anak yang berusia lebih tua, demikian pula sebaliknya).
- b. Jenis kelamin (anak perempuan lebih takut dibanding laki-laki karena lingkungan sosial lebih menerima rasa takut perempuan).
- c. Keadaan fisik (anak cenderung takut bila dalam keadaan lelah, lapar atau kurang sehat)
- d. Urutan kelahiran (anak sulung cenderung lebih takut karena perlindungan yang berlebihan).
- e. Kepribadian anak (anak yang kurang memperoleh rasa aman cenderung lebih penakut).

- f. Adanya contoh yang dilihat anak, seperti; tontonan TV, atau ibu yang takut.
- g. Trauma yang dialami anak-anak, seperti; tabrakan mobil, angin topan, bencana alam, dll.
- h. pola asuh orang tua yang menghidupkan rasa takut anak seperti; paksaan, hukuman, ejekan, ketidakperdulian, dan perlindungan diluar batas.

Solusi pemecahan masalah yang dapat dilakukan pendidik:

- a. Mendengarkan cerita anak
- b. Lindungi dan hibur anak
- c. Ajari kenyataan
- d. Memberi hadiah
- e. Memberi contoh teladan (guru sebagai model)
- f. Coping model (adalah salah satu cara seseorang menghadapi rasa takut namun ia harus melewati rasa takut itu. Salah satu cara dengan bicara pada diri sendiri).
- g. Mendongeng
- h. Melakukan aktivitas penuh tantangan
- i. Memanfaatkan imajinasi anak untuk menumbuhkan keberanian
- j. Menggambar

2) Agresif

Agresif adalah tingkah laku menyerang baik secara fisik maupun verbal atau melakukan ancaman sebagai pernyataan adanya rasa permusuhan. Perilaku tersebut cenderung melukai anak lain seperti menggigit, mencakar, atau memukul. Bertambahnya usia diekspresikan dengan mencela, mencaci dan memaki.

Gejala anak yang agresif:

- a. Sering mendorong, memukul, atau berkelahi.
- b. Menyerang dengan menggunakan kaki, tangan, tubuhnya untuk mengganggu permainan yang dilakukan teman-teman.
- c. Menyerang dalam bentuk verbal seperti; mencaci, mengejek, mengolok-olok, berbicara kotor dengan teman.
- d. Tingkah laku mengganggu muncul karena ingin menunjukkan kekuatan kelompok. Biasanya melanggar aturan atau norma yang

berlaku di sekolah seperti; berkelahi, merusak alat permainan milik teman, mengganggu anak lain.

Penyebab Anak Agresif

- a. Pola asuh yang keliru (melakukan kekerasan terhadap anak, otoriter terhadap anak dan terlalu protektif, terlalu memanjakan anak (orang tua selalu mengizinkan atau membenarkan permintaan anak)
- b. Reaksi emosi terhadap frustrasi (banyaknya larangan yang dibuat guru atau orang tua (kecemasan yang berlebihan), sementara anak melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhannya).
- c. Tingkah laku agresif sebelumnya (tingkah laku agresif yang pernah dilakukan anak mendapat penguatan dari keluarga atau guru).

Solusi pemecahan masalah yang dapat dilakukan pendidik:

- a. Bermain peran
- b. Belajar mengenal perasaan
- c. Belajar berteman melalui permainan beregu
- d. Beri penguatan jika anak berperilaku tepat dengan temannya
- e. Perbanyak kegiatan yang menggunakan gerakan motoric

3) Pemalu

Pemalu adalah reaksi emosional yang tidak menyenangkan, yang timbul pada seseorang, akibatnya adanya penilaian negatif terhadap dirinya.

Ciri anak pemalu adalah:

- a. Kurang berani bicara dengan guru atau orang dewasa
- b. Tidak mampu menatap mata orang lain ketika berbicara
- c. Tidak bersedia untuk berdiri di depan kelas
- d. Enggan bergabung dengan anak-anak lain
- e. Lebih senang bermain sendiri
- f. Tidak berani tampil dalam permainan
- g. Membatasi diri dalam pergaulan
- h. Anak tidak banyak bicara
- d. Anak kurang terbuka

Penyebab anak pemalu:

- a. Keadaan fisik
- b. Kesulitan dalam bicara

- c. Kurang terampil berteman
- d. Harapan orang tua yang terlalu tinggi
- e. Pola asuh yang mencela

Solusi pemecahan masalah yang dapat dilakukan pendidik:

- a. Melibatkan anak pada kegiatan yang menyenangkan
- b. Belajar bergabung melalui permainan
- c. Mengajar cara mulai berteman
- f. Dorong anak berpartisipasi dalam kelompok

5. Diagnosa Permasalahan Perkembangan di Lembaga PAUD

Kegiatan pendidikan seharusnya disusun dalam suatu rencana kegiatan pendidikan diarahkan pada tiga peran Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu:

- a) Pendidikan sebagai proses belajar dalam diri anak

Anak harus diberikan kesempatan untuk belajar secara optimal, kapan saja dan di mana saja. Implementasinya terwujud dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengar, melihat mengamati, dan menyentuh benda-benda di sekitarnya

- b) Pendidikan sebagai proses sosialisasi

Pendidikan bukan hanya untuk mencerdaskan dan membuat anak terampil, tapi juga membuat anak menjadi manusia yang bertanggung jawab, bermoral, dan beretika. Pendidikan yang mempersiapkan anak untuk mampu hidup sesuai dengan tuntutan jaman masa depan.



Gambar 3. Pendidikan Sebagai Proses Sosialisasi

c) Pendidikan sebagai proses pembentukan kerja sama peran

Manusia membutuhkan orang lain karena secara individual memiliki kekurangan dan di sisi lain memiliki kelebihan yang memiliki nilai tambah bagi orang lain. Dengan demikian anak dapat mengetahui bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling melengkapi.

Contoh Permasalahan dan Solusi di Lembaga PAUD

Anak yang Memiliki tingkat kecemasan Tinggi / Pencemas

Perasaan cemas atau tidak aman cukup sering mengganggu anak-anak. Sekalipun perasaan tidak aman ini sebenarnya wajar saja dialami anak, akan tetapi jika dalam kadar berlebihan, maka tentu saja akan mengganggu perkembangan anak. Anak usia 3 tahun, biasanya sering mengkhawatirkan tentang bahaya fisik, kehilangan cinta orangtuanya, atau mencemaskan perbedaan dirinya dari orang lain. Pada usia kanak-kanak awal, anak biasanya mengkhawatirkan hal-hal yang imajinatif atau hal-hal yang sebenarnya hanya ada dalam khayalan, seperti monster, hantu.

Yang dimaksud dengan cemas adalah: merasa sedih, susah, khawatir, karena terus-menerus memikirkan tentang hal-hal buruk yang akan terjadi atau memikirkan tentang masalah yang diperkirakan akan muncul.

Dampak Kecemasan

Rasa cemas yang berlebihan akan membuat anak menjadi tidak nyaman, sehingga mereka tidak dapat mengembangkan diri mereka secara maksimal, baik dalam relasi sosial dengan teman, maupun dalam hal akademik. Anak-anak yang pencemas menjadi anak yang kaku, dan terlalu berhati-hati. Apabila kecemasan terus-menerus mengganggu mereka, mereka pun akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak bahagia. Selain itu, anak-anak yang pencemas cenderung cepat menjadi lumpuh ketika menemui masalah, sehingga mereka tidak berusaha mencari solusi-solusi untuk mengatasi masalah, dan demikian, mengalami hambatan dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (problem solving).

Faktor-faktor Penyebab

- 1) Perasaan tidak aman yang dialami anak
- 2) Perasaan bersalah yang dialami anak
- 3) Rasa kecewa yang berlebihan akibat kegagalan berulang
- 4) Adanya modelling dari orangtua,

Solusi

- 1) Menerima perasaan anak,
- 2) Mengkomunikasikan keyakinan dan harapan yang optimis,
- 3) Mendukung anak untuk terbuka mengungkapkan perasaannya,
- 4) Mengajarkan keterampilan problem solving (pemecahan masalah),
- 5) Mengajarkan self-talk yang positif
- 6) Mengajarkan strategi-strategi relaksasi,
- 7) Melibatkan anak dalam aktivitas yang disukainya

6. Permasalahan Perkembangan di PAUD Inklusi

Merujuk pada pendapat Slavin (2009:248), yang dimaksud dengan pendidikan inklusi (*inclusive education*) adalah penyatuan pembelajaran bagi anak yang memiliki ketidakmampuan atau beresiko mengikuti pembelajaran di dalam lingkungan pendidikan umum, dengan diberikan bantuan yang tepat. Selanjutnya dijelaskan oleh Slavin (2009:249) bahwa pendidikan inklusi dapat diberikan melalui penyatuan secara penuh atau penyatuan sebagian. Penyatuan penuh berarti anak yang tidak mampu atau beresiko menerima semua pembelajaran mereka dalam lingkungan pendidikan umum; sedangkan penyatuan sebagian berarti bahwa anak memperoleh sebagian besar pembelajaran mereka dalam lingkungan pendidikan umum, tetapi anak tersebut dapat ditarik ke lingkungan pembelajaran lain apabila lingkungan seperti itu dianggap sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak tadi.

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan yang segregatif-eksklusif menuju pendidikan yang integratif-inklusif, terdapat beberapa peristilahan yang perlu dipahami terlebih dahulu, yaitu: Pendidikan segregatif adalah pendidikan yang memisahkan anak-anak dengan kebutuhan khusus dari anak-anak lain. Pada umumnya anak-anak dengan kebutuhan khusus ditempatkan di sekolah khusus

atau sekolah luar biasa. Penempatan anak-anak dengan kebutuhan khusus tersebut dilakukan secara eksklusif artinya anak-anak dengan kebutuhan khusus yang boleh bersekolah di sekolah khusus tersebut. Sekolah yang hanya memberikan layanan bagi anak lantib dan berbakat (*gifted dan talented*) atau yang sering disebut sekolah unggulan sesungguhnya juga termasuk sekolah khusus atau sekolah luar biasa, tetapi sekolah semacam itu tidak ada yang mau disebut sekolah luar biasa (Mulyono, 1999:120).



Gambar 4. Kegiatan belajar di PAUD

Pendidikan integratif, memiliki makna yang beragam, tetapi dalam konteks pendidikan integrative adalah pendidikan yang mengintegrasikan anak-anak dengan kebutuhan khusus bersama anak-anak lainnya pada umumnya dalam satu sistem persekolahan (Mulyono, 1999:118). Sekolah integratif menuntut sikap inklusif bagi para guru, orang tua, dan sesama anak, yaitu sikap yang terbuka bagi siapa saja dan sikap yang menghargai pluralitas. Pendidikan integratif-inklusif ini selanjutnya disebut pendidikan inklusif saja karena dalam pendidikan inklusif telah terkandung makna integratif. Pendidikan inklusif didasarkan atas pandangan bahwa semua anak berhak untuk masuk ke sekolah reguler. Forum Diskusi sekolah adalah menyediakan kebutuhan semua anak dalam komunitasnya, apa pun derajat kemampuan dan ketidakmampuannya. Dalam pendidikan inklusif semua perbedaan dihargai, termasuk perbedaan ras, etnik, maupun latar belakang sosial dan budaya.

Di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar juga banyak anak berisiko (*student at risk*) yang perlu mendapat perhatian. Anak berisiko ialah anak yang latar belakang, karakteristik, dan perilakunya mengancam atau mengurangi kemampuannya dalam meraih keberhasilan akademik di sekolah (Slavin dalam Mulyono, 2006:199). Menurut Slavin terdapat 3 (tiga) jenis layanan bagi anak-anak berisiko, yaitu: (1) program identifikasi dan intervensi dini (*early identification and intervention*); (2) program pembelajaran remedial (*remedial teaching*); dan (3) program pendidikan khusus (*special education program*).

7. PAUD Holistik Integratif

Pengembangan anak usia dini holistik dan integratif adalah pengembangan anak usia dini yang dilakukan berdasarkan pemahaman untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling berkait secara simultan dan sistematis.

Holistik artinya penanganan anak usia dini secara utuh (menyeluruh) yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan, dan perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak. Sedang Integratif/Terpadu artinya penanganan anak usia dini dilakukan secara terpadu oleh berbagai pemangku kepentingan di tingkat masyarakat, pemerintah daerah, dan pusat.

Jadi PAUD Holistik Integratif adalah penanganan anak usia dini secara utuh (menyeluruh) yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan, dan perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak yang dilakukan secara terpadu oleh berbagai pemangku kepentingan di tingkat masyarakat, pemerintah daerah, dan pusat

8. Tujuan dan Pentingnya PAUD Holistik Integratif

Berdasarkan Peraturan Presiden nomor 60 tahun 2013 tentang Pengembangan AnakUsia Dini Holistik Integratif, maka tujuan PAUD HI dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif adalah terselenggaranya layanan Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif menuju terwujudnya anak Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia.

Tujuan khusus Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif adalah: (1) terpenuhinya kebutuhan esensial anak usia dini secara utuh meliputi kesehatan dan gizi, rangsangan pendidikan, pembinaan moral-emosional dan pengasuhan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai kelompok umur; (2) terlindunginya anak dari segala bentuk kekerasan, penelantaran, perlakuan yang salah, dan eksploitasi di manapun anak berada; (3) terselenggaranya pelayanan anak usia dini secara terintegrasi dan selaras antar lembaga layanan terkait, sesuai kondisi wilayah; dan (4) terwujudnya komitmen seluruh unsur terkait yaitu orang tua, keluarga, masyarakat, Pemerintah dan Pemerintah Daerah, dalam upaya Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.

Pentingnya PAUD Holistik integratif adalah agar terwujud keterpaduan dari berbagai aspek yang akan membentuk anak usia dini yang utuh, yaitu aspek:

a. Aspek pendidikan,

Pendidikan yang bermutu dapat mengembangkan semua lingkup perkembangan anak (nilai-nilai agama dan moral, sosial-emosional, motorik kasar dan motorik halus, kognitif, dan bahasa), namun jika pendidikan yang diberikan tidak bermutu, maka semua lingkup perkembangan anak juga tidak bisa berkembang secara optimal.

b. Aspek kesehatan dan gizi,

Jika kesehatan dan gizi anak rendah, maka akan berdampak kepada rendahnya kognisi anak, karena perkembangan kognisi anak sangat dipengaruhi oleh kesehatan dan gizi. Hal ini seiring dengan hasil penelitian Ernesto Pollitt dkk tahun 1993 menyatakan bahwa pemberian makanan sehat dan bergizi, akan mempengaruhi perkembangan kognisi anak.



Gambar 5. Pentingnya Kesehatan dan Gizi pada Anak

c. Aspek pengasuhan,

Jika pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak tepat, maka akan berpengaruh secara positif terhadap perkembangan sosialemosional anak, mengingat bahwa orangtua adalah pendidik yang pertama dan utama bagi anak. Sebagaimana pernyataan Sigmund Freud “pengalaman di lima tahun pertama kehidupan seseorang sesungguhnya menentukan kesehatan jiwa & kemampuan menyesuaikan diri dalam kehidupannya kemudian”.

d. deteksi dini dan tumbuhkembang,

Masalah deteksi dini tumbuh kembang anak, juga memegang peran sangat penting, karena jika anak-anak mengalami penyimpangan pertumbuhan dan perkembangan, namun tidak terdeteksi sedini mungkin, maka sulit untuk diintervensi yang akhirnya akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak.

e. aspek perlindungan.

Apabila masyarakat (lingkungan), terutama orang tua dan pendidik PAUD mengetahui dan memahami tentang perlindungan anak, maka akan berdampak pada pola pikir, sikap dan perlakuan positif terhadap anak. Mereka akan bersikap dan berperilaku menghargai, memotivasi, berpihak, dan memenuhi hak-hak anak. Sebaliknya jika tidak memahami mereka cenderung merendahkan, kurang berpihak, dan kurang menghargai anak. Bahkan boleh jadi mereka melakukan tindak kekerasan, mengeksploitir, dan tidak melindungi (membiarkan) anak. Jika hal ini terjadi, maka perkembangan anak pasti akan terganggu. Berdasarkan teori ekologi

menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka tinggal. Mulai dari lingkungan yang terdekat (mikro sistem) sampai dengan lingkungan yang terjauh (makro sistem).

Keholistikan Peran Lembaga adalah terjalinnya hubungan yang harmonis antar lembaga terkait, sehingga memperkecil rasa ego sektoral yang selama ini sangat kuat, ditandai dengan : (1) Terwujudnya program bersama dari lembaga terkait dengan sasaran anak usia dini; (2) Mengoptimalkan peran masing-masing lembaga terkait sesuai dengan kewenangannya; (3) Menghindari adanya program yang tumpang tindih dari lembaga-lembaga terkait, sehingga berdampak pada pemborosan biaya; (4) Terwujudnya sinkronisasi program dari masing-masing lembaga terkait untuk mengoptimalkan potensi anak.

Perancangan kegiatan PAUD H-I dapat dilakukan melalui beberapa tahap: (1) tahap perencanaan, yaitu mengidentifikasi potensi lembaga PAUD; (2) Pelaksanaan penyelenggaraan PAUD holistik dan integratif, yaitu: kegiatan pembelajaran yang merupakan wujud dari layanan pendidikan, yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing lembaga, serta kegiatan parenting yang dapat dilakukan antara lain dengan melibatkan orang tua di kelas sebagai peserta didik dan memberi beragam penyuluhan sesuai kebutuhan daerah.

Kurikulum PAUD Terintegrasi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengembangan serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pengembangan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Keterpaduan kurikulum PAUD meliputi keterpaduan antar satuan lembaga PAUD, isi kurikulum sesuai standar PAUD, dan model penyelenggaraannya dalam rumah PAUD Terpadu.

9. Model Pembelajaran Di TK/PAUD Holistik

Terdapat berbagai model pembelajaran di PAUD yang dapat dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi yang berbeda. Situasi dan kondisi yang berbeda tersebut mungkin karena letak geografis seperti di daerah pantai, pegunungan, atau dataran rendah atau juga posisi wilayah seperti perkotaan, pedesaan, ataupun pesisir pantai. Model Pembelajaran di PAUD merupakan suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan lingkungan yang menjadikan anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan / perkembangan pada diri anak. Komponen model pembelajaran: Konsep, Tujuan pembelajaran, Materi/Tema, Langkah-langkah, Metode, Alat dan Sumber Belajar dan Teknik Evaluasi. Model-model Pembelajaran di PAUD antara lain:

a. Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman

Dalam pembelajaran ini anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu pertemuan anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dan secara bergantian. Bila ada anak yang sudah menyelesaikan Forum Diskusi lebih cepat, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain di kelompok yang tersedia tempat, kalau tidak ada tempat anak dapat bermain di kegiatan pengaman. Kegiatan pengaman disediakan alat-alat yang bervariasi, sering diganti sesuai dengan tema / sub tema.

b. Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan

Model pembelajaran berdasarkan sudut, langkah-langkah pembelajarannya hampir sama dengan model area, hanya sudut-sudut kegiatan merupakan pusat kegiatan. Alat-alat kegiatan yang disediakan lebih bervariasi, sering diganti sesuai dengan tema dan sub tema.

c. Model Pembelajaran Sentra

Adalah proses pembelajaran yang dilakukan di dalam lingkaran dan sentra bermain. Guru bersama anak duduk dengan posisi melingkar dan saat dalam lingkaran, guru memberikan pijakan pada anak sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain merupakan area / zona bermain anak yang di

lengkapi alat bermain, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangk an seluruh potensi dasar anak dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang Dalam membuka sentra setiap hari disesuaikan dengan jumlah kelompok setiap TK. Pembelajaran sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus pada satu kelompok usia TK dalam satu kegiatan sentra kegiatan.

d. Model Pembelajaran Area

Model pembelajaran ini lebih memberikan kesempatan kepada anak dalam memilih / menentukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. pembelajaran ini untuk memenuhi kebutuhan anak dan menghormati keberagaman budaya serta menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak

Docket dan Fleer (2000) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Vygotsky dalam Naughton (2003) percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak.

D. Rangkuman

Karakteristik Individu adalah ciri dan tanda-tanda yang ditunjukkan oleh anak berdasarkan perkembangan dan indikator yang dapat diobservasi (*observable*) dan diukur (*measurable*). Karakteristik setiap individu berbeda antara satu individu dengan individu lainnya, untuk itu program layanan pendidikan yang diberikan haruslah berbeda pula.

Implementasi teori neurosains dalam pendidikan diarahkan untuk menjadikan manusia khususnya Anak Usia Dini menjadi lebih manusiawi dalam hal belajar melalui bermain. Yang dipentingkan “bukanlah pada bagaimana guru mengajar, tetapi lebih kepada bagaimana agar anak mau belajar.” Untuk itu, peran guru anak usia dini adalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, guru perlu mempersiapkan dengan sebaik-baiknya ruang kelas yang menarik dan menantang, menyiapkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan tubuh kembang anak, menciptakan suasana belajar melalui bermain yang aman, nyaman dan menyenangkan.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, berisi standar capaian perkembangan pada setiap individu di setiap rentang usia. Terdiri dari 6 (enam) lingkup perkembangan, yaitu: nilai agama dan moral; fisik-motorik; kognitif; bahasa; sosial-emosional; dan seni.

Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini, terjadi bila anak memiliki perilaku non normatif (perilaku) dilihat dari tingkat perkembangannya, atau mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri baik pada waktu belajar (konsentrasi) maupun dalam aktivitas bermain di sekolah atau di rumah (sosial). Permasalahan Perkembangan Anak di Lembaga PAUD, antara lain anak yang memiliki tingkat kecemasan tinggi / pencemas, introvert dan ekstrovet dan atau beragam bentuk kesulitan dalam konsentrasi. Permasalahan Perkembangan Anak di PAUD Inklusi, antara lain anak yang memiliki rasa ketergantungan yang tinggi (overdependent), rasa sensitivitas yang rendah (hipersensitive) dan bentuk permasalahan lain seperti hubungan interaksi yang buruk/tidak terjalin dengan baik.

PAUD Holistik Integratif adalah penanganan anak usia dini secara utuh (menyeluruh) yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan, dan perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak yang dilakukan secara terpadu oleh berbagai pemangku kepentingan di tingkat masyarakat, pemerintah daerah, dan pusat.

Tujuan PAUD Holistik Integratif, secara umum adalah terselenggaranya layanan pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif menuju terwujudnya anak Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia; sedangkan secara khusus adalah: (1) terpenuhinya kebutuhan esensial anak usia dini; (2) terlindunginya anak dari segala bentuk kekerasan, penelantaran, perlakuan yang salah, dan eksploitasi di manapun anak berada; (3) terselenggaranya pelayanan anak usia dini secara terintegrasi dan selaras antar lembaga layanan terkait, sesuai kondisi wilayah; dan (4) terwujudnya komitmen seluruh unsure terkait yaitu orang tua, keluarga, masyarakat, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

Pentingnya PAUD H-I adalah agar terwujud keterpaduan dari berbagai aspek yang akan membentuk anak usia dini yang utuh, yaitu aspek pendidikan, kesehatan dan gizi, pengasuhan, deteksi dini dan tumbuhkembang, serta aspek perlindungan.

Pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini

Sumber Utama: Hikmah, MM, M.Pd. 2019. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini. Modul 2 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 2. Perkembangan dan Belajar Anak Usia Dini, terdiri atas beberapa kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai. Kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. Merancang media pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21
2. Merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21
3. Memilih sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik perkembangan anak.
4. Membuat rancangan bermain dan model bermain menurut Pattern and Rachel yang dapat memicu HOTS pada AUD berdasarkan teori bermain yang relevan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini
2. Menjelaskan Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Usia Dini
3. Menjelaskan Manfaat dan Fungsi Kegiatan Bermain
4. Menjelaskan Urgensi Kegiatan Bermain
5. Menguraikan Peran Guru dalam Kegiatan Bermain AUD
6. Menjelaskan Kegiatan Bermain Berbasis Teori Ekologi

7. Mengidentifikasi Perbedaan antara Teori Bermain Klasik dengan Teori Bermain Modern
8. Menjelaskan Jenis Kegiatan Bermain
9. Menjelaskan Tahapan Kegiatan Bermain
10. Merancang media bermain AUD
11. Menjelaskan Fungsi dan Kedudukan Media dalam Pembelajaran
12. Merancang Lingkungan Bermain
13. Merancang Kegiatan Bermain
14. Memilih Aktivitas Bermain dalam Pembelajaran AUD

C. Uraian Materi

1. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini

Elizabeth Hurlock mendefinisikan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Dengan kata lain, bermain yang dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira. Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Jackman berpendapat bahwa bermain adalah sebuah perilaku yang didorong oleh motivasi pribadi (*self-motivated*), pilihan yang bebas, berorientasi pada proses, dan menyenangkan yang ditandai dengan aktivitas alamiah, sama sekali tidak dibuat-buat oleh anak. Bermain memungkinkan anak untuk menemukan, menciptakan dan mempelajari lingkungan sekitarnya. Anak-anak akan tersenyum, tertawa ataupun melepaskan penat yang dirasakan secara natural.

Adapun Fromberg mengemukakan bahwa bermain adalah puncak yang menyatukan pengalaman anak. Hal ini memiliki makna bahwa pada saat anak bermain, mereka akan menggali kembali pengalaman masa lalu yang pernah dilakukan, ditonton dari televisi atau media lainnya, didengar ataupun dibacanya. Pengalaman tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk

membangun kegiatan bermain, seperti dalam menyusun alur main, berdialog atau terlibat dalam beragam aktivitas lainnya.

Pendapat tentang bermain juga dikemukakan oleh Musfiroh yakni “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”. Pendapat ini menyatakan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan sukarela yang dilakukan atas dasar kesenangan kegiatan itu sendiri. Pada saat bermain, anak tidak pernah memikirkan hasil akhir dari permainan karena mereka sangat menikmati proses kegiatannya.

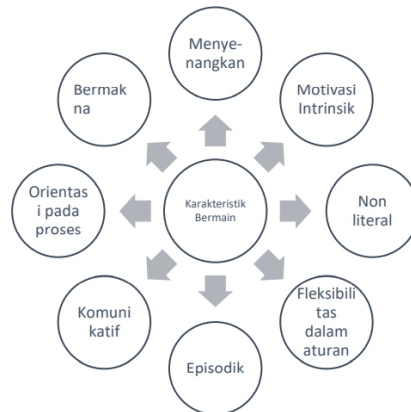
Anggani Sudono menyatakan bahwa “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bermain dengan cara apapun akan memberikan suka cita pada anak. Anak juga akan berimajinasi bebas yang dituangkan dalam kegiatan bermain. Berdasarkan pandangan-pandangan ahli yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, sebagai bagian dari refleksi pengalaman anak sehari-hari, alamiah dalam prosesnya. Tidak ada anak yang merasa terpaksa saat melakukannya karena semua didorong oleh motivasi dari dalam dirinya sendiri.

2. Karakteristik Kegiatan Bermain

Seefeldt dan Barbour menyatakan bahwa bermain memiliki enam karakteristik. Keenam karakteristik tersebut adalah (1) bermain dilandasi oleh motivasi intrinsik dari dalam diri anak, (2) bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, (3) bermain merupakan suatu kegiatan yang bebas dan fleksibel dari aturan-aturan yang dibebankan dari luar, (4) bermain adalah kegiatan nonliterate, (5) bermain mensyaratkan kegiatan yang bersifat verbal, mental dan fisik, serta (6) bermain merupakan pilihan yang bebas. Sementara itu, Hughes mendeskripsikan bahwa bermain harus memiliki lima karakteristik yang esensial, yakni: (1) bermain harus benar-

benar dilandasi oleh motivasi intrinsik, (2) dipilih secara sukarela dan bebas oleh si pemain, (3) menyenangkan, (4) non literal, dan (5) keterlibatan aktif dari pemain.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain setidaknya mencakup beberapa persyaratan sebagai berikut:



Gambar 6. Karakteristik Bermain

1) Menyenangkan

Kata pertama yang seringkali disandingkan dengan bermain adalah perasaan menyenangkan. Anak akan merasa bahagia ketika melakukan kegiatan main. Bermain justru akan mengurangi atau bahkan mengubah perasaan yang kurang nyaman menjadi kondisi yang membahagiakan pada anak.



Gambar 7. Bermain menimbulkan kesenangan
(Sumber: Dok. TK Labschool, UNJ)

2) Motivasi intrinsik/personal

Bermain bersifat sukarela, tanpa paksaan dari pihak manapun untuk melakukannya. Anak dengan dorongan dari dalam dirinya akan bermain sesuai keinginan mereka. Tanpa ada imbalan apapun. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dilakukan oleh anak tanpa ada dorongan sedikit pun dari pihak luar, apakah orang tua, pengasuh, kakak atau adik. Anak terdorong oleh keinginan mereka sendiri untuk bermain. Pilihan jenis kegiatan bermain sepenuhnya ditentukan sendiri oleh anak tanpa ada intervensi dari pihak lain. Motivasi intrinsik ini adalah dorongan yang melekat pada anak untuk melakukan sesuatu yang nyata berdasarkan pengamatan dan pengalaman sebelumnya.

3) Lebih berorientasi pada proses

Anak tidak terlalu mementingkan hasil akhir dari sebuah permainan. Mereka menikmati bagaimana menjalani kegiatan bermain itu sendiri. Saat anak menentukan pilihan kegiatan main kemudian mereka memilih peran atau alat main, berdialog, mereka akan larut dalam suka cita mereka sendiri. Anak tidak akan khawatir jika tujuan awal nantinya akan berubah pada saat mereka bermain. Tujuan dapat saja berubah pada saat mereka menikmati proses bermainnya.

4) Non Literal

Non literal memiliki makna tidak sungguh-sungguh atau pura-pura. Anak terkadang melakukan peniruan terhadap peran-peran yang ada di lingkungan nyata ke dalam kegiatan bermainnya. Perilaku non literal ini sudah terjadi sejak awal usia anak. Sebagai contoh, ketika anak mengikuti gaya orang tuanya yang sedang menelepon, anak ikut mengangkat satu tangan dan diletakkan tepat di telinganya. Kemudian anak mengatakan "hallo, hallo" meskipun dengan suara yang cadel.

5) Aturan yang fleksibel

Aturan main dapat dibuat oleh anak secara fleksibel. Anak menciptakan kesepakatan bersama atau aturan bagi diri mereka

sendiri. Sebagai contoh pada saat dua orang anak prasekolah bermain peran menjadi seorang dokter dan pasien, ada aturan yang tidak tertulis di antara mereka untuk menjalani peran tersebut sampai akhir. Anak yang berperan sebagai dokter akan melakukan gerakan, menyusun rangkaian ucapan yang menunjukkan dirinya adalah dokter yang bertugas untuk mengobati pasien. Demikian juga sebaliknya, anak yang berperan sebagai pasien akan menjaga seolah-olah dia dalam kondisi sakit sehingga mendapatkan pengobatan dari si dokter. Hal ini menunjukkan bahwa kedua anak tersebut mengikuti sebuah proses untuk memahami sebuah peran dan mematuhi peraturan yang ada di dalamnya.

6) Aktif

Aktif artinya anak terlibat secara langsung pada kegiatan yang dilakukan. Anak adalah individu yang aktif untuk menggali pengalaman mereka sendiri melalui bermain. Mereka mengeksplorasi dengan menyimak, terus mencoba (trial and error), memanipulasi, menghidu (membau), mengamati, mengkomunikasikan, dan menanggapi beragam kejadian yang mereka rasakan saat bermain. Ketika anak menemukan alat main yang baru, mereka akan berlatih untuk berpikir dan kemudian belajar melewati tantangan tersebut. Keaktifan anak tidak semata-mata dipandang pada saat mereka menggunakan otot kasarnya untuk bermain, seperti pada saat berlari, memanjat, melompat, dan berseluncur. Namun, keaktifan juga dimaknai ketika anak berpikir secara mental seperti dalam bermain imajinatif.



Gambar 8. Anak berlari, contoh bermain aktif
(Sumber: Dok. TK Labshool, UNJ)

7) Komunikatif

Anak akan saling bertukar bahasa verbal saat bermain, terutama dalam bermain sosiodramatik. Ada pesan yang disampaikan oleh satu anak kepada anak lain. Mereka akan saling berbincang-bincang tentang banyak hal. Kadang anak bertanya, teman akan menjawab. Seorang anak menyampaikan pesan kepada anak lain untuk dipahami dan ditanggapi, demikian juga sebaliknya.

8) Episodik

Bermain memiliki episode bermainnya sendiri. Bermain akan dimulai oleh anak, mencapai kegiatan puncak main sampai akhir dari sebuah kegiatan bermain. Periode dalam kegiatan bermain ini terjadi pada saat anak menjadikan sebuah tema dari beberapa peristiwa yang dialaminya. Anak kemudian memulai bermain, melakukan serangkaian kegiatan untuk mendukung terciptanya tema tersebut dan setelah merasa terpuaskan untuk melakukannya, anak akan mengakhiri kegiatan bermainnya untuk kemudian menggantikan dengan tema yang baru

9) Bermakna

Bermain adalah kegiatan yang penuh makna dan sarat akan pengalaman. Melalui kegiatan bermain, anak akan menghubungkan antara gagasan, pemahaman, dan pemecahan masalah yang tidak

akan dirasakan oleh orang yang tidak terlibat dalam kegiatan bermain tersebut. Anak akan banyak merefleksikan pengetahuan yang telah mereka miliki dan melakukan apa yang telah mereka kuasai dalam kegiatan bermain

3. Manfaat dan Fungsi Bermain

Bermain banyak sekali memberikan manfaat kepada anak usia dini, terutama pada proses tumbuh kembang yang ada pada diri anak usia dini. Kegiatan bermain dapat memberikan manfaat secara fisik karena bermain dianggap sebagai aktivitas yang dapat menggerakkan badan anak. Bermain juga dianggap sebagai kegiatan yang menyalurkan kegembiraan atau kesukaan yang dimiliki sehingga bermanfaat dalam menjadi sebuah proses relaksasi yang akan membantu perkembangan sosial emosional anak.

Bagi guru atau orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap pengasuhan anak, bermain dapat dikatakan sebagai cara untuk mendidik anak. Banyak orang dewasa yang bermain bersama anak, bukan karena kelebihan waktu, tetapi lebih karena ingin mendidik anak. Orang dewasa bermain kartu kata, bermain boneka, bermain ular tangga, dan bermain lompat tali bersama anak, adalah karena mereka ingin menanamkan kebersamaan, sportivitas, dan mengembangkan kemampuan anak memahami aturan bermain yang lebih baku.

4. Urgensi Kegiatan Bermain

Anak belajar pertama kali melalui organ sensorinya, yaitu panca indera. Anak akan mencium, meraba, menggigit, dan melakukan beragam aktivitas untuk mendapatkan pengalaman baru. Pengalaman yang dirasakan oleh indera tersebut akan diolah oleh otak dan menghasilkan persepsi, baik positif maupun negatif. Persepsi adalah kemampuan anak untuk menafsirkan sesuatu yang telah dilihat atau dirasakannya. Persepsi yang diulang-ulang membentuk kebiasaan anak, yang nantinya akan mempengaruhi kepribadiannya. Dalam bermain, anak akan membangun persepsi positif sehingga memberikan dampak yang positif juga terhadap kepribadiannya. Selain karena alasan tersebut, kegiatan bermain memiliki alasan lain yang

sangat penting bagi aspek perkembangan anak, sebagai berikut:

a) Urgensi Bermain bagi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan aktivitas otak anak dan merupakan bagian dari kegiatan mental (otak) yang mencakup: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa, mensintesa, dan menilai. Bermain bukanlah sebuah proses sederhana yang hanya menuangkan ilmu pengetahuan ke dalam otak anak dan kemudian anak mengeluarkannya. Anak perlu melakukan kegiatan bermain dengan banyak pengalaman baru agar mendapatkan informasi berharga dari hal tersebut. Simbolisasi dalam bermain yang merupakan cara mereka merepresentasikan kemampuan berpikirnya yang terlihat dari bagaimana anak mencoba untuk meniru atau melakukan apa yang dipikirkannya. Seorang anak yang pernah diajak ibunya membeli sate kemudian dia bermain pura-pura meniru cara tukang sate mengipasi daging yang dibakar merupakan salah satu contoh bagaimana anak merepresentasikan kemampuan berpikir simboliknya dalam bermain.

b) Urgensi Bermain bagi Perkembangan Bahasa

Kegiatan bermain penting sekali bagi perkembangan bahasa anak usia dini. Bermain membantu anak memahami penggunaan bahasa sesuai dengan konteksnya, terutama pada saat anak bermain peran. Mereka akan menggunakan kosa kata yang memiliki hubungan dengan kata-kata sesuai dengan main peran yang sedang dilakukan. Selain itu, anak juga akan belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, yakni menyampaikan pesan agar dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik menggunakan kalimat yang sederhana. Mereka juga belajar menggunakan intonasi dan mimik muka yang tepat ketika berinteraksi dengan teman sebayanya. Dalam setiap kesempatan saat bermain, anak juga akan belajar menggunakan kombinasi kata-kata baru dalam bercakap-cakap. Dengan demikian, tata bahasa anak juga akan berkembang menjadi lebih sempurna.

c) Urgensi Bermain bagi Perkembangan Fisik Motorik

Bermain penting bagi perkembangan fisik dan motorik anak, baik

keterampilan motorik kasar maupun motorik halus. Penggunaan panca indera dan gerakan motorik yang berulang-ulang pada saat bermain sensori motor akan melatih anak menemukan bagaimana fungsi kerja dari bagian tubuh mereka. Anak akan mengembangkan kesadaran pada aktivitas dengan otot halus (saat menggunakan koordinasi mata dan tangan bersamaan) atau otot besar (saat anak melompat, berjalan, berlari, dan sebagainya). Panca indera anak juga bekerja dengan baik pada saat mereka bermain. Anak akan mengamati, mendengar, merasakan dan menghidu atau mencium untuk mendapatkan pengalaman baru dan mempraktekannya. Kegiatan bermain akan melatih anak menyeimbangkan penggunaan organ fisiknya secara efektif.



Gambar 9. Anak Bermain untuk Menguatkan Fisik Motoriknya

d) Urgensi Bermain bagi Perkembangan Sosial Emosional

Anak usia dini membutuhkan sosialisasi sebagai alat untuk menjalin perkawanan yang baik dengan teman sebayanya. Meskipun di usia awal anak masih bermain sendiri, namun seiring bertambahnya usia, anak akan belajar untuk bermain berdampingan (dalam bermain paralel), melakukan komunikasi, saling meminjam alat main, dan kemudian bekerja sama dalam kegiatan bermain sosio dramatik yang lebih kompleks.

Dari sudut pandang aspek perkembangan emosi, bermain akan melatih anak-anak menjadi lebih memahami dan membangun kesadaran terhadap diri mereka sendiri. Anak akan menemukan beragam cara untuk

melepaskan emosi yang negatif, termasuk juga masalah traumatis yang pernah dialami. Kecemasan karena perpisahan atau ketakutan juga dapat direduksi melalui kegiatan bermain. Anak juga akan belajar menenangkan diri untuk meredakan kenyataan dalam masalah emosional mereka melalui eksplorasi kegiatan bermain yang dilakukannya.

Hubungan bermain yang terjalin pada saat usia dini ini akan mempengaruhi bagaimana cara mereka memandang pertemanan dengan lebih baik di kemudian hari. Anak akan percaya terhadap diri mereka sendiri dan juga belajar mempercayai teman. Ini adalah bekal yang penting bagi pembentukan konsep diri anak.

5. Peran Guru dalam Kegiatan Bermain

Rachel (2012) menjelaskan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan bermain anak usia dini, di antaranya:

a) Pengamat (*Onlooker*)

Sebagai pengamat, guru mengamati dari dekat dan membuat komentarkomentar seperlunya saja dengan tidak mengganggu atau tidak terlibat dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak. Pengamatan yang dilakukan akan sangat membantu guru dalam mengetahui dan memahami bagaimana perilaku dan kebiasaan anak dalam bermain. Guru juga akan mendapatkan keputusan kapan mereka dapat terlibat atau mengintervensi kegiatan bermain anak, sesuai dengan kebutuhan.

b) Pemberi Pijakan (*Stage Manager*)

Dalam peran ini, guru tidak bermain langsung sebagai bagian dalam kegiatan bermain anak. Namun demikian, guru berperan untuk membantu anak untuk mengalami kemajuan penting dalam kegiatan bermain dan menawarkan bantuan pada saat dibutuhkan, seperti dalam menyiapkan peralatan bermain peran. Guru juga dapat menawarkan skenario kegiatan bermain (misalnya dalam mengembangkan kegiatan bermain peran sehingga menjadi lebih berkembang temanya), akan

tetapi anak bebas atau tidak harus mengikuti saran dari guru

c) Teman Bermain (*Co-Player*)

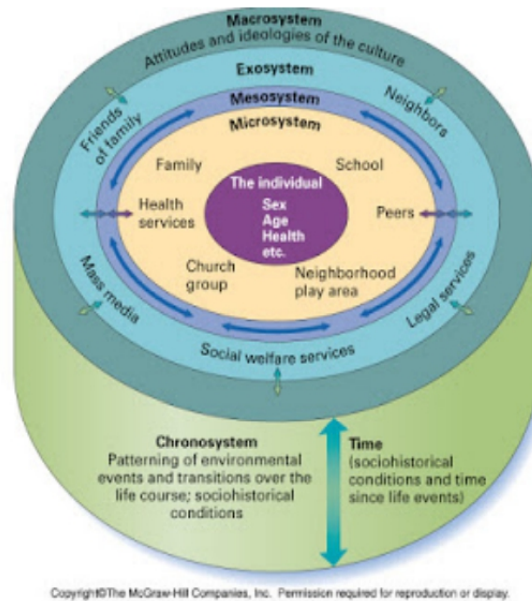
Sebagai teman bermain, guru ikut terlibat langsung dalam kegiatan bermain. Pada umumnya, guru membuat sebuah dukungan kecil ketika anak-anak mulai memimpin kegiatan bermain. Teman bermain memberikan saran-saran untuk memperluas bermain dan kadangkala keterampilan bermain bagi anak, seperti berbagi/ diskusi dalam kegiatan bermain.

d) Pemimpin Permainan (*Play Leader*)

Pada peran ini, guru secara aktif terlibat dalam memandu kegiatan bermain anak dalam setiap langkah-langkah kegiatannya. Pemimpin bermain memiliki tujuan untuk memperkaya dan mengelaborasi kegiatan bermain melalui tema-tema baru, kostum, peralatan, alur cerita dalam sebuah kegiatan bermain. Guru memiliki keterlibatan yang sangat besar pada anak untuk terus menjaga keberlangsungan dari sebuah kegiatan bermain

6. Kegiatan Bermain Berbasis Teori Ekologi

Teori ekologi dicetuskan oleh seorang developmentalis, Urie Bronfenbrenner. Fokus utama dari teori ini adalah konteks sosial di mana anak tinggal dan orang-orang yang mempengaruhi perkembangan anak. Terdapat sistem lingkungan yang merentang dari interaksi interpersonal sampai ke pengaruh budaya yang lebih luas, yakni: mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, dan kronosistem.



Gambar 10. Teori Ekologi Bronfenbrenner

Sumber: <https://edu.glogster.com/glog/urie-bronfenbrenner/26ueukg40jo?=&glogpedia-source>

a) Mikrosistem

Mikrosistem adalah lingkungan dimana anak bertempat tinggal. Konteks ini meliputi keluarga individu, teman sebaya, sekolah dan lingkungan tempat tinggal. Dalam sistem mikro terjadi banyak interaksi langsung dengan agen sosial, yaitu orang tua dan guru. Dalam proses interaksi tersebut, anak bukan sebagai penerima pasif tetapi turut aktif membentuk dan membangun setting mikrosistem. Kegiatan bermain anak juga menjadi bagian penting dalam konteks mikrosistem. Banyak sekali kegiatan bermain dilakukan langsung oleh anak dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, guru, dan orang-orang yang terdekat lainnya dengan kehidupan anak.

b) Mesosistem

Mesosistem meliputi interaksi antar mikrosistem yang berbeda dimana seorang anak berada. Pada intinya mesosistem adalah suatu sistem yang terbentuk dari mikrosistem dan melibatkan hubungan antara rumah dan sekolah, teman sebaya dan keluarga atau antara keluarga dan sekolah. Anak akan melakukan kegiatan bermain bersama dengan teman-

temannya di rumah dan di sekolah yang akan turut mempengaruhi bagaimana perkembangannya.

c) Eksosistem

Ekosistem adalah sistem sosial yang lebih luas dimana anak tidak terlibat secara langsung, tetapi begitu berpengaruh terhadap perkembangan anak. Sub sistem ini terdiri dari lingkungan kerja orang tua, kenalan saudara, peraturan dari pihak sekolah. Sub sistem ekosistem yang tidak langsung menyentuh pribadi anak akan tetapi besar pengaruhnya terhadap anak antara lain: koran, majalah, televisi, dokter, keluarga besar dll. Ekosistem juga mempengaruhi kegiatan bermain anak. Pengalaman berinteraksi dengan pihak-pihak di luar keluarga juga akan tercermin dalam kegiatan bermain yang dilakukan.

d) Makrosistem

Makrosistem adalah sistem lapisan terluar dari lingkungan anak. Sub sistem makrosistem terdiri dari ideologi negara, pemerintah, tradisi, agama, hukum, adat istiadat, budaya dll. Menurut Berk, budaya yang dimaksud dalam sub sistem ini adalah pola tingkah laku, kepercayaan dan semua produk dari sekelompok manusia dari generasi ke generasi. Makro sistem memiliki andil yang juga sangat besar dalam kegiatan bermain anak, seperti dalam permainan tradisional. Permainan tradisional yang dimainkan anak merupakan ragam kebudayaan yang tumbuh dari tradisi sehari-hari di masyarakat.

e) Kronosistem

Kronosistem memberikan kegunaan dari dimensi waktu yang menunjukkan pengaruh akan perubahan dan kontinuitas dalam lingkungan seorang anak. Kronosistem dapat berupa perubahan, transisi dan tingkatan dalam struktur keluarga, alamat, status pekerjaan orang tua, perubahan sosial dalam masyarakat seperti ekonomi dan kondisi perang.

7. Teori Bermain Klasik Vs Teori Bermain Modern

a) Teori Bermain Klasik

1) Teori Surplus Energi (*The Surplus Energy Theory*)

Teori surplus energi (*The Surplus Energy Theory*) dalam bermain ini dicetuskan oleh Herbert Spencer dari Inggris. Menurutnya, anak usia dini memiliki energi yang luar biasa dan sangat berlebih. Energi yang berlebih tersebut kemudian oleh anak akan dikeluarkan melalui bermain.

2) Teori Relaksasi/Teori Rekreasi (*The Recreation/ Relaxation Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa bermain berfungsi untuk me-refresh energi. G.T. W Patrick menyatakan bahwa orang-orang yang kehabisan energi perlu menemukan cara untuk memulihkan energi fisik dan psikologis mereka. Bermain sangat dibutuhkan untuk mengembalikan energi tersebut. Fokus dari teori ini adalah bermain sebagai cara untuk mengembalikan energi dari kelelahan yang dialami setelah bekerja cukup keras. Bermain akan menyegarkan kembali kondisi tubuh menjadi lebih bugar dan menghindari kemalasan

3) Teori Praktis (*The Pre-Exercise/Practice Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa bermain adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari karena melalui kegiatan tersebut anak akan mempraktekkan beragam keterampilan yang nantinya mereka butuhkan pada saat dewasa. Jadi, teori ini memandang bahwa bermain adalah persiapan untuk kehidupan anak di masa mendatang. Karl Groos, pencetus teori ini, mengidentifikasi bahwa bermain mencakup kegiatan: bermain eksperimental (bermain dengan aturan), bermain yang melibatkan perilaku seolah-olah berkelahi (*rough and tumble play*), dan bermain imajinasi, sosial, dan permainan keluarga (*dramatic play*).

4) Teori Rekapitulasi (*The Recapitulation Theory*)

Menurut G. Stanley Hall, pencetus teori rekapitulasi ini, bermain adalah kegiatan katarsis untuk menghilangkan naluri primitif yang tidak tepat untuk diturunkan pada generasi selanjutnya. Anak melakukan pengulangan terhadap permainan yang telah dilakukan oleh generasi sebelumnya.

b) Teori Bermain Modern

1) Teori Psikoanalisis

Bermain adalah cara yang paling baik meminimalisir kecemasan. Teori ini dicetuskan oleh Sigmund Freud, Erik Erikson dan Anna Freud. Menurut Anna Freud dkk yang mengemukakan teori ini, bermain dapat digunakan sebagai cara anak untuk membantu menguasai kejadian traumatik yang pernah dirasakan oleh anak. Anak bermain untuk mengurangi emosi negatif yang tidak dapat mereka kontrol dalam kehidupan sesungguhnya, termasuk trauma dan konflik. Bermain adalah kegiatan untuk katarsis emosi yang negative untuk kemudian diubah menjadi emosi yang positif

2) Teori Sosio Kultural/Konstekstual

Dalam konteks sosio-kultural, Vygotsky menyatakan bahwa bermain secara langsung mendukung kekuatan perkembangan kognitif anak, terutama dalam kegiatan bermain simbolik, karena mendukung kemampuan berpikir abstrak. Vygotsky percaya bahwa anak memiliki potensi untuk mencapai tingkat kemampuan namun tidak dapat mencapainya tanpa bantuan. Anak-anak memerlukan kegiatan menantang yang membatasi jangkauan pengalaman, pengetahuan, penggunaan banyak sumber daya yang ada, dan tingkat keterampilan memecahkan masalah untuk memperluas pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru, yang pada gilirannya menghasilkan tingkat kemahiran baru.

3) Teori Arousal Modulation (*Arousal Modulation Theory*)

Teori ini dimunculkan oleh D.E. Berlyne, G. Fein, dan H. Ellis. Anak-anak bermain untuk mengatur tingkat gairah di sistem saraf pusat mereka. Teori ini mengasumsikan tingkat optimal dari dorongan sistem saraf pusat yang coba diupayakan oleh manusia melalui kegiatan bermain. Bermain adalah cara untuk mencari keseimbangan level kesenangan dan tantangan. Anak mencari kesenangan dan tantangan melalui pengalaman sensori. Bermain sebagai alat untuk menjaga tingkat keseimbangan agar berada di tingkat optimal.

4) Teori Kognitif

Teori kognitif dikembangkan oleh Jerome S. Bruner, Jean Piaget, dan B. Sutton Smith. Hughes (2010) menuliskan bahwa bermain memfasilitasi perkembangan kognitif. Teori ini menekankan aspek permainan yang berbeda saat anak tumbuh dan berkembang. Teori ini menekankan bahwa anak-anak membutuhkan lingkungan yang memungkinkan mereka dapat menciptakan pengetahuan mereka daripada menerimanya dari para guru. Anak mengembangkan kecerdasan mereka dengan berinteraksi dengan lingkungan fisik di sekitarnya.

8. Jenis Kegiatan Bermain

Pamela Minett mencatat bahwa kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi enam jenis, yaitu: bermain penemuan (*discovery play*), kegiatan bermain secara fisik (*physically play*), bermain kreatif (*creative play*), bermain imajinatif (*imaginative play*), bermain manipulatif (*manipulative play*) dan bermain sosial (*social play*).

- 1) Kegiatan bermain penemuan (*discovery play*) adalah kegiatan bermain yang memungkinkan anak untuk menemukan sesuatu – apa yang mereka sukai (meliputi: tekstur, bentuk, ukuran, warna), bagaimana mainan itu dibuat, bagaimana mainan tersebut dapat digunakan. Dalam bermain penemuan ini akan akan mencoba memahami mengapa suatu benda dapat saja rusak, berubah bentuk, mempunyai warna yang beragam, dsb.
- 2) Kegiatan bermain fisik (*physically play*) terjadi ketika anak secara aktif bergerak dan berpindah. Kegiatan bermain ini dicirikan dengan kegiatan yang dilakukan oleh anak menggunakan otot-otot besar seperti berlari, melompat, melempar, merayap, bergerak perlahan, berdiri di atas papan keseimbangan atau berenang.
- 3) Bermain kreatif (*creative play*) terjadi ketika anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara orisinil atau dalam membuat sesuatu secara natural, seperti kegiatan menggambar, melukis, atau membuat hewan dengan playdough.

- 4) Bermain imajinatif (*imaginative play*) adalah bermain pura-pura atau fantasi. Anak mewujudkan imajinasi menjadi seolah-olah seperti sebuah tindakan nyata dalam kegiatan bermain.
- 5) Bermain manipulatif (*manipulative play*) adalah kegiatan bermain dengan melibatkan kemampuan menggunakan tangan. Selama kegiatan bermain manipulatif, anak akan menggunakan tangan, mata dan otak secara terkoordinasi agar terlatih secara halus.
- 6) Bermain sosial (*social play*) terjadi ketika anak sudah mulai bermain bersamasama dan terlibat antara satu dengan lainnya. Kegiatan bermain ini akan memberi pengalaman kepada anak untuk bekerja sama, berbagi dan bersikap jujur.

Dalam Santrock, Mildred Parten mengategorikan kegiatan bermain berdasarkan pola interaksi yang ditampilkan oleh anak ketika bermain. Pola interaksi tersebut terdiri dari enam pola yang menunjukkan gradasi kadar interaksi yang semakin bersifat sosial atau semakin membutuhkan teman bermain dalam interaksi yang positif. Enam pola interaksi tersebut yaitu:

1) Tidak peduli (*unoccupied play*)

Pola interaksi ini terjadi ketika anak tidak terlibat dalam permainan seperti anak-anak lain umumnya, tetapi mungkin berdiri di suatu titik, memandang ke sekitar ruangan atau melakukan gerakan-gerakan acak yang tampaknya tidak memiliki suatu tujuan. Pada pola interaksi ini, anak terlihat tidak bermain seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain. Anak hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada hal yang menarik, maka anak akan menyibukkan dirinya sendiri. Anak mungkin hanya berdiri di suatu sudut, melihat ke sekeliling ruangan, atau melakukan beberapa gerakan tanpa tujuan tertentu. Jenis bermain semacam ini hanya dilakukan oleh bayi. Jenis bermain ini belum menunjukkan minat anak pada aktivitas atau objek lainnya

2) Sendiri/soliter (*solitary play*)

Pola interaksi ini terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain. Anak dapat menggunakan alat main atau tanpa alat main ketika bermain sendiri. Anak tidak terpengaruh oleh kondisi sekitar. Artinya meskipun banyak anak lain sedang bermain di sisi kanan kirinya, anak tetap melakukan kegiatan bermain sendirian dan tidak berhubungan dengan permainan temantemannya. Anak asyik sendiri dan menikmati aktivitasnya. Anak tidak memperhatikan hal lain yang terjadi. Pada tahapan ini, anak belum menunjukkan antusiasmenya kepada lingkungan sekitar, khususnya orang lain. Anak terlihat lebih menikmati kegiatannya sendiri dalam bermain, baik menggunakan atau tanpa menggunakan alat permainan



Gambar 11. Bermain Soliter

3) Penonton (*onlooker play*)

Pola interaksi ini terjadi ketika anak melihat, memperhatikan atau menonton anak atau orang lain bermain. Anak mengamati apa yang dimainkan oleh anak lain tetapi tidak memiliki keinginan untuk terlibat di dalam kegiatan bermain tersebut. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Di sinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung. Anak biasanya cenderung

mempertimbangkan apakah ia akan bergabung atau tidak. Sebagai contoh, anak duduk di bawah pohon mengamati teman lainnya yang sedang asyik bermain bola

4) Berdampingan (*Parallel play*)

Pola interaksi ini terjadi ketika anak bermain terpisah dari anak-anak lain, tetapi menggunakan mainan-mainan yang sama seperti yang digunakan anak-anak lain atau dengan cara meniru cara mereka bermain

5) Asosiatif (*associative play*)

terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi atau tanpa organisasi. Pada saat bermain ini, anak tidak memiliki tujuan awal dari kegiatan bermain yang mereka lakukan. Namun, anak kemudian mulai melakukan interaksi yang lebih sering dan mulai bekerja sama. Mereka sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya, anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah

6) Kerjasama (*cooperative play*)

Pola interaksi ini meliputi interaksi sosial di dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi. Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerja sama atau pembagian tugas/peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan, membangun rumah-rumahan. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada masa sekolah dasar, namun dalam sudah dapat dimainkan oleh anak-anak taman kanak-kanak bentuk sederhana

Adapun Mayesky menyatakan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting bagi kurikulum anak usia dini. Menurutnya, bermain memiliki beberapa jenis antara lain:

- 1) Bermain praktis (*practice play*)
Anak bermain dengan melakukan gerakan yang berulang-ulang, hanya mencari kesenangan. Sebagai contoh: anak mengambil pasir dan menaburkannya berulang kali.
- 2) Bermain konstruktif (*constructive play*)
Bermain yang ditandai dengan anak membangun atau menciptakan sesuatu, seperti membangun balok unit.
- 3) Bermain rough-tumble (*rough and tumble play*)
Bermain yang melibatkan anak untuk tertawa dan meniru tetapi menyebabkan sedikit kekerasan. Namun demikian, dalam kegiatan bermain ini bukanlah bermain yang agresif dan jika dilakukan pada area yang aman, masih tetap dalam kategori bermain. Artinya meskipun terlihat anak-anak seperti berkelahi, tetapi mereka sebenarnya sedang bermain, tidak berkelahi sungguhan.
- 4) Bermain dramatik (*dramatic play*)
Bermain yang memberikan kesempatan pada anak untuk meniru peran dari orang lain, hewan, atau objek lainnya. Anak akan meniru menjadi tokoh tertentu yang disukainya, apakah tokoh tersebut sering ditemuinya sehari-hari maupun tidak
- 5) Bermain dengan aturan (*games with rules*)
Bermain yang harus mengikuti serangkaian aturan tertentu yang disepakati bersama dengan anak-anak lainnya

9. Tahapan Bermain

Elizabeth Hurlock mengemukakan bahwa kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak melewati suatu tahapan yang dapat diramalkan sesuai dengan tingkatan usianya. Tahapan bermain dimulai dari:

- a) Tahap Eksplorasi (*exploratory stage*) Tahap eksplorasi ditandai dengan kegiatan melakukan gerakan-gerakan acak dan mencoba mengenali suatu benda yang diberikan kepadanya. Anak akan mencoba meraba, memegang, mengambil, dan mempelajari suatu benda. Tahap eksplorasi ini dilalui sejak anak masih bayi sampai anak dapat berjalan.
- b) Tahap Permainan (*toy stage*) Tahap permainan dimulai setelah anak dapat berjalan (sekitar usia satu tahun) sampai usia 5 dan 6 tahun. Tahap permainan ditandai dengan kegiatan bermain sendiri, berfantasi menganggap bahwa alat permainan yang mereka gunakan memiliki sifat hidup seperti dapat berbicara, bergerak, dan bernyayi.
- c) Tahap Bermain (*play stage*) Tahap bermain dimulai ketika anak sudah mulai membutuhkan kehadiran teman dan biasanya terjadi pada saat usia sekolah. Tahap bermain ditandai dengan kegiatan bermain yang semakin beragam, selain masih menggunakan alat permainan ketika mereka bermain sendiri, anak juga mulai memiliki minat dalam olahraga dan hobi.
- d) Tahap Melamun (*daydream stage*). Tahap melamun terjadi saat menjelang masa remaja. Anak semakin banyak menghabiskan waktunya untuk melamun.

Piaget meyakini bahwa bagaimana anak usia dini bermain sangat dipengaruhi oleh tahapan perkembangan kognitifnya. Piaget yang kemudian disempurnakan oleh Smilansky dalam Dockett dan Flear mendeskripsikan kegiatan bermain menjadi empat tahapan yaitu: bermain fungsional, bermain konstruksi, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan.

- a) Bermain fungsional (*functional play*). Bermain fungsional berkaitan dengan tahapan perkembangan sensori motor, yang melibatkan penggunaan objek atau tindakan yang berulang-ulang.

- b) Bermain konstruksi (*construction play*). Bermain konstruksi melibatkan penggunaan alat-alat untuk menciptakan sesuatu yang tetap terbentuk setelah kegiatan bermain selesai.
- c) Bermain simbolik (*symbolic play*). Kegiatan bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang mengizinkan anak untuk mentransfer objek ke dalam simbol tertentu (sesuatu yang mewakili sesuatu), dan mengimajinasikannya ke dalam peran seseorang, tempat, atau kejadian dan pengalaman yang pernah dirasakan oleh anak.
- d) Bermain dengan aturan (*games with rules*) yang berlangsung pada tahap perkembangan operasional konkret atau pada masa sekolah dasar. Bermain dengan aturan adalah kegiatan bermain yang diatur oleh beberapa kesepakatan aturan bersama, relatif universal. Artinya, aturan main tersebut bukan dibentuk oleh kesepakatan bersama sebelum bermain tetapi ada aturan-aturan yang berlaku sebelumnya yang juga ditetapkan bagi anak lainnya di tempat yang berbeda. Sebagai contoh, bermain congklak memiliki aturan anak harus mengisi lubang congklak dengan biji-bijian atau kerang sejumlah banyaknya lubang yang dimiliki congklak tersebut pada sisi yang bersebelahan. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak secara bergiliran. Anak akan memasukkan satu biji atau satu kerang ke dalam lubang dan juga memenuhi lubang besar miliknya sendiri sampai berhenti di lubang yang kosong. Pemain yang berhasil memasukkan biji terbanyak di lubang besar miliknya adalah pemenang dari permainan ini.

10. Merancang Media Bermain AUD

Langkah-langkah dalam perencanaan media secara umum dapat dirinci sebagai berikut: (1). Identifikasi kebutuhan dan karakteristik anak, (2) Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*), (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) menuliskan naskah media, (5) merumuskan instrumen dan tes dan revisi.

Merancang sebuah media untuk aktivitas bermain anak perlu merinci kebutuhan akan media tersebut. Pendidik perlu melakukan identifikasi kebutuhan media yang dapat dirancang oleh Pendidik PAUD.

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan anak ketika belajar atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap anak, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau rasa

- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu anak yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Ada berbagai bentuk media visual (gambar) yang dapat membantu proses belajar mengajar. Terlebih bagi anak hiperaktif media visual (gambar merupakan salah satu media yang apat digunakan untuk memusatkan perhatian anak. Media visual (gambar) yang dapat membantu proses belajar mengajar anak hiperaktif adalah: gambar chart, gambar chart berseri (flipchart), foto, alat permainan visual edukatif dan berbagai media visual gambar lainnya. Tujuan utama penampilan berbagai jenis media visual (gambar) ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada anak.

11. Fungsi dan Kedudukan Media Dalam Pembelajaran

Media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dengan anak dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. (Umar Hamalik, 1994). Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian penerima pesan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

12. Merancang Kegiatan untuk Bermain

Anak-anak bermain dengan berbagai cara sesuai dengan minat dan kemampuan mereka sendiri, dan menikmati berbagai bentuk permainan di waktu dan tempat yang berbeda. Sekitar 15 jenis permainan yang berbeda telah diidentifikasi, yang semuanya penting untuk kesenangan anak-anak dan pengalaman sehari-hari. (Children's Play Council, National Playing Fields Association and Playlink, 2000).

Prinsip dasar merancang kegiatan bermain untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Pilih aktivitas yang seru dan bersifat mendidik. Mendidik di sini bukan hanya berarti belajar berhitung atau membaca, tetapi juga belajar mandiri, membuat keputusan sendiri, dan menjelajahi kreativitas.

- b) Jangan takut kotor. Beberapa aktivitas akan menyebabkan ruangan berantakan, tapi tidak perlu khawatir terkena cipratan cat atau coretan tinta karena cara menghilangkan noda tinta yang sudah kering di baju tidaklah sulit. Manfaat yang anak dapatkan dari kegiatan-kegiatan ini jauh lebih banyak.
- c) Gunakan kesempatan ini untuk menjalin ikatan dengan anak. Salah satu manfaat merancang aktivitas untuk anak adalah guru bisa mengambil bagian dalam keseruannya.

13. Aktivitas Bermain Dalam Pembelajaran AUD

Dalam memilih aktivitas untuk anak usia dini, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan agar perkembangan anak dapat berkembang seoptimal mungkin. Prinsip-prinsip pemilihan aktivitas tersebut di antaranya:

- i) Keterlibatan yang signifikan, relevan, dan mengundang
 - 1) Anak-anak memahami tujuan tugas
 - 2) Sedekat mungkin dengan dunia anak-anak, sedekat mungkin dengan dunia mereka
 - 3) Berhubungan dengan situasi yang signifikan bagi anak-anak
- ii) Sesuai untuk kemampuan anak-anak:
 - 1) Dalam ruang lingkup perkembangan anak-anak
 - 2) Berdasarkan informasi sebelumnya dan terhubung dengan informasi baru
 - 3) Mengizinkan kegiatan di berbagai tingkat kompleksitas
- iii) Menanggapi perbedaan individu
Minat pribadi, preferensi, kecenderungan, dan berbagai metode belajar
- iv) Responsif terhadap Perbedaan Sosial dan Lingkungan
Menghargai dan mendukung bahasa dan budaya individual dan menciptakan ikatan antara budaya di mana anak tumbuh dan budaya asalnya

- v) Mendorong perkembangan anak di berbagai bidang
 - 1) Mengatasi kebutuhan emosional
 - 2) Memperkuat rasa aman dan memiliki
 - 3) Menumbuhkan perasaan sukses dan kenikmatan melalui pembelajaran
 - 4) Mempromosikan pengembangan kemampuan kognitif
 - 5) Mengembangkan ekspresi diri
 - 6) Memulai eksperimen dalam pemecahan masalah
 - 7) Mengundang interaksi sosial dan belajar untuk berteman
 - 8) Mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus
- vi) Memfasilitasi pembelajaran integrative
 - 1) Topik dengan potensi untuk mendorong perkembangan anak-anak di berbagai bidang
 - 2) Isi program mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan bidang pengembangan
- vii) Memungkinkan untuk memasukkan konten kurikulum inti
- viii) Andal, benar, akurat, tidak menciptakan distorsi
- ix) Memungkinkan tingkat kebebasan inisiatif untuk anak-anak, orang tua dan profesional lainnya

D. Rangkuman

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, sebagai bagian dari refleksi pengalaman anak sehari-hari, alamiah dalam prosesnya. Tidak ada anak yang merasa terpaksa saat melakukannya karena semua didorong oleh motivasi dari dalam dirinya sendiri. Karakteristik bermain antara lain: (a) menyenangkan, (b) motivasi intrinsik, (c) non literal, (d) fleksibilitas dalam aturan, (e) episodik, (f) komunikatif, (g) berorientasi pada proses, (h) bermakna.

Anak perlu melakukan kegiatan bermain dengan banyak pengalaman baru agar mendapatkan informasi berharga. Anak menggunakan alat permainan dan gerakan tertentu untuk menunjukkan bagaimana pemahaman mereka terhadap objek dan pengalamannya di dunia yang nyata. Bermain membantu anak memahami penggunaan bahasa sesuai dengan konteksnya. Anak akan menggunakan kosa kata yang memiliki hubungan dengan kata-kata sesuai dengan main peran yang sedang dilakukan.

Bermain penting bagi perkembangan fisik dan motorik anak, baik keterampilan motorik kasar maupun motorik halus. Bermain akan mendukung aspek perkembangan sosial emosional anak karena anak akan belajar untuk bermain berdampingan, melakukan komunikasi, saling meminjam alat main, dan kemudian bekerja sama dalam kegiatan bermain sosio dramatik yang lebih kompleks.

Teori ekologi Urie Bronfenbrenner menjelaskan bahwa fokus utama dari teori ini adalah konteks sosial di mana anak tinggal dan orang-orang yang mempengaruhi perkembangan anak. Terdapat sistem lingkungan yang merentang dari interaksi interpersonal sampai ke pengaruh budaya yang lebih luas, yakni mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, kronosistem.

Teori bermain klasik dari bermain mencakup: (a) teori surplus energi, (b) teori relaksasi/rekreasi, (c) teori praktis, dan (d) teori rekapitulasi Sementara Teori modern dari bermain mencakup: (a) teori psikoanalisis, (b) teori sosio kultural, (c) teori arousal modulation, (d) teori kognitif. Pamela Minnett mengelompokkan kegiatan bermain ke dalam enam jenis, yaitu: (a) bermain

penemuan (*discovery play*), (b) kegiatan bermain secara fisik (*physically play*), (c) bermain kreatif (*creative play*), (d) bermain imajinatif (*imaginative play*), (e) bermain manipulatif (*manipulative play*), dan (f) bermain sosial (*social play*).

Elizabeth Hurlock membagi kegiatan bermain sesuai dengan tingkatan usianya, yang terdiri dari: (a) Tahap Eksplorasi (*exploratory stage*), (b) Tahap Permainan (*toy stage*), (c) Tahap Bermain (*play stage*) sementara Piaget dan Smilansky membagi kegiatan bermain menjadi empat tahapan yaitu: (a) bermain fungsional, (b) bermain konstruksi, (c) bermain simbolik, dan (d) bermain dengan aturan.

Keberhasilan penggunaan media dalam kegiatan bermain, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku anak (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar anak tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran

Pembelajaran 3. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini

Sumber Utama: Niken Pratiwi, M.Pd. 2019. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini. Modul 3 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 3. Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini, terdiri atas beberapa kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai. Kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. Merekonstruksi materi belajar AUD dari berbagai konten materi dan advance materi secara bermakna dalam bentuk tema yang menstimulasi aspek perkembangan anak
2. Merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21
3. Mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep matematika dalam suatu pembelajaran di PAUD
2. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep sains dalam suatu pembelajaran di PAUD
3. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep studi sosial dalam suatu pembelajaran di PAUD
4. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep Bahasa dan literasi dalam suatu pembelajaran di PAUD
5. Mampu menelaah materi belajar AUD berdasarkan konsep seni dalam suatu pembelajaran di PAUD

6. Mampu menganalisis karakteristik kegiatan pengembangan fisik motorik AUD dalam suatu kasus pembelajaran di PAUD

C. Uraian Materi

1. Kegiatan belajar matematika AUD

a) Keterampilan Dasar Berfikir Matematis

Pemahaman terhadap matematika meliputi beberapa konsep dasar yang saling berkaitan. Konsep-konsep dasar ini merupakan kerangka penting untuk membangun pemahaman terhadap matematika secara lebih mendalam. Bagi anak usia dini konsep-konsep matematika harus dijelaskan dengan cara yang konkrit dan adanya keterlibatan secara langsung. Konsep-konsep dasar yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini meliputi:

1) Mencocokkan (*Matching*)

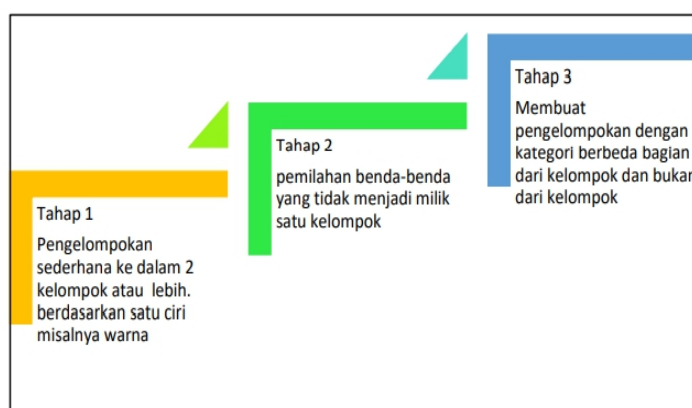
Kegiatan mencocokkan (*matching*) yaitu anak diajak untuk mencari hubungan dengan melihat kesamaan dari ciri-ciri yang tampak, misalnya mencocokkan berdasarkan warna, fungsi, ukuran, bahan pembuatnya, dan kegiatan mencocokkan yang tertinggi dapat dilakukan mencocokkan konsep dengan lambang bilangan.



Gambar 12. Anak Mencocokkan Pasangan Sepatu

2) Mengklasifikasi/Mengelompokkan

Klasifikasi yaitu kegiatan untuk memilih, memilah yang kemudian dilanjutkan dengan mengelompokkan benda atau kejadian yang memiliki kesamaan. Kesamaan yang dimaksud dapat berupa kesamaan bentuk, warna, ukuran, jenis, tekstur, fungsi, bahan, dan bahkan situasi atau kegiatan. Pada saat anak melakukan pengelompokan ia belajar untuk berpikir analitis, membuat hubungan dan mengungkapkan ide melalui proses mengamati persamaan dan perbedaan. Adapun tahapan yang dilalui oleh seorang anak pada saat melakukan pengelompokan yaitu:



Gambar 13. Tahap pengelompokan benda

3) Mengurutkan

Kegiatan mengurutkan yaitu membandingkan lebih dari 2 (dua) benda atau situasi kemudian diurutkan berdasarkan ciri-cirinya. Pada saat mengurutkan anak melakukan proses mencari persamaan, mengelompokkan kemudian diurutkan. Pengurutan melibatkan ciri-ciri ukuran, panjang, tinggi berat, jumlah dsb.

b) Konsep matematika Permulaan

Setelah anak terampil dalam berfikir matematis, anak lebih siap untuk mempelajari konsep matematika lebih jauh. Konsep matematika terdiri secara bilangan, aljabar, geometri, pengukuran dan analisis data.

1) Bilangan

Salah satu konsep matematika yang utama yaitu bilangan. Bilangan terdiri atas nominal yaitu menunjukkan nama bilangan ordinal, menunjukkan pada urutan bilangan, dan cardinal menunjukkan set

bilangan. Konsep bilangan pertama kali yang dipelajari anak yaitu pengembangan kepekaan bilangan (number sense). Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung akan tetapi anak paham tentang bilangan dari konsep hingga lambang bilangan.

2) Aljabar

Identifikasi pola yang nanti dapat berkembang untuk pengenalan konsep aljabar pada anak dimulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, serta mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola akan memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Pola ada bermacam-macam, yaitu: (1) pola berulang seperti AB-AB atau ABC-ABC. Pola berulang sering kali dilakukan oleh guru dalam kegiatan meronce; misalnya: pola AB- AB merah – hijau – merah – hijau. Atau membuat pola dengan bentuk geometri dengan pola ABC-ABC' segitiga – lingkaran – persegi - segitiga – lingkaran – persegi. (2) pola bertumbuh seperti AB, ABB, ABBB, ABBBB, dan pola berhubungan misalnya 1 anak 2 mata, 2 anak 4 mata dan seterusnya. Pada anak usia Taman Kanak-kanak pola yang dikenalkan hanya tanpa pola berulang, sedangkan pola bertumbuh dan hubungan akan dikembangkan pada usia yang lebih tinggi.

3) Geometri

Pengenalan geometri pada anak diawali dengan memperkenalkan konsep ruang. Konsep ruang yaitu; arah posisi (atas-bawah, kiri-kanan dsb), bidang (datar, miring, tegak), dan jarak dan kecepatan (cepat-lambat, jauh-dekat).

Selanjutnya membangun konsep geometri pada anak dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dua dimensi (segi empat, lingkaran, segitiga, persegi, layang-layang) dan tiga dimensi (bola, kerucut dan silinder). Anak dapat diajak untuk menyelidiki bangunan

dan mengelompokan gambar-gambar yang memiliki bentuk geometri sejenis.

4) Pengukuran

Pengukuran merupakan upaya menggunakan sesuatu, misalnya angka yang dilekatkan pada benda untuk menentukan kuantitas fisik. (eg. panjang, tinggi, berat & volume) dan menggunakan direct method (pengukuran langsung) dan prosesnya disebut dengan iterasi. Pengukuran non fisik menggunakan indirect method (pengukuran tidak langsung). Contoh pengukuran tidak langsung yaitu suhu dan waktu. Ketika anak mempunyai kesempatan untuk pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

5) Analisis Data

Analisis data yaitu menyajikan informasi numerik secara visual. Grafik memiliki judul dan identitas pada setiap bagiannya. Kemampuan yang mendukung anak untuk memahami analisis data yaitu, mengelompokan dan pengukuran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data.

2. Kegiatan belajar sains AUD

Sains di kelompok bermain bukan hanya sekedar mencari tahu tentang daur hidup kupu-kupu maupun terjadinya gunung meletus, akan tetapi sains juga mempelajari pengetahuan berupa fakta atau gejala dari lingkungan sekitar dan juga bagaimana berbagai pengetahuan tersebut menjadi berguna bagi kehidupan. Agar gejala yang ada di lingkungan anak tersebut berguna, maka arah kegiatan sains di kelompok bermain akan memadukan antara konsep pengetahuan dan keterampilan berpikir sebagai ilmuwan muda. Anak memerlukan bantuan dari pendidik dan orang tua untuk mengarahkan rasa ingin tahunya.

Oleh karena itu seorang pendidik di kelompok bermain perlu mengetahui berbagai konsep sains dan juga keterampilan berpikir seorang ilmuwan. Pendidik juga harus memahami bagaimana cara untuk merancang kegiatan bermain sains, menata lingkungan bermain, dan juga memberikan dukungan pada saat anak sedang melakukan kegiatan. Kegiatan belajar kali ini akan membantu anda untuk memahami lebih dalam mengenai konsep pengetahuan sains dan memahami berbagai keterampilan berpikir yang digunakan oleh anak pada saat anak sedang memenuhi rasa keingintahuannya akan dunia di sekitarnya.

Berikut pengetahuan yang dapat dibangun pada anak usia dini melalui kegiatan belajar sains;

a) Keterampilan berpikir ilmiah

Dalam kegiatan sains terdapat keterampilan proses berpikir yang berkembang pada anak, yaitu;

(i) Keterampilan dalam melakukan pengamatan

Anak terampil dalam menggunakan panca indera untuk mengamati dan memperoleh berbagai gejala yang ada. Misalnya anak menggunakan perabaannya untuk meraba berbagai macam tekstur gula, misalnya gula pasir, gula tepung, gula aren, dan gula batu.

(ii) Keterampilan dalam membandingkan

Keterampilan ini mengasah kemampuan anak untuk membuat perbedaan dengan cara membandingkan. Misalnya anak menggunakan mencicipi berbagai macam gula untuk mencari perbedaan rasa manis diantara gula tersebut.

(iii) Keterampilan dalam membuat pengelompokan

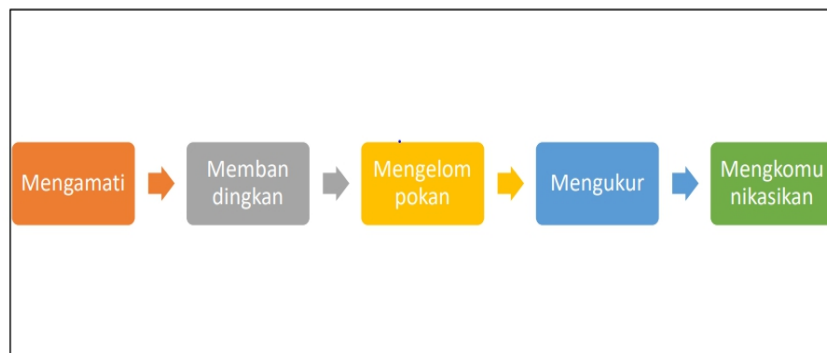
Anak mengembangkan kemampuan mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan berbagai ciri lainnya. Misalnya anak mengelompokan daun berdasarkan warna. Mengamati Membandingkan Mengelompokkan Mengukur Mengkomunikasikan 21

(iv) Keterampilan mengukur

Keterampilan ini mengasah anak untuk membuat pengukuran dari ukuran tidak baku (gelas, sendok, genggam, dsb) hingga ukuran baku (liter, kilogram, dsb). Misalnya untuk membuat teh manis anak memerlukan berapa sendok gula.

(v) Keterampilan dalam mengungkapkan hasil pemikiran

Anak dapat mengungkapkan hasil berpikirnya dengan berbagai cara antara lain dengan mengungkapkan secara verbal atau berbicara langsung, melalui gambar, maupun gerak tubuh. Kemampuan untuk mengamati, membandingkan, membuat pengelompokan, mengukur dan mengungkapkan apa yang diperoleh oleh anak.



Gambar 14. Keterampilan Berpikir Ilmiah
(Sumber: Math and Science for Young Children Karen K. Lind dan Rosalind Charlesworth)

b) Konsep Sains dan Teknologi pada Anak Usia Dini

1) Makhluk Hidup (*life science*)

Pengetahuan ini akan mengajarkan anak tentang berbagai macam kehidupan manusia, tumbuhan, dan hewan. Tujuan anak mempelajari pengetahuan tentang kehidupan yaitu untuk membangkitkan kepedulian anak pada kehidupan disekitarnya, diharapkan akan muncul dalam diri anak rasa untuk saling menjaga dan hidup secara harmonis. Pengetahuan tentang kehidupan dapat dikembangkan melalui pengenalan terhadap 1) diri sendiri (manusia), 2) tanaman dan 3) hewan

2) Pengetahuan tentang kebendaan (*physical science*)

Pengetahuan tentang dunia fisik berupa pengenalan pada wujud benda. Berdasarkan wujud benda anak dapat mempelajari tentang konsep fisik benda meliputi berat, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan suhu. Anak juga diajak untuk mempelajari bagaimana jika benda tersebut digerakan atau dirubah bentuknya.

3) Pengetahuan lingkungan dan alam semesta (*earth and space science*)

Pengetahuan tentang bumi dan lingkungan memperkenalkan anak pada alam sekitar air, tanah, sungai, gunung, pantai, bulan, bintang, matahari dan berbagai gejala alam seperti hujan, angin, serta masih banyak lagi. Tujuan anak diperkenalkan pada pengetahuan ini yaitu agar anak menghargai tempat dimana ia berada serta dapat menjaga kelestarian alam.

4) Teknologi (*engineering, technology, and applications science*)

Teknologi bagi kita merupakan pengetahuan terhadap penggunaan alat dan kerajinan, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kemampuan untuk mengontrol dan beradaptasi dengan lingkungan alamnya. Teknologi bukan hanya berpusat pada penggunaan komputer di kelas, tetapi bagaimana penggunaan teknologi tersebut memiliki fungsi dan peran penting seperti proses saintifik, konsep dan keterampilan.

3. Kegiatan Belajar Studi Sosial AUD

Pengetahuan sosial pada hakikatnya merupakan pengetahuan yang digunakan untuk memberikan informasi sosial agar anak mengenal lingkungan dan dunia secara sederhana sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. *National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan ilmu sosial adalah ilmu yang terintegrasi dari ilmu pengetahuan sosial dan humanistik untuk memajukan kompetensi yang sifatnya kewarganegaraan.

Pengetahuan sosial yang sesuai untuk anak antara lain kebudayaan, sosiologi, ekonomi, politik, antropologi, sejarah, psikologi, geografi dan lain-lain. Berdasarkan *Curriculum Standards for Social Studies* yang dibuat oleh *National Council for the Social Studies* pada tahun 1994 mengidentifikasi bahwa ada 10 (sepuluh) hal yang dapat dipelajari anak melalui pembelajaran sosial. Pengetahuan sosial yang anak pelajari ini dapat menjadi pengetahuan yang akan terus berkembang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Adapun 10 (sepuluh) pengetahuan yang dapat dipelajari anak, yaitu:

(1) Kebudayaan;

Pendidik anak usia dini harus memahami konsep kunci untuk mempelajari tentang kebudayaan. Pendidik memberikan pemahaman pada anak yang terkait dengan kebudayaan seperti: (i) memahami keterkaitan dan saling ketergantungan, memberikan pemahaman kepada anak bahwa setiap orang akan saling berhubungan dan membutuhkan. (ii) mengetahui berbagai keragaman bisa dalam berbagai bentuk, termasuk jenis kelamin, etnisitas, usia, agama, struktur keluarga, kemampuan tingkat, bentuk tubuh, warna rambut/mata, budaya, bahasa, gagasan, estetika, dan sebagainya. (iii) menghargai keragaman berarti menerima dan menghargai perbedaan diri kita dan dari orang lain sebagai normal dan positif. (iv) Mendeskripsikan cara dalam berbahasa, cerita, dongeng, musik, dan kreasi seni yang disajikan sebagai ekspresi dari budaya dan pengaruh tingkah laku dari orang yang tinggal dalam satu bagian budaya. (v) Membandingkan cara berpikir orang dari budaya yang berbeda dan bagaimana membentuk perjanjian dengan lingkungan fisik dan kondisi sosial (vi) Memberi contoh dan menjelaskan pentingnya persatuan dan perbedaan didalam dan diluar kelompok

(2) Waktu, Kelestarian, dan Perubahan;

Pembelajaran sosial tentang waktu, kelestarian dan perubahan berkaitan dengan bagaimana anak memahami tentang sejarah kehidupan. Pembelajaran sosial terkait dengan waktu dan perubahan ini akan memberikan pemahaman kepada anak bahwa dalam

kehidupan manusia akan terus tumbuh dan berubah. Mereka yang saat ini masih kecil tentu saja nantinya akan menjadi dewasa. Oleh karena itu, anak perlu diberikan pengetahuan bahwa kehidupan ini pasti akan ada masa lalu, masa sekarang, dan juga masa depan. Pembelajaran tentang konten sejarah ini tentu saja diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman anak.

(3) Orang-orang, Tempat, dan Lingkungan;

Dalam pembelajaran sosial tentang orang, tempat, dan lingkungan, anak diberi pengalaman belajar untuk mengenal hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Anak sedang belajar memahami konsep tempat dan lingkungan orang-orang yang terdekat dengan mereka, anak belajar tentang hal penting yaitu tentang jarak, tempat, dan posisi dirinya dibandingkan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

(4) Identitas dan Perkembangan Individu;

Dalam pembelajaran tentang perkembangan individu, anak diberikan pemahaman bahwa setiap individu mengalami perkembangan yang berlangsung secara berurutan atau berkesinambungan melalui periode atau masa. Perkembangan dimulai sejak terjadinya konsepsi. Setelah lahir, bayi menjalani masa kanak-kanak, remaja, dewasa, sampai masa tua. Proses perkembangan itu berkesinambungan dalam arti bahwa perkembangan itu merupakan proses siklus dengan berkembangnya kemampuan-kemampuan dan kemudian menghilang, dan akan muncul kembali pada usia berikutnya.

(5) Individu-individu, Kelompok-kelompok, dan Lembaga-lembaga;

Pembelajaran sosial ini mengajarkan anak untuk bekerja sama, memberikan kontribusi di dalam aktivitas yang dilakukan dalam kelompok. Setiap anggota dalam kelompok akan mendapatkan tugas dan perannya masing-masing. Anak perlu menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain, bersikap dan berbahasa yang santun ketika berbicara dengan tujuan untuk dapat diterima di dalam lingkungan sosialnya

(6) Kekuatan, Wibawa, dan Kuasa;

Konten pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan kesadaran bahwa anak merupakan bagian dari sebuah kehidupan sosial. Anak - anak dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang demokratis, tetapi mereka benar- benar menjadi warga negara yang demokrasi. Dalam pembelajaran sosial ini anak perlu memperoleh pengalaman untuk memahami bahwa dalam kehidupan sosial terdapat struktur kekuatan, wibawa, dan kekuasaan yang berguna dalam mengatur kehidupan bermasyarakat. Memberikan pemahaman bahwa anak merupakan bagian dari sebuah negara, yang ketika dewasa nanti harus berpartisipasi sebagai warga negara yang baik. Dalam pembelajaran sosial tentang kekuatan, kekuasaan dan pemerintah, anak belajar untuk hidup dan berpartisipasi dalam suatu kelompok berarti mengatur peraturan dan mengikuti mereka (civitas, 2003). Untuk mengajarkan pembelajaran sosial tentang hal ini, anak dapat dilibatkan dalam pembuatan peraturan, mereka dapat menggunakan kesempatan ini untuk mendiskusikan mengapa penting untuk mengikuti aturan-aturan tertentu, mengapa peraturan dibuat, siapa yang membuat mereka, dan bagaimana mereka dibuat

(7) Produksi, Distribusi, dan Konsumsi;

Anak usia dini dapat mempelajari tentang konsep ekonomi dengan memahami proses yang terjadi dalam kegiatan ekonomi dan membedakan mana bentuk barang dan mana yang jasa. Dalam mempelajari konten ekonomi ini, guru perlu merancang kegiatan yang dapat melibatkan anak secara langsung agar anak lebih mudah memahami konsep yang terdapat dalam kegiatan belajar yang dilakukan anak.

(8) Sains, Teknologi, dan Masyarakat;

Pembelajaran tentang sains, teknologi, dan masyarakat diharapkan dapat memberikan pemahaman pada anak, antara lain: (1) Memberikan contoh bagaimana sains dan teknologi dapat merubah kehidupan seseorang (seperti transportasi); (2) Memberikan contoh bagaimana sains dan teknologi merubah lingkungan (seperti

bendungan atau hilangnya hutan hujan); (3) Memberikan contoh bagaimana perubahan sikap memiliki hasil dari ilmu pengetahuan dan teknologi (seperti daur ulang); (4) Menyarankan cara untuk memantau ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melindungi individu, lingkungan dan kesejahteraan umum.

(9) Hubungan Global;

Pengetahuan sosial tentang hubungan global akan mempelajari bahwa setiap individu memiliki saling ketergantungan satu sama lain. Mengajarkan tentang berbagai macam hubungan global yang terjadi pada masyarakat, baik antar wilayah sampai masyarakat dunia. Konsep tentang hubungan global dan kebebasan yang dapat diberikan pada anak usia dini yaitu tentang bagaimana membangun interaksi dengan orang lain dari berbagai daerah dan negara.

Studi sosial tentang hubungan global akan mempelajari tentang hubungan interaksi antara manusia dengan manusia juga antara manusia dengan makhluk lainnya. Sosial studi pada bagian ini juga membahas mengenai bagaimana seharusnya manusia harus bersikap dengan baik kepada sesama. Pendidikan global berfokus pada bagaimana membuat anak-anak peka terhadap sudut pandang orang dari daerah dan kebudayaan yang berbeda. Pembelajaran sosial tentang hubungan global dan kebebasan diharapkan anak memiliki rasa cinta terhadap budayanya dan memahami bahwa mereka tidak hanya merupakan bagian dari sebuah Negara tetapi juga bagian dari kehidupan di dunia.

(10) Kewarganegaraan.

Pengetahuan sosial tentang kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan wawasan, kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air yang berisikan dengan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa (Hartati, Pratiwi, 2017). Pengenalan pendidikan kewarganegaraan pada anak usia dini akan menumbuhkan nilai-nilai

moral dalam perilaku sehari-harinya dan anak akan dengan karakter yang baik untuk masa depan anak

Pengenalan konsep dasar dari 10 tema di atas dapat diberikan dengan berbagai pendekatan pembelajaran untuk mendorong keingintahuan dan keterampilan memecahkan masalah. Pengetahuan sosial dapat mendukung anak-anak saat mereka memecahkan masalah di kelas dan sekolah serta menyelidiki masalah yang terjadi di masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kewaspadaan dan kebanggaan sebagai bagian dari masyarakat itu sendiri.

Tujuan pembelajaran studi sosial tidak hanya fokus pada konten pengetahuan (knowledge) yang harus dipahami anak, tetapi penting juga bagi anak untuk memiliki sikap yang baik dan memahami nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (Attitude dan Value), dan sampai pada tahapan bagaimana anak memperoleh keterampilan (Skills) yang berguna ketika mereka dewasa. Pengenalan berbagai konsep dalam ilmu sosial membantu anak dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya. Pembelajaran pengetahuan sosial juga harus membekali anak keterampilan dalam membangun kerjasama, kemampuan untuk berkomunikasi dan berbagi, serta belajar memahami bahwa setiap individu merupakan bagian dari sebuah kelompok (Hartati, Pratiwi, 2017).

4. Kegiatan belajar Bahasa dan Literasi AUD

Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan sistem komunikasi antar manusia. Bahasa mencakup komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Bahasa dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang. Bahasa merupakan alat untuk mempelajari pengetahuan lainnya. Sebelum dia belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memperoleh pemahaman dengan baik. Dengan berbahasa, anak dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang pengucapan bunyi, menulis,

membaca yang sangat mendukung kemampuan literasi di tingkat yang lebih tinggi.

a) Definisi Bahasa dan Literasi

Literasi (*Literacy*) secara sederhana diartikan sebagai kemampuan untuk membaca, menulis dan berhitung. Bagi orang dewasa yang buta aksara, kecakapan literasi tidak hanya sekedar dapat membaca, menulis dan berhitung, akan tetapi lebih menekankan fungsi dalam kehidupan sehari-hari (Archer, 1996). Pada usia 6 tahun, seorang anak biasanya telah berbicara dengan 2600 katadan memahami lebih dari 20000 kata (Owens, 1996). Bahasa merupakan kemampuan berkomunikasi dengan menyampaikan serangkaian simbol untuk berpikir dan berinteraksi dengan orang lain, Sonawat & Francis (2007).

b) Perkembangan bahasa dan literasi

Perkembangan bahasa dan literasi pada anak terjadi sejak lahir dan berkesinambungan. Pada perkembangannya bahasa dan literasi memiliki lima jenis pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh anak. adapun ke-lima pengetahuan itu yaitu bahasa oral/ verbal, print awareness (kepekaan terhadap gambar dan tulisan), pengetahuan tentang buku, pengetahuan tentang huruf, dan kepekaan terhadap bunyi (*phonological awareness*).

Bahasa Oral/ verbal	• Dapat memahami dan menggunakan bahasa melalui menyimak, berbicara, dan memperoleh kosakata baru
Print awareness	• Anak mengenal fungsi symbol tercetak (kata, kalimat & gambar) dan memahami maknanya
Pengetahuan tentang Buku	• Anak memahami tentang buku, cara menggunakan buku dan atau membacanya
Pengetahuan huruf	• Anak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan menyebutkan nama hurufm dan bunyi huruf. Keterampilan mengarah pada <i>phonological awareness</i>
Kepekaan Bunyi huruf/ Phonological awareness	• Anak dapat mengidentifikasi dan menggunakan suaranya dan memahami suara (dan bunyi uruf) yang digabungkan untuk membentuk kata.

Gambar 15. Pengetahuan dan Keterampilan yang perlu dikuasai

1) Menyimak dan Berbicara

Kemampuan berbicara akan berkembang apabila anak memiliki kesempatan untuk menyimak setelah itu anak juga perlu mendapatkan kesempatan menggunakan bahasa dengan cara berinteraksi dengan orang lain baik orang dewasa maupun temannya. Pada saat anak bermain dengan temannya, ia belajar menggunakan bahasa secara kontekstual atau sesuai dengan situasi dan dengan siapa ia berbicara. Pada proses ini anak belajar untuk menyimak orang lain dan kemudian bergantian berbicara. Hal ini juga akan membantu anak untuk belajar menghargai ide orang lain.

Berikut tahapan keterlibatan anak dalam berbicara (Holdaway, 1979).

- ✓ Mengamati belum terlibat pembicaraan, anak mengamati situasi yang terjadi disekitarnya
- ✓ Berpartisipasi mulai ikut dalam percakapan
- ✓ Berlatih anak berlatih menggunakan bahasa dalam situasi bermain atau diberikan kesempatan untuk bercerita/ berbicara
- ✓ Percaya diri dapat menggunakan bahasa sesuai konteksnya secara mandiri, misalnya meunjukkan keinginan, dsb.

1) Membaca

Tahapan mengembangkan kemampuan Bahasa anak yaitu:

Pra-membaca anak mulai peka bahwa gambar memiliki pesan
Initial reading anak mulai mempelajari nama dan bunyi huruf.
Anak menggunakan pengetahuan ini untuk mengenai tulisan dengan bunyi yang sama
Membaca lancar anak mulai mengenal kata lebih cepat dan mulai senang membaca tulisan, pada saat yang bersamaan anak belajar untuk memaami makna tulisan
Kepekaan terhadap buku dan print awareness anak mulai peka untuk membaca, membuka buku, dan alur membaca
Pengetahuan huruf alphabet
Pemahaman Bacaan

2) Menulis

Kemampuan menulis pada anak muncul seiring dengan berkembangnya kemampuan membaca. Oleh karena itu untuk kedua kegiatan ini dilakukan bersamaan. Pada saat anak menulis, anak mencoba untuk menggabungkan beberapa coretan yang memiliki makna. Tahap menulis pada anak yaitu: tahap menggambar, tahap mencoret-coret, tahap coretan berbentuk symbol huruf, tahap menulis huruf acak, tahap menulis berdasarkan bunyi atau ejaan yang di dengar, dan tahap menulis berdasarkan ucapan.

Dalam pengembangan kegiatan bahasa dan literasi dapat menggunakan salah satu dari 3 pendekatan yang ada. Pendekatan tersebut adalah :

1) Pendekatan Tradisional (*Traditional Approach*)

Pembelajaran bahasa yang lebih menekankan pada aspek latihan berulang-ulang (*drilling*)

2) Bahasa Keseluruhan (*Whole Language*)

Anak belajar bahasa melalui peran aktifnya dalam lingkungan yang dirancang guru dan dengan bantuan guru sebagai dinamisator dan fasilitator dalam kegiatan berbahasa. Kegiatan berbahasa dirancang menjadi satu kesatuan dengan kegiatan lainnya sehari-hari sehingga anak mudah memperoleh pemahaman bahasa yang digunakan. Di dalam pendekatan ini tidak diajarkan fonik (bunyi huruf), melainkan anak menemukan sendiri bunyi huruf dalam kata.

3) Integrasi Literasi Seimbang (*Balanced Literacy Integrated Skills*)

Pengalaman bahasa anak diperoleh dengan cara penggabungan antara pendekatan tradisional dan bahasa keseluruhan.

5. Konsep Seni dalam Pembelajaran AUD

Kegiatan seni memiliki banyak manfaat bagi anak dalam perkembangannya, antara lain:

- a) Anak dapat menyalurkan ekstra tenaganya melalui kegiatan bernyanyi, menggerakkan badan mengikuti irama, membuat gambar, dan memainkan peran.

- b) Anak dapat mengekspresikan dirinya secara bebas, menghubungkan apa yang ada dalam pikiran mereka dalam bentuk hasil karya.
- c) Anak juga dapat mengungkapkan ide dan gagasan tentang suatu hal melalui kegiatan seni. Hasil karya seni nya pun terkadang di luar dugaan kita sebagai guru.
- d) Kegiatan seni juga menjadi sarana komunikasi bagi anak untuk melakukan interaksi sosial, misalnya memuji hasil karya orang lain dan berani menunjukkan hasil karyanya pada orang lain.
- e) Kegiatan seni juga akan menstimulus semua aspek perkembangan anak secara menyeluruh, baik perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta nilai moral dan agama.

Secara garis besar, kegiatan seni meliputi 3 (tiga) hal yaitu seni rupa atau visual art, music dan gerak, serta drama atau bermain peran. Berikut penjelasan tentang kegiatan seni yang dapat dikembangkan pada anak usia dini :

b) Seni rupa/*Visual Art*

Kegiatan seni rupa meliputi kegiatan membuat garis, mewarnai, menggambar, melukis, membuat coretan, kolase, atau menciptakan suatu karya dari bahan-bahan tertentu. Anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen melalui coretan, warna, berbagai macam alat tulis, dan kertas. Dalam kegiatan menggambar, ada beberapa tahapan yang ditunjukkan oleh anak (Brewer, 2007) yaitu:

- 1) *Scribbling*, anak akan mulai membuat coretan yang tak beraturan. Umumnya muncul pada saat anak usia 2 tahun.
- 2) *Preschematic*, anak mencoba menggambar apa yang pernah mereka lihat dan apa yang ada di dalam pikirannya. Terkadang gambar yang mereka buat belum sesuai dengan bentuk nyatanya, tetapi akan terus berkembang sesuai dengan usia anak. Tahapan ini muncul pada anak usia 3- tahun.
- 3) *Schematic*, anak mulai menggambar lebih detail sesuai dengan hasil pengamatan mereka terhadap suatu objek. Tahapan ini terlihat pada anak usia 6-7 tahun

c) Musik dan Gerak

Musik dan gerak pada anak usia dini berkaitan dengan aktivitas menggerakkan tubuh untuk mengekspresikan gagasan, merespon musik, dan mencurahkan perasaan. Musik secara alami bersifat menyenangkan dan dapat membuat anak bergerak dan menari. Pemahaman tentang tahapan perkembangan seni ini akan membantu guru dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan anak. Begitupula dalam mengembangkan kemampuan dalam musik dan gerak. Gerak dan music bagi anak usia merupakan aktivitas sosial yang menjadi sarana bagi anak untuk mengekpresikan emosinya.

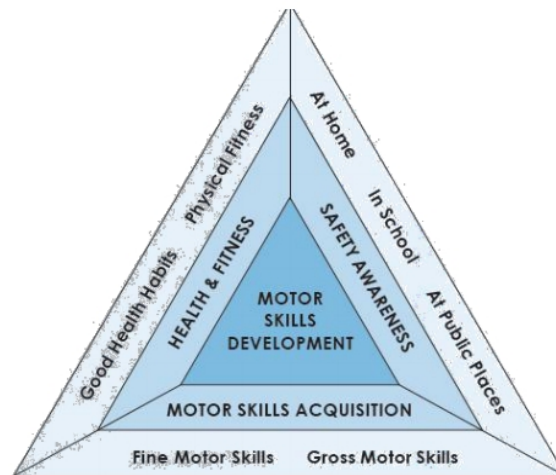
d) Bermain Peran

Drama atau bermain peran pada anak usia dini merupakan kegiatan bermain purapura, dimana anak akan memainkan peran atau menjadi seseorang yang sering mereka jumpai. Kegiatan bermain peran ini dapat dilakukan anak secara spontan tanpa harus dilatih terlebih dahulu. Anak dapat mengeskpresikan diri melalui berbagai peran yang merekan mainkan. Melalui bermain peran, anak juga dapat belajar memahami tentang tugas dan aktivitas yang dilakukan oleh orang yang ada di lingkungannya. Pada kegiatan bermain peran, guru perlu menyediakan material pendukung untuk anak memainkan perannya. Guru misalnya dapat menyediakan pakaian dan aksesoris lainnya, menyediakan balok untuk membangun tempat dan menyediakan boneka untuk berperan dalam drama. Bermain peran juga membantu anak untuk belajar memahami dan memanage perasaan diri, memahami dan merespon perasaan orang lain, menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu, dan mengekspresikan kata-kata.

6. Kegiatan Pengembangan Fisik Motorik AUD

Kegiatan untuk pengembangan motorik ini dapat dilakukan mulai dari lingkungan rumah, lingkungan keluarga, dan juga lingkungan masyarakat. Tujuan pengembangan motorik ini juga agar anak memiliki kebiasaan

untuk hidup sehat, bersih, menjaga lingkungannya, dan menjaga keselamatan diri. Kaitan antara tiga perkembangan motorik tersebut dapat digambarkan dalam piramida berikut:



Gambar 16. Keterkaitan Perkembangan Motorik
(Sumber: *Nurturing Early Learning, Motor Skill Development in Early Year*, 2013)

Nurturing Early Learning (2013) menyebutkan bahwa motor Skills Development includes three strands of learning, 1) Motor skills acquisition, 2) Health and fitness, 3) Safety awareness. Hal ini menjelaskan bahwa perkembangan motorik berkaitan dengan tiga pengembangan kegiatan yang meliputi penguasaan keterampilan motorik, kesehatan dan kebugaran, serta keselamatan.

Hal ini juga dijelaskan dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Fisik-motorik sebagaimana dimaksud pada ayat (1), yaitu

- a) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;
- b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan
- c) kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

D. Rangkuman

Kegiatan belajar matematika dimulai dengan mempelajari konsep-konsep dasar yang merupakan kerangka penting untuk membangun pemahaman terhadap matematika secara lebih mendalam. Konsep dasar matematika yang dapat digunakan dalam pembelajaran di PAUD, yaitu keterampilan dasar matematis antara lain, mencocokkan, mengelompokkan atau klasifikasi, dan mengurutkan. konsep matematika permulaan antara lain, bilangan, identifikasi pola, geometri, pengukuran, dan analisis data.

Kegiatan belajar sains memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari pengetahuan berupa fakta atau gejala dari lingkungan sekitar dan juga bagaimana berbagai pengetahuan tersebut menjadi berguna bagi kehidupan. Kegiatan sains terdapat keterampilan proses berpikir yang berkembang pada anak, yaitu; kemampuan untuk mengamati, membandingkan, membuat pengelompokan, mengukur dan mengungkapkan apa yang diperoleh oleh anak. Anak juga mengenal konsep sains yang berkaitan dengan makhluk hidup (*life science*), pengetahuan tentang kebendaan (*physical science*), Pengetahuan lingkungan dan alam semesta (*earth and space science*), dan Teknologi (*engineering, technology, and applications science*).

National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan ilmu sosial adalah ilmu yang terintegrasi dari ilmu pengetahuan sosial dan humanistik untuk memajukan kompetensi yang sifatnya kewarganegaraan. Ilmu sosial saling berkordinasi, sistematis pembelajarannya menggambarkan berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, filsafat, pengetahuan politik, psikologi, agama dan sosiologi atau humanistik. (NCSS,2003).

Tujuan dari pembelajaran studi sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam memperoleh pengetahuan tentang kewarganegaraan, memahami keberagaman budaya, demokrasi sosial dalam hubungan dan lingkungan masyarakat yang saling ketergantungan. Selain itu, tujuan pembelajaran studi sosial tidak hanya fokus pada konten

pengetahuan (*knowledge*) yang harus dipahami anak, tetapi penting juga bagi anak untuk memiliki sikap yang baik dan memahami nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (*Attitude dan Value*), dan sampai pada tahapan bagaimana anak memperoleh keterampilan (*Skills*) yang berguna ketika mereka dewasa.

Pengetahuan sosial yang anak pelajari harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Adapun 10 (sepuluh) pengetahuan yang dapat dipelajari anak, 1) Budaya, 2) Waktu, Kesenambungan, dan Perubahan, 3) Orang, Tempat, dan Lingkungan, 4) Perkembangan individu dan identitas, 5) Individualitas, Kelompok, dan Institusi, 6) Kekuatan, Kekuasaan, dan Pemerintah, 7) Produksi, Distribusi, dan Konsumsi, 8) Sains, Teknologi, dan Kehidupan Masyarakat, 9) Hubungan Global dan Kebebasan, dan 10) Kewarganegaraan.

Perkembangan bahasa dan literasi anak prasekolah diawali dengan perkembangan menyimak dan berbicara kemudian berangsur-angsur mengarah pada perkembangan membaca dan menulis anak. Oleh karena itu kegiatan untuk merangsang perkembangan bahasa dan literasi pada anak guru perlu untuk menyediakan kegiatan yang memfasilitasi ke-empat pengembangan tersebut yang tidak dapat dipisah satu dengan lainnya.

Kegiatan seni meliputi 3 (tiga) hal yaitu seni rupa atau visual art, music dan gerak, serta drama atau bermain peran. Kegiatan seni rupa meliputi kegiatan membuat garis, mewarnai, menggambar, melukis, membuat coretan, kolase, atau menciptakan suatu karya dari bahan-bahan tertentu. Musik dan gerak pada anak usia dini berkaitan dengan aktivitas menggerakkan tubuh untuk mengekspresikan gagasan, merespon musik, dan mencurahkan perasaan. Drama atau bermain peran pada anak usia dini merupakan kegiatan bermain pura-pura, dimana anak akan memainkan peran atau menjadi seseorang yang sering mereka jumpai.

Perkembangan motorik berkaitan dengan tiga pengembangan kegiatan yang meliputi penguasaan keterampilan motorik, kesehatan dan kebugaran, serta keselamatan. Hal ini juga dijelaskan dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Fisik-motorik sebagaimana dimaksud pada ayat (1), yaitu a. motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, nonlokomotor, dan mengikuti aturan; b. motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan c. kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Pembelajaran 4. Pendekatan Pembelajaran Di Lembaga PAUD

Sumber Utama: Dr. Yuliani Nurani M.Pd. 2019. Pendekatan Pembelajaran di Lembaga PAUD. Modul 4 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 4. Penyusunan Perangkat Pembelajaran, terdiri atas kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai. Kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. Mampu merekonstruksi materi belajar AUD dari berbagai konten materi dan advance materia secara bermakna dalam bentuk tema yang menstimulasi aspek perkembangan anak
2. Mampu merancang langkah pembelajaran yang menggambarkan implementasi pendekatan saintifik pada Anak Usia Dini.
3. Mampu mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan Strategi Pembelajaran Tematik
2. Menjelaskan proses pendekatan saintifik di TK
3. Mengkaji Keterpaduan Konsep STEAM secara integratif
4. Menjelaskan tujuan dan struktur kurikulum 2013 PAUD

C. Uraian Materi

1. Strategi Pembelajaran Tematik

a) Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak. Keterpaduan dalam

pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik dibelajarkan pada anak karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*) perkembangan fisiknya tidak pernah dapat dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Penentuan tema bersikap terbuka, artinya lembaga PAUD dapat menentukan tema sendiri dengan disesuaikan dengan minat anak, usia, situasi kelas, kondisi lingkungan dan kesiapan guru untuk melakukan kegiatan yang akan digunakan dalam pembelajaran

b) Tujuan, Manfaat dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan utuh. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu mempertimbangkan antara lain alokasi waktu setiap tema, memperhitungkan banyak dan sedikitnya bahan yang ada di lingkungan. Pilihlah tema yang terdekat dengan anak. Serta lebih mengutamakan kompetensi dasar yang akan dicapai dari tema. Adapun manfaat dari pembelajaran tematik, diantaranya adalah

- 1) Menyatukan semua program pengembangan yang meliputi aspek perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik, motorik kasar, motorik halus, nilai moral dan agama, dan seni.
- 2) Menghubungkan pengetahuan sebelumnya yang sudah dimiliki oleh anak dengan pengetahuan yang baru anak ketahui.
- 3) Memudahkan guru PAUD dalam pengembangan kegiatan belajar sesuai dengan konsep dan sarana yang dimiliki lingkungan

Sementara ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada anak.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada anak.
- 3) Pemisahan bidang pengembangan tidak begitu jelas.

- 4) Menyajikan konsep dari berbagai bidang pengembangan dalam suatu proses pembelajaran.
- 5) Bersifat fleksibel atau luwes.
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

c) Peran dan Kekuatan Tematik Integratif

Peran Tematik Integratif yaitu:

- 1) Anak mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pengembangan dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman terhadap materi pengembangan lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi berbahasa dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan bidang pengembangan lain dan pengalaman pribadi anak.
- 5) Anak lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Anak lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata, misalnya bertanya, bercerita, menulis deskripsi, menulis surat, dan sebagainya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, sekaligus untuk bidang kemampuan lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena bidang pengembangan yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 kali pertemuan. Waktu selebihnya dapat digunakan untuk menyampaikan bidang pengembang lainnya

Sementara itu kekuatan pembelajaran Tematik adalah:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak,
- 2) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak,
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna,

- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak dengan permasalahan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain. kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

d) Prinsip Pemilihan Tema

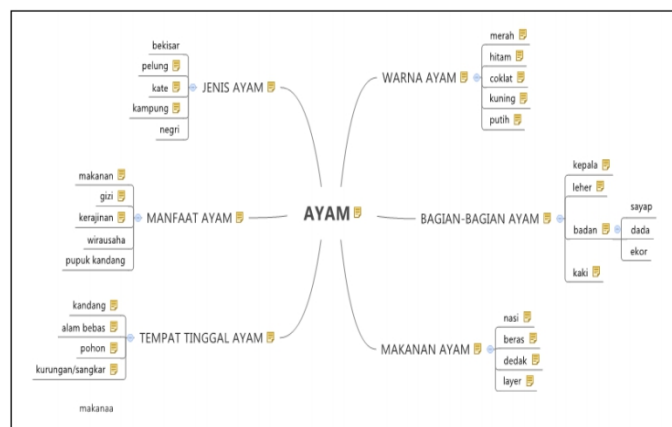
- 1) Kedekatan
tema hendaknya dipilih mulai dari hal-hal yang terdekat dengan kehidupan anak. Dekat dimaksud dapat dekat secara fisik dan juga dekat secara emosi atau minat anak. Tema yang terdekat secara fisik dengan anak, misalnya diri sendiri, keluarga, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, binatang, tanaman, dan lingkungan alam.
- 2) Kesederhanaan
tema yang dipilih yang sudah dikenal anak agar anak mudah memahami sub sub tema/ materi dan dapat menggali lebih banyak pengalamannya.
- 3) Keinsidentaln
pemilihan tema tidak selalu yang direncanakan di awal tahun, dapat juga menyisipkan kejadian luar biasa yang dialami anak, misalnya peristiwa banjir yang dialami anak dapat dijadikan tema insidental menggantikan tema yang sudah direncanakan sebelumnya
- 4) Kemenarikan
tema yang dipilih harus menarik bagi anak dan mampu menarik minat belajar anak. Untuk lebih memberikan kemenarikan minat belajar anak dan kebermaknaan suatu tema, hendaknya guru dapat merumuskan tema dalam bentuk kalimat yang inspiratif, misalkan tema “air & ikan” dirumuskan dengan “air sebagai sumber kehidupan manusia”, tema “ikan” dirumuskan menjadi “ayo makan ikan”.

e) Langkah Pengembangan Tema

Mengutip langkah pengembangan tema yang ditulis oleh Yuliani Nurani (2004: 262-268) maka berikut ini dipaparkan langkah-langkah pengembangan tema berdasarkan kebutuhan:

- 1) Tentukan tema besar yang akan menjadi fokus utama untuk satu tahun;
- 2) Buatlah model keterpaduan tema satu tahun dengan menggunakan prinsip dari tema yang terdekat dengan anak, konkret, dan sederhana;
- 3) Jumlah subtema yang dikembangkan tergantung kebutuhan dan keluasan cakrawala pengetahuan yang dimiliki oleh guru;
- 4) Kemudian setiap subtema dijabarkan lagi sehingga setiap subtema memiliki cabang pengetahuan yang membangunnya;
- 5) Kembangkan semua subtema yang telah ditentukan pada butir 3 sangat dianjurkan saat mengembangkan tema dilakukan melalui curah pendapat (brainstorming) dengan rekan sejawat atau ahli materi (pakar).

Berikut ini adalah contoh pengembangan tematik integratif:



Gambar 17. Contoh Pengembangan Tematik Integratif Tim Kerja Guru Pos Paud Kab Tenggarong – Kalimantan Timur

2. Pendekatan Saintifik di TK

a) Batasan Istilah Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah salah satu pendekatan dalam membangun cara berpikir agar anak memiliki kemampuan menalar yang diperoleh melalui proses mengamati sampai pada mengomunikasikan hasil pikirnya. Pendekatan saintifik dengan proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan akan membangun kemampuan berpikir saintifik anak. Sejak awal, kemampuan berpikir ini perlu terus dilatih dan disuburkan untuk membangun rasa ingin tahu (*inquiry*) anak. Orang dewasa baik yang di rumah ataupun di lembaga PAUD perlu membiasakan cara berpikir anak dengan proses tersebut sehingga terbentuk kemampuan berpikir saintifik.

b) Tujuan Pendekatan Saintifik

Leeper (1994) dalam Nugraha (2005:25), menyampaikan bahwa pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini hendaklah ditujukan untuk merealisasikan empat hal yaitu ditujukan agar:

- 1) Anak memiliki kemampuan memecahkan masalah yang dihadapinya melalui penggunaan metode sains, sehingga anak-anak terbantu dan menjadi terampil dalam menyelesaikan berbagai hal yang dihadapinya.
- 2) Anak memiliki sikap-sikap ilmiah. Anak mendapatkan pengetahuan dan informasi ilmiah (yang lebih dipercaya dan baik).
- 3) Anak menjadi lebih berminat dan tertarik untuk menghayati sains yang berada dan ditemukan dalam lingkungan sekitar.
- 4) Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

c) Proses Pendekatan Saintifik

Proses Pendekatan Saintifik merupakan rangkaian mencari tahu dengan cara menjelajah melalui tahapan:

- 1) Mengamati
Mengamati berarti kegiatan menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penghiduan, peraba, dan pengecap) untuk mengenali suatu benda yang diamatinya. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses mengamati maka semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Guru berperan sebagai pengamat dan pendukung/fasilitator bukan sebagai instruktur.
- 2) Menanya
Menanya merupakan proses berfikir yang didorong oleh minat keingintahuan anak tentang suatu benda atau kejadian. Pada dasarnya anak senang bertanya. Anak akan terus bertanya sampai rasa penasarannya terjawab. Seringkali orang tua dan guru mematahkan rasa keingintahuan anak dengan menganggap anak. Menanya sebagai proses menggali pengetahuan baru. Guru dapat membantu anak untuk menyusun pertanyaan yang ingin mereka ketahui.
- 3) Mengumpulkan Informasi
Mengumpulkan informasi/ data merupakan proses mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan anak pada tahap menanya. Mengumpulkan data dapat dilakukan berulang-ulang di pijakan awal sebelum bermain (pembukaan) setiap hari dengan cara yang berbeda. Mengumpulkan data dapat berasal dari berbagai sumber: manusia, buku, film, mengunjungi tempat atau internet
- 4) Mengasosiasi
Proses menalar untuk anak usia dini adalah menghubungkan atau mencocokkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengalaman baru yang didapatkannya.
- 5) Mengkomunikasikan
Mengomunikasikan adalah proses penguatan pengetahuan/ keterampilan baru yang didapatkan anak.



Gambar 18. Komponen Kegiatan Pendekatan Saintifik

3. Kegiatan Pembelajaran Bermuatan STEAM

a) Pengertian STEAM

STEAM adalah sebuah pendekatan dalam pendidikan pada saat ini di mana Sains, Teknologi, *Engineering* (Teknik), Art (seni) dan Matematika terintegrasi dengan proses pendidikan yang berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan profesional. Pendidikan STEAM menunjukkan kepada peserta didik bagaimana konsep, prinsip, teknik sains, teknologi, *engineering*, seni dan matematika (STEAM) digunakan secara terintegrasi untuk mengembangkan produk, proses, dan sistem yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. STEAM mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, teknik, seni dan matematika saling terkait.

STEAM dilakukan secara terintegrasi dalam pembelajaran di TK melalui keseharian anak. STEAM mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui mengamati, menanya, dan menyelidiki.

b) Komponen STEAM

1) Sains

Sains merupakan proses berpikir sistematis dimana sebuah ilmu diturunkan berdasarkan teori, hukum, dan fakta yang ada dengan tujuan untuk mencari penyelesaian masalah yang ada. Cara berpikirnya dimulai dari membuat hipotesa atau dugaan yang nantinya akan dibuktikan dengan pendekatan sains. Hipotesa dapat dibuktikan dengan penelitian *qualitative*, *quantitative*, maupun eksperimen, atau dapat juga menggunakan kombinasi dari metode yang ada. Penelitian yang dapat saja membuktikan hipotesa benar ataupun salah, dalam hal ini maka cara berpikir sistematis ini akan mendorong cara pikir kritis untuk dapat menyelesaikan masalah sehari-hari.

Setiap masalah memiliki cara penyelesaian yang berbeda-beda dan juga perlu pendekatan khusus sehingga penyelesaiannya dapat lebih komprehensif. Ruang lingkup pembelajaran sains di TK terbagi menjadi dua dimensi, pertama dilihat dari dimensi isi bahan kajian dan kedua dilihat dari bidang perkembangan atau kemampuan yang akan dicapai. Deskripsi pembelajaran sains dilihat dari isi bahan kajian meliputi materi atau disiplin yang terkait dengan bumi dan jagat raya (ilmu bumi), ilmu-ilmu hayati (biologi), serta bidang kajian fisika dan kimia (Abruscato,2001).

Sementara apabila ditinjau dari bidang pengembangan atau kemampuan yang harus dicapai, maka terdapat tiga dimensi yang semestinya dikembangkan bagi anak usia dini yaitu meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains dan penguasaan sikap-sikap sains (jiwa ilmuwan).

Proses sains dalam pembelajaran anak usia dini, dapat mengambil sejumlah indikator yang terdapat dalam Kurikulum PAUD. Untuk itu, guru perlu memberikan kesempatan anak untuk melakukan aktivitas sebagai berikut:

- i) Observing atau mengamati. Mengamati adalah mendeskripsikan objek atau peristiwa dengan menggunakan panca indra
- ii) Comparing atau membandingkan dan classifying atau mengklasifikasikan. Mengklasifikasi adalah kemampuan dasar dalam mengorganisasikan informasi
- iii) Measuring atau menyangkal atau mengukur. Menyangkal atau mengukur adalah kemampuan dasar dalam mengumpulkan data.
- iv) Communicating atau mengkomunikasikan
- v) Experimenting atau bereksperimen. Bereksperimen bukanlah suatu proses yang baru bagi anak. dalam belajar sains, maksud bereksperimen adalah mengontrol satu atau lebih variabel dan memanipulasi kondisi.

2) *Technology*

Tujuan dari pengenalan teknologi di TK adalah untuk mengenalkan alat-alat teknologi sederhana ataupun alat-alat bantu yang memudahkan pekerjaan manusia di lingkungan sekitar mereka tinggal ataupun sekolahnya seperti peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dan lainnya serta bagaimana cara menggunakan alat-alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari

3) Engineering

Atribut *engineering* dapat dijelaskan sebagai teknik rekayasa yang digunakan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa ini merupakan pola berpikir kreatif dalam mengembangkan cara-cara baru dalam mengatasi masalah yang ada. Proses rekayasa ini tentu tak dapat dipisahkan dari proses berpikir secara *sains* dan pengaplikasian teknologi baru dalam pelaksanaannya. Aspek engineering dalam pendekatan STEAM adalah keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengoperasikan atau merangkai sesuatu.

Bligh, (2015) mengklasifikasikan aspek engineering merujuk pada aplikasi dari pengetahuan sains dan keterampilan dalam menggunakan teknologi dalam menciptakan suatu cara yang memiliki manfaat

4) Art

Art atau kita sebut dengan seni, merupakan ukuran dari estetika atau nilai keindahan. Dalam proses belajar setiap manusia akan lebih menghargai sesuatu dengan nilai estetika yang baik. Secara konseptual pendidikan seni di TK diarahkan pada perolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa seni-keindahan serta pengembangan kreativitas.

5) Mathematics

Matematika merupakan proses berpikir yang berhubungan dengan logika dasar bagaimana segala sesuatu di dunia ini dapat terukur dan dievaluasi dan membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Dalam matematika terdapat banyak hukum, aturan, dan teori yang digunakan untuk mendekati logika suatu ilmu atau suatu permasalahan. Kemampuan yang ingin dibangun dari mengenalkan matematika di TK antara lain: membandingkan

(komparasi), memilah (klasifikasi), bekerja dengan pola, mengidentifikasi bentuk, logika, dan sebab akibat.

Menurut Charlesworth bahwa selama masa preoperasional anak mulai melakukan belajar dengan konservasi seperti berhitung mencocokkan satu sama lain, bentuk tempat dan membandingkan. Selain itu anak juga mulai belajar dengan seriasi (menempatkan item pada urutan yang logis seperti gemuk-kurus, gelap-terang) dan klarifikasi (menempatkan benda dalam kelompok sesuai kriteria umum seperti warna, bentuk, ukuran, dan kegunaan). Dalam hal ini anak mengenal konsep lawan atau pasangannya dari sesuatu konsep baik bentuk maupun bilangan (Dodge dan Colker, 199: 127).

adalah ilmu tentang logika mengenal bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu alabar, analisis dan geometri (Suherman, 2001: 19)

c) Pengalaman Main melalui Kegiatan STEAM

1) *Explore*

Ciptakan *Steamy Learning Environment*. Apa yang dapat dilakukan: (1) explore materials dengan berbagai indera. (2) dorong rasa ingin tahu anak. (3) dorong untuk bertanya

2) *Extend*

Tantanglah anak lebih lanjut. Ajak anak untuk melakukan investigasi. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan material yang ada. Anak dapat ditantang secara individu atau kelompok.

3) *Engage*

Terus ajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar. Kaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang perlu dicapai

4) *Evaluate*

- (1) Menyediakan waktu untuk refleksi (refleksi anak dan refleksi guru)
- (2) Berbagi pengalaman dengan guru lain
- (3) Hasil evaluasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya

d) STEAM dalam Pembelajaran di PAUD

Pembelajaran STEAM menekankan pada pembelajaran aktif, menstimulasi anak untuk memecahkan masalah, fokus pada solusi, membangun cara berpikir logis dan sistematis, dan mempertajam kemampuan berpikir kritis. Hal ini berperan besar dalam mempersiapkan anak untuk membangun karakter yang kompetitif secara global dan mempersiapkan mereka untuk kesempatan karir di bidang teknis dan kreatif di masa depan.

STEAM mendukung anak memiliki kemampuan berpikir yang logis dan kritis. Kemampuan untuk menguasai kelima konten pengetahuan ini akan sangat bermanfaat di masa depannya nanti. Jadi STEAM adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menghubungkan pengaplikasian di dunia nyata dengan pembelajaran di dalam kelas yang meliputi lima disiplin ilmu yaitu sains, teknologi, engineering/ hasil rekayasa, seni dan matematik.



Gambar 19. Anak bermain dalam rangka eksplorasi STEAM

Bybee (2013) menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan STEAM adalah untuk mengembangkan “literasi STEAM” yang mengacu pada

individu: (1) Pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam situasi kehidupan, menjelaskan suatu hal secara alamiah dan terancang, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti tentang isu-isu STEAM; (2) Pemahaman individu mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain ilmu STEAM; (3) Kesadaran individu tentang bagaimana disiplin ilmu STEAM membentuk secara materi, intelektual, dan lingkungan budaya; (4) Kesiapan individu untuk terlibat dalam isu-isu STEAM dan terikat pada ide ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika sebagai manusia yang peduli, konstruktif, dan reflektif.

4. Kurikulum 2013 PAUD

Kurikulum 2013 PAUD selanjutnya disingkat dengan K-13 PAUD merupakan Kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia. Kurikulum ini memuat 4 Kompetensi Inti (KI), yaitu kompetensi Spiritual, Sosial, Pengetahuan dan Keterampilan. Masing-masing KI memiliki sejumlah Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang terdapat dalam setiap lingkup/aspek perkembangan, yaitu Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosio Emosional dan Seni.

Pada tahun 2014 telah diterbitkan seperangkat dokumen kurikulum 2013 PAUD, yaitu: (1) Permendiknas RI no 137/ 2014 tentang Standar PAUD dan Permendiknas RI no 146/ 2014 tentang Kurikulum PAUD. Selanjutnya, juga telah disusun 5 dokumen yang terdiri dari lampiran : (1) Kerangka Dasar & Struktur Kurikulum PAUD; (2) Pedoman Pengembangan KTSP PAUD, (3) Pedoman Pembelajaran; (4) Pedoman Penilaian; dan (5) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang.

a) Tujuan dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD

1) Tujuan

- (a) Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan oleh anak untuk siap mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya.
- (b) Mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahapan berikutnya.

2) Struktur Kurikulum 2013 PAUD

Perangkat kerja Kurikulum 2013 PAUD perlu dipelajari dengan seksama oleh guru di Lembaga PAUD sebelum mereka melakukan implementasinya. Berhubungan dengan cara kerja pengembangan Perencanaan Pembelajaran dalam rangka implementasi K-13 PAUD, maka guru perlu mencermati standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA), yang terdiri atas 4 (empat) Kompetensi Inti (KI). Setiap KI memiliki sejumlah Kompetensi Dasar (KD). Setiap KD memiliki sejumlah indikator yang merupakan standar minimal. Itu artinya, indikator masih dapat ditambahkan dengan indikator lain apabila anak didik sudah dapat mencapai indikator minimal tersebut dengan segera, sehingga diperlukan indikator lain yang lebih tinggi tingkat kesukarannya.

b) Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 PAUD

Pembelajaran berbasis K-13 PAUD memiliki ciri-ciri diantaranya:

- (i) Terencana, Artinya perlu ada perencanaan pembelajaran sebelum pelaksanaan kegiatan belajar melalui bermain dilakukan;
- (ii) Tematik terintegrasi, Menggunakan pendekatan tematik integratif yang dapat memadukan semua aspek perkembangan;

- (iii) Kontekstual, Artinya isi pembelajaran haruslah sesuai dengan lingkungan dimana anak berada itu berada, baik lingkungan alam ataupun muatan atau kearifan lokal kedaerahan;
- (iv) Melalui pengalaman langsung, Artinya anak harus memiliki kesempatan untuk melakukan sesuatu dengan cara langsung berbuat;
- (v) Melalui suasana bermain dan menyenangkan, Artinya kegiatan belajar melalui bermain haruslah dapat menstimulasi anak untuk mau melakukan tanpa paksaan;
- (vi) Responsif, Hal ini berkaitan dengan peran guru yang cepat tanggap terhadap permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan atau saat melakukan intervensi atau deteksi dini tumbuh kembang anak;
- (vii) Asesmen autentik, Penilaian harus dilakukan berdasarkan asesmen yang terukur, dapat diamati dan nyata dilakukan oleh anak;
- (viii) Penerapan Pendidikan karakter, artinya selama pembelajaran berlangsung guru dan pihak lain haruslah menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada anak melalui kegiatan rutin, spontan, terprogram dan teladan.

c) Efektivitas dan efisiensi Pencapaian Indikator Perkembangan

Agar penerapan Kurikulum 2013 PAUD ini dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien dalam mencapai indikator perkembangan, maka perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

- (i) Mengoptimalkan fungsi penginderaan anak.
- (ii) Mengenalkan segala sesuatu dari konkrit ke abstrak.
- (iii) Dilakukan secara menyenangkan, atas inisiatif sendiri, bebas dari paksaan.
- (iv) Dapat bereksplorasi menggunakan ide sendiri.
- (v) Mengoptimalkan fungsi penginderaan anak.
- (vi) Mengenalkan segala sesuatu dari konkrit ke abstrak.

- (vii) Dilakukan secara menyenangkan, atas inisiatif sendiri, bebas dari paksaan.
- (viii) Dapat bereksplorasi menggunakan ide sendiri

D. Rangkuman

Tema merupakan wahana yang berisikan bahan-bahan yang perlu dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program pengembangan yang operasional. Tema dapat dikembangkan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak agar tidak menimbulkan kebosanan. Rekonstruksi tema dapat dilakukan dengan cara mendiskusikan tema yang akan dibahas dengan anak, situasional seiring dengan peristiwa yang sedang terjadi, dan mudah dipahami dan dilakukan oleh anak.

Pendekatan tematik integratif haruslah bersifat bersahabat, menyenangkan, tetapi tetap bermakna bagi anak, tidak ada proses drill biarkan anak berpikir dengan leluasa dan mengalami secara langsung, gunakan bentuk pembelajaran terpadu.

Pendekatan saintifik adalah salah satu pendekatan dalam membangun cara berpikir agar anak memiliki kemampuan menalar yang diperoleh melalui proses mengamati sampai pada mengomunikasikan hasil pikirnya. Konsep Pendekatan Saintifik ditandai dengan proses pendekatan saintifik merupakan rangkaian mencari tahu dengan cara menjelajah melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan.

Pengkajian Keterpaduan Konsep STEAM secara terintegratif: Pada hakikatnya pembelajaran yang berisi pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang Sciences-Technology-Engineering-Arts-Mathematics (STEAM). Hal ini akan mendorong anak untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekeliling mereka melalui kegiatan mengamati, menanya, dan menyelidiki.

Tujuan dari pendidikan STEAM adalah untuk mengembangkan “literasi STEAM” yang mengacu pada individu: (1) Pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mengidentifikasi pertanyaan dan masalah dalam situasi kehidupan, menjelaskan suatu hal secara ilmiah dan terancang, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti tentang isu-isu STEAM; (2) Pemahaman individu mengenai karakteristik disiplin ilmu STEAM sebagai bentuk pengetahuan, penyelidikan, dan desain ilmu STEAM; (3) Kesadaran individu tentang bagaimana disiplin ilmu STEAM membentuk secara materi, intelektual, dan lingkungan budaya; (4) Kesiapan individu untuk terlibat dalam isu-isu STEAM dan terikat pada ide ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika sebagai manusia yang peduli, konstruktif, dan reflektif.

Pembelajaran 5. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Sumber Utama: Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd. 2019. Penyusunan Perangkat Pembelajaran. Modul 5 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 4. Penyusunan Perangkat Pembelajaran, terdiri atas beberapa kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai. Kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. Merancang pembelajaran untuk AUD berdasarkan teori bermain dan permainan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak abad 21
2. Merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan tuntutan perkembangan IPTEKS
3. Mengimplementasikan pembelajaran untuk anak usia dini yang sesuai dengan tuntutan perkembangan abad 21

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan Pengertian perencanaan pembelajaran
2. Menjelaskan Komponen utama perangkat pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi, metode dan media pembelajaran serta penilaian/asesmen)
3. Menjelaskan dan Menyusun Prosem yang disusun dengan lengkap
4. Menjelaskan dan Menyusun RPPM
5. Menjelaskan dan menyusun RPPH
6. Menjelaskan Penyusunan Materi Pembelajaran
7. menjelaskan penyusunan sumber dan media pembelajaran
8. menjelaskan pembuatan LKA
9. Menjelaskan Jenis-jenis instrument penilaian perkembangan anak yang dapat digunakan guru

C. Uraian Materi

1. Komponen Perangkat Pembelajaran AUD

a) Pengertian Perencanaan Pembelajaran

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).

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.

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 Permen Dikbud No. 137 tahun 2014. (STPPA = Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

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 muatan pembelajaran yang telah dirumuskan dan ditetapkan.

b) Komponen-komponen perangkat pembelajaran untuk AUD

1) Merumuskan Tujuan

Rumusan tujuan pembelajaran mencakup 3 aspek domain yaitu domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotorik (Bloom:1964). Domain kognitif, dimana tujuan pembelajaran berkaitan dengan aspek intelektual anak yaitu penguasaan pengetahuan, informasi, data dan fakta, konsep, generalisasi, serta prinsip. Domain afektif adalah domain yang berhubungan dengan penerimaan dan apresiasi anak terhadap suatu hal serta perkembangan mental yang ada dalam diri seseorang. Domain psikomotorik adalah domain yang menggambarkan kemampuan dan keterampilan anak yang dapat dilihat dari unjuk kerja atau performance berupa keterampilan fisik dan keterampilan non fisik. Istilah pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah motorik halus dan motorik kasar.

2) Memilih materi pembelajaran (pengalaman belajar)

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.



Gambar 20. Kegiatan Bermain Peran

3) Memilih Metode dan Media Pembelajaran

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 orangtua tentang kemajuan anak serta mendukung kelancaran program guru dan orangtua.

2. Penyusunan Prosem, RPPM dan RPPH

a) Tahapan Penyusunan Program Semester

Program semester adalah wadah yang berisi bahan kegiatan untuk mengembangkan potensi anak dan menyatukan seluruh kompetensi dalam satu kesatuan yang lebih berarti, memperkaya wawasan dan perbendaharaan kata anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Program semester berisi daftar tema satu semester dan alokasi waktu setiap tema. Program semester (Prosem) dapat dilengkapi dengan menyusun kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dari muatan/materi yang ada pada Kompetensi Dasar untuk digunakan dalam menyusun RPPM.

Langkah-langkah penyusunan Prosem adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat daftar tema satu semester kemudian memilih dan mengurutkan tema yang sudah dipilih tersebut berdasarkan materi yang terdapat dalam tema.
- 2) Menjabarkan tema ke dalam sub tema dan dapat dikembangkan lebih rinci lagi menjadi sub-sub tema untuk setiap semester.
- 3) Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema.
- 4) Menentukan kompetensi dasar pada setiap sub tema yang akan dikembangkan.

- 5) Menentukan kegiatan belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan akan dipakai selama tema yang sama. Kompetensi dasar yang sudah dipilih untuk tema dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok yang disesuaikan dengan sub tema.
- 6) Kompetensi dasar yang diambil untuk sub tema tersebut akan digunakan terus selama sub tema dibahas.
- 7) Kompetensi dasar yang sudah digunakan pada tema dan sub tema dapat diulang untuk digunakan kembali pada tema yang berbeda.

b) Pemilihan Tema

Tema merupakan alat atau wahana yang berisi bahan kegiatan untuk mengembangkan kompetensi secara utuh. Tema disusun sesuai dengan prinsip-prinsip penentuan tema. Sebuah tema dapat digunakan untuk berbagai kelompok usia, kedalaman dan keluasan bahasannya disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

Prinsip pemilihan tema sebagai berikut:

- 1) Tema dipilih mulai dari hal yang terdekat dengan kehidupan anak ke hal yang lebih jauh dari kehidupan anak. Misalnya tema Diriku, sub tema "aku" dan tema gejala alam sub tema "bulan, bintang dan matahari".
- 2) Tema dipilih dari tema-tema yang menarik minat anak.
- 3) Tema dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana ke yang sulit bagi anak.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan tema antara lain:

- 1) Mempelajari minat anak.
- 2) Mengidentifikasi konsep sebagai materi yang terdapat dalam tema, menjadi sub tema dan sub-sub tema dan seterusnya
- 3) Menata dan mengurutkan tema berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan tema.
- 4) Menjabarkan tema ke dalam sub-sub tema agar cakupan tidak terlalu luas.

c) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Langkah-langkah penyusunan RPPM

- 1) Mengacu pada kompetensi dasar (Kompetensi Dasar) yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi inti (KI-1 KI-2 KI-3 KI-4).
- 2) Memuat cakupan materi yang sesuai dengan KD dan dalam cakupan tema.
- 3) Memilih kegiatan selaras dengan cakupan materi pembelajaran.
- 4) Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak.
- 5) Menggunakan pembelajaran tematik.
- 6) Mengembangkan cara berpikir pendekatan saintifik.
- 7) Berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media anak.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPPM antara lain:

- 1) Penjabaran dari perencanaan program semester
- 2) Berisi tema, sub-tema –KD – materi – rencana kegiatan
- 3) Penyusunan kegiatan mingguan disesuaikan dengan strategi pengelolaan kelas (kelompok, sudut, area dan sentra) yang ditetapkan masing-masing satuan PAUD

Cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

- 1) Tuliskan identitas Program:
 - i) Semester / bulan / minggu
 - ii) Tema
 - iii) Kelompok sasaran / usia
 - iv) Kompetensi dasar
- 2) Mengembangkan rencana kegiatan mingguan
 - i) Nomor urut diisi sesuai urutan
 - ii) Sub tema diambil dari bagian tema di program semester

- iii) Materi diturunkan dari pengetahuan yang akan dikenalkan sesuai KD
 - iv) Rencana kegiatan diisi dengan jenis kegiatan yang akan dilakukan anak dengan ukuran mingguan (boleh satu minggu, dua minggu atau lebih sesuai dengan kedalaman tema yang telah ditetapkan guru/sekolah).
 - v) Pengulangan materi Materi yang ditetapkan pada setiap sub tema akan digunakan terus selama sub tema tersebut dibahas tetapi disampaikan melalui kegiatan bermain yang berbeda di setiap kelompok/sudut/area dan sentra
- d) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Langkah-langkah penyusunan RPPH
- i) Disusun berdasarkan kegiatan mingguan.
 - ii) Kegiatan harian berisi kegiatan awal/pembukaan, inti, istirahat/makan bersama dan akhir/penutup.
 - iii) Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.
 - iv) Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan pendekatan saintifik.
 - v) Kegiatan harian dapat dibuat oleh satuan pendidikan dengan format sesuai kebutuhan masing-masing ataupun dapat melihat contoh.
 - vi) Penyusunan RPPH mengacu kepada RPPM

3. Penyusunan Materi, Sumber Dan Media Pembelajaran, Kegiatan Pembelajaran Dan Lembar Kerja Anak

a) Penyusunan Materi

Dalam menentukan kegiatan pembelajaran dengan indikator kompetensi perkembangan yang ingin dicapai, guru harus kembali pada 6 aspek pengembangan yang akan menjadi focus pengembangan dalam kegiatan pembelajaran. Ke 6 aspek pengembangan tersebut adalah:

- i) Perkembangann Nilai agama dan moral merupakan kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- ii) Perkembangan Fisik-motorik meliputi:
 - a. motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;
 - b. motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan
 - c. kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.
- iii) Perkembangan Kognitif meliputi:
 - a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
 - b. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
 - c. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
- iv) Perkembangan Bahasa terdiri atas:

- a. memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai
 - b. mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan
 - c. keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.
- v) Perkembangan Sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
- a. kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain;
 - b. rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan
 - c. perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
- vi) Perkembangan Seni merupakan kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa dan kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

b) Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber belajar adalah bahan rujukan materi yang digunakan guru untuk disampaikan kepada anak. Sumber rujukan dapat dikatakan sebagai referensi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan efisien. Sumber belajar tidak hanya berupa buku tetapi dapat film, CD, lingkungan, orang (guru dan anak sendiri), pesan, benda-benda dan kegiatan yang dilakukan dengan media audio (suara hewan, lagu, cerita).

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan guru dan mempunyai fungsi dapat lebih menjelaskan maksud serta tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Pada media pembelajaran terdapat unsur informasi yang akan disampaikan kepada anak, agar dapat mempermudah anak untuk menangkap dan memahami apa yang akan disampaikan guru. Selain itu, fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian anak agar dalam kegiatan pembelajaran dapat fokus memperhatikan penjelasan maupun arahan guru selama ada di dalam kelas.

Persyaratan dalam memilih dan menggunakan media pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, misalnya untuk anak usia dini media yang diutamakan adalah media riil (nyata), media model, gambar, flash card, panggung boneka, flip card dan lain-lain. Media pembelajaran untuk anak usia dini yang digunakan guru harus dapat dilihat, dipegang dan diraba oleh anak, karena secara kognitif perkembangan berpikir anak usia dini masih dalam kelompok operasional kongkrit. Ukuran media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai kebutuhan proses pembelajaran yang dilaksanakan (misalnya pada saat guru mengajar dengan membawa anak duduk melingkar di depan kelas berbeda jika guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan berdiri di depan kelas)

c) Penyusunan LKA

Lembar Kerja Anak (LKA), adalah lembaran kerja yang dibuat guru maupun yang diambil dari buku paket, majalah anak di sekolah.

Lembar Kerja Anak ini isinya harus mengacu kepada tema/subtema yang telah dipilih dan ditetapkan guru dalam kegiatan pembelajaran, aspek pengembangan dan indikator ketercapaian pembelajaran. . Lembar Kerja Anak ini akan diberikan kepada anak untuk diselesaikan sesuai dengan perintah yang ditetapkan guru. Dengan kata lain, apa yang harus anak kerjakan dengan menggunakan lembar kerja anak tidak boleh lepas dari tema/subtema, fokus materi yang disampaikan guru kepada anak dan aspek pengembangan yang akan diobservasi dan indikator ketercapaian hasil belajar.

4. Penyusunan Instrumen Penilaian

Dalam pandangan seorang ahli (Yus, 2012), penilaian sebagai suatu proses pengumpulan informasi tentang seorang anak yang akan digunakan untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang berhubungan dengan anak tersebut. Sementara Bonnie Campbel (1994:8) memandang penilaian sebagai proses pengumpulan bukti dokumentasi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Konsep penilaian juga sering dihubungkan dengan analisis kebutuhan atau yang disebut dengan need assessment. Penilaian kebutuhan (need assessment) anak memberikan gambaran tentang perilaku aktual yang ditunjukkan anak dibandingkan dengan perilaku normatif pada rentang usianya. Perhatikan pendapat Walter Dick, Lau Carey dan James O. Carey (2005:22) yang memberikan gambaran need assesment sebagai proses mengumpulkan informasi tentang kondisi kemampuan secara actual (kemampuan tampak nyata) dibandingkan perilaku berdasarkan standar normatif.

Cara melakukan pengamatan perkembangan anak setiap hari

- i) Tips untuk memulai pengamatan: (a) Ingat, tidak diatur (tidak di setting), (b) Perilaku anak yang muncul itu yang dicatat, (c) Temukan sesuatu yang menarik dari perilaku anak setiap harinya, (d) Bekerja dengan tim guru lainnya, (e) Mulailah dari yang paling sederhana, (f) Pengakuan dan penghargaan dari apa yang dipelajari anak, (g) Catatlah apa yang

Saudara temukan setiap harinya terhadap perilaku perkembangan anak. Ambillah beberapa waktu untuk memikirkan apa yang Anda pelajari.

- ii) Refleksi diri guru terhadap temuan perilaku anak
- iii) Membuat rencana dan catatan pengamatan setiap hari secara rutin

D. Rangkuman

Perencanaan pembelajaran adalah memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran, dengan mengkoordinasikan komponen pengajaran, sehingga arah tujuan, materi, metode dan teknik serta evaluasi pembelajaran menjadi jelas dan sistematis. (Nana Sujana, 1988). Perencanaan Pembelajaran adalah gambaran apa yang akan dikerjakan guru dan anak di dalam kelas dan di luar kelas. (Reiser, 1986).

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 dilengkapi dengan lembaran kerja/tugas dan atau lembar observasi serta perencanaan pengajaran harus bersifat fleksibel.

Langkah-langkah penyusunan RPPM: (1) Mengacu pada kompetensi dasar yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi inti; (2) Memuat cakupan materi yang sesuai dengan KD dan dalam cakupan tema; (3) Memilih kegiatan selaras dengan cakupan materi pembelajaran; (4) Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak; (5) Menggunakan pembelajaran tematik; (6) Mengembangkan cara berpikir pendekatan saintifik; (7) Berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media anak.

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH): 1) Disusun berdasarkan kegiatan mingguan; (2) Kegiatan harian berisi kegiatan awal/pembukaan, inti, istirahat/makan dan akhir/penutup; (3) Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini; (4) Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan

pendekatan saintifik; (5) Kegiatan harian dapat dibuat oleh satuan pendidikan dengan format sesuai model pembelajaran di lembaga masing-masing.

Dalam penyusunan materi untuk pembelajaran anak usia dini, mula-mula guru menentukan capaian kemampuan yang harus dimiliki oleh anak (dapat dilihat indikator capaian perkembangan anak pada Permen Dikbud Nomor 137 tahun 2013 yang kita kenal dengan sebutan Standard Nasional PAUD (yang di dalamnya salah satu bagiannya membahas STPPA). Selanjutnya, guru dapat memilih tema/subtema yang akan diajarkan, kemudian mulai menganalisa untuk mengisi materi apa saja yang akan disampaikan terkait dengan tema/subtema yang sudah dipilih (diambil dari RPPM). Materi yang akan diajarkan harus dipilih materi berupa informasi yang sederhana dan dapat dipahami oleh anak.

Penilaian merupakan suatu proses mendeskripsikan secara apa adanya tentang perilaku yang ditunjukkan oleh anak. Perilaku yang dimaksud diarahkan pada aspek perkembangan yang harus dikuasai anak. Penilaian bertujuan untuk mengungkapkan fakta perkembangan aktual yang terjadi dan dicapai anak (description), memetakan capaian perkembangan pada setiap anak (mapping), mengelompokkan anak pada capaian perkembangan yang relatif sama (grouping), memberikan program yang sesuai dengan kebutuhan anak (programming). Untuk mencapai proses penilaian yang benar maka perlu diperhatikan prinsip utama yakni 1) objektif atau memberikan gambaran secaranya apa adanya, 2) kontinyu atau terus menerus, 3) bermakna yakni menemukan dan mengungkap informasi atau keterangan yang bermakna bagi anak, orang tua dan lembaga PAUD agar dapat 4) memberikan pendampingan program (advokasi) yang sesuai.

Pembelajaran 6. Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini

Sumber Utama: Dr. Hapidin, M.Pd. 2019. Penyusunan Perangkat Pembelajaran. Modul 6 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019. Kemendikbud

A. Kompetensi

Penjabaran model kompetensi yang selanjutnya dikembangkan pada kompetensi guru TK/PAUD yang lebih spesifik pada pembelajaran 5. Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, ada beberapa kompetensi guru TK/PAUD yang akan dicapai pada pembelajaran ini, kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah guru P3K mampu:

1. Mampu merancang dan melaksanakan penilaian capaian perkembangan anak usia dini
2. Mampu mengolah data hasil penilaian perkembangan anak dan melaporkannya kepada stakeholder secara objektif dan berkelanjutan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mampu melaksanakan penilaian proses sesuai dengan prinsip-prinsip penilaian untuk anak usia dini
2. Mampu merancang panduan observasi dengan menggunakan teknik pencatatan sesuai dengan data perkembangan anak usia dini yang dinilai
3. Mampu merancang rubrik penilaian kinerja
4. Mampu merancang panduan wawancara untuk mengukur perkembangan anak
5. Mampu merancang instrumen penilaian portofolio anak
6. Mampu menggunakan berbagai teknik penilaian dalam pembelajaran untuk ketepatan kesimpulan
7. Mampu memilih teknik analisis data sesuai dengan perolehan data dalam penilaian capaian perkembangan belajar anak
8. Mampu membuat sajian data hasil penilaian capaian perkembangan anak usia dini
9. Mampu menafsirkan data penilaian capaian perkembangan
10. Mampu menyimpulkan hasil perkembangan anak untuk disampaikan kepada stake holder
11. Mampu membuat rekomendasi berdasarkan hasil penilaian

C. Uraian Materi

1. Hakikat Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini

a) Makna dan Urgensi Asesmen

Seorang ahli (Learner, 1988; 54) mengemukakan bahwa asesmen sebagai suatu proses pengumpulan informasi tentang seorang anak yang akan digunakan untuk membuat pertimbangan dan keputusan yang berhubungan dengan anak tersebut. Sementara Bonnie Campbell yang memandang asesmen sebagai proses pengumpulan bukti dan dokumentasi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Konsep asesmen juga sering dihubungkan dengan analisis kebutuhan atau yang disebut dengan *need assessment*. Asesmen kebutuhan anak memberikan gambaran tentang perilaku aktual yang ditunjukkan anak dibandingkan dengan perilaku normatif pada rentang usianya. Perhatikan pendapat Walter Dick, Lau Carey dan James O. Carey (2005:22) yang memberikan gambaran *need assesment* sebagai proses mengumpulkan informasi tentang kondisi kemampuan secara *actual* (kemampuan tampak nyata) dibandingkan perilaku berdasarkan standar normatif.

Dalam konteks psikologi perkembangan dan perkembangan anak, setiap anak didik memiliki karakteristik dan tahapan perkembangan normatif yang relatif sama sesuai dengan usia kalender (*cronological ages*). Standar normatif perkembangan ini akan menjadi kerangka acuan dalam menyusun standar kompetensi perkembangan sesuai dengan usia kalender masing-masing murid. Walaupun secara normatif anak memiliki standar perkembangan yang relatif sama namun dalam proses pencapaiannya, setiap anak memiliki keunikan, tempo dan irama perkembangan masing-masing. Terdapat perbedaan kondisi psikologis (*mental ages*) yang telah dimiliki dan dicapai setiap anak didik dibandingkan dengan standar perkembangan yang sesuai dengan usia kalender (sesuai usia). Selain tipe belajar tersebut, banyak aspek psikologis yang harus diketahui, dipahami dan dipetakan oleh pendidik melalui proses asesmen. Aspek psikologis yang

dimaksud diantaranya adalah minat belajar, motivasi internal, perhatian, motorik halus/kasar, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, perilaku moral, sikap beragama, perilaku sosial, pengendalian emosi dan sebagainya. Berbagai aspek perkembangan tersebut perlu diungkap dan dipahami pendidik sebelum pendidik merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jika menelaah dan menggambarkan keragaman kondisi berbagai aspek psikologis maka pendidik akan menemukan keragaman itu begitu sangat spesifik untuk masing-masing anak.

Hal ini sejalan dengan sifat dan hukum perkembangan bahwa perkembangan bersifat individual (*individual differences*). Oleh karena itu maka pembelajaran seharusnya bersifat individual sesuai dengan keragaman masing-masing anak dan inilah yang menjadi salah satu pijakan sebagian ahli yang menghendaki pembelajaran itu bersifat individual (*individual learning*). Dengan demikian, secara ideal seharusnya kurikulum disusun sesuai dengan banyaknya keragaman yang ditemukan pada anak usia dini (*differences curriculum*) sehingga setiap anak menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan aktual yang dicapainya. Pola inilah yang mendorong munculnya kurikulum individual dan pembelajaran individual.

b) Sasaran Asesmen Anak Usia Dini

Dalam asesmen berbasis perkembangan, pelaksanaan asesmen diarahkan pada penelaahan dan pendeskripsian berbagai perubahan nyata berbagai aspek psikofisis yang terjadi pada anak usia dini. Sasaran asesmen yang berbasis perkembangan ditujukan pada isi perkembangan (*content of development*) pada berbagai aspek perkembangan. Isi perkembangan biasanya digambarkan dalam bentuk karakteristik perilaku yang dapat diamati. Dalam pandangan Havighust disebut sebagai tugas perkembangan (*development task*). Hal ini berimplikasi dalam pengembangan konsep dan praktik pendidikan anak usia dini yakni penyusunan konsep Standar Tingkat

Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai acuan untuk mengembangkan kurikulum dan pembelajaran. Selain itu, hasil akhir asesmen perkembangan mengarah pada pencapaian tingkat perkembangan anak sesuai dengan rentang usia anak.

Dalam pandangan lain, asesmen diarahkan pada sejumlah program yang terdapat dalam kurikulum (*content of program*). Asesmen dengan sasaran program biasanya berkaitan dengan penguasaan anak usia dini pada berbagai pengetahuan, pengalaman dan nilai-nilai sebagai program pembelajaran seperti matematika, sains, studi sosial dan seni. Asesmen ditujukan pada menelaah dan menggambarkan penguasaan anak usia dini pada isi program dari pelajaran. Selain kedua acuan asesmen tersebut, ada juga asesmen yang ditujukan pada aktivitas atau asesmen berbasis proses (*activity for development*). Dalam bentuk lain acuan dalam melakukan asesmen dikatakan sebagai asesmen berbasis bermain (*play based assesment*). Asesmen ini diarahkan pada proses bermain yang dilakukan anak usia dini.

c) Tujuan Asesmen Anak Usia Dini

Terdapat beberapa tujuan dari asesmen yaitu:

i) Penyaringan/penyeleksian (*Screening*).

Penyeleksian yang dimaksud yaitu untuk menyeleksi anak yang sesuai dengan program yang dikembangkan.

ii) Menggambarkan berbagai jenis keterampilan yang terarah (*Determining Eligibility*).

Asesmen dapat digunakan sebagai proses untuk mengetahui dan menetapkan apakah seseorang masuk dalam kategori orang yang membutuhkan layanan khusus.

iii) Penyusunan/pengembangan program pembelajaran yang tepat dan sesuai (*Programing Planing*).

Asesmen untuk keperluan penyusunan/pengembangan program pembelajaran yang tepat.

iv) Membuat keputusan tentang penempatan (*Mapping*).

Mendapatkan gambaran posisi perkembangan anak dalam satu kelompok. Hasil mapping ini akan menjadi acuan guru dalam membuat program yang berbeda (differensiasi program) sesuai dengan kebutuhan anak.

v) Memantau perkembangan anak (*Monitoring*).

Untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa selama dan setelah mengikuti program pendidikan tertentu.

d) Prinsip Asesmen Anak Usia Dini

Prinsip penilaian dalam pedoman penilaian Kurikulum 2013 PAUD adalah:

- i) Mendidik, Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.
- ii) Berkesinambungan, Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- iii) Objektif, Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai sehingga menggambarkan data atau informasi yang sesungguhnya.
- iv) Akuntabel, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.
- v) Transparan, Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.
- vi) Sistematis, Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.
- vii) Menyeluruh, Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

Penilaian mengakomodasi seluruh keragaman budaya, bahasa, sosial ekonomi, termasuk anak yang berkebutuhan khusus.

viii) Bermakna, Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, guru, dan pihak lain yang relevan.

Selain prinsip pelaksanaan penilaian tersebut, anda dapat mempertimbangkan beberapa prinsip lainnya. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah:

i) Advokasi (Pendampingan)

Dalam proses pemberian pelayanan pendidikan, salah satu yang harus diperhatikan yaitu memberikan bantuan pendampingan belajar anak didik, baik secara individual maupun kelompok anak yang relatif homogen. Pendampingan juga diberikan pada anak didik dengan kebutuhan khusus untuk remedial dan pengayaan atau kebutuhan khusus lainnya.

ii) Kesesuaian Pemrograman

Analisis kebutuhan anak (*Need Asesmen Analysis*) akan memberikan bantuan dalam penyusunan dan pengembangan program dan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan aktual yang dimiliki anak didik, gaya /tipe belajar (*learning style*), minat dan lingkungan. Karena setiap kemampuan awal (*Entering Behavior*) anak berbeda satu dengan yang lainnya, maka program, proses dan media yang diberikan pun akan berbeda untuk masing-masing individu atau kelompok anak didik.

iii) Ketergantungan pada alat atau metode

Keberhasilan guru melakukan asesmen sangat tergantung pada metode dan alat yang dipergunakan. Setiap kompetensi yang ada di setiap aspek perkembangan yang akan diasesmen tentu akan menggunakan metode dan media yang berbeda. Semuanya disesuaikan dengan tujuan dan prosesnya. Oleh karena itu penggunaan metode dan alat disesuaikan dengan karakteristik sasaran asesmen yang dilakukan.

iv) *Equity* (Keseimbangan)

Asesmen dilakukan terhadap sasaran subjek didik dan aspek perkembangan secara seimbang sehingga akan memberikan gambaran yang komprehensif. Untuk mengetahui potensi/kemampuan di setiap aspek, maka anak harus memperoleh kesempatan yang setara/seimbang satu dengan lainnya dalam mengikuti kegiatan asesmen.

v) Komprehensif

Gambaran aspek perkembangan yang komprehensif akan memudahkan guru mengidentifikasi dan melokalisasi aspek perkembangan yang memerlukan perhatian dan bantuan. Tidak hanya melihat satu atau dua aspek saja yang dianggap penting dalam kehidupannya akan tetapi semua aspek pengembangan.

vi) Keahlian Administratif

Proses dan hasil asesmen harus dilakukan dan dikelola dengan menggunakan analisis administratif yang profesional. Gambaran tahapan proses asesmen dari awal penyusunan kisi-kisi instrument hingga pengolahan data dan penyusunan program harus jelas dan dapat dipertanggung jawabkan. Administratif asesmen yang baik akan memudahkan guru mendata, mencari dan menyimpulkan berbagai hal tentang perkembangan yang terjadi pada anak didik.

vii) Pragmatis

Kegiatan asesmen harus berguna dan dapat dimanfaatkan oleh dan untuk kepentingan anak didik, orang tua dan sekolah. Khususnya bagi guru, karena dari data asesmen akan memudahkan guru dalam melakukan pengelompokan serta penyusunan program yang akan diberikan. Begitu juga dengan orang tua, dengan hasil asesmen orang tua juga mendapatkan gambaran tentang kemampuan awal anak. Hal tersebut akan membantu orang tua melihat perkembangan anak selanjutnya, dan juga membantu orang tua dalam memberikan program yang selaras dengan pihak sekolah untuk mengoptimalkan

perkembangan anak. Tentu saja untuk anak, dari data asesmen yang didapat anak akan mendapatkan program dan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

2. Menggunakan Asesmen Autentik melalui Observasi

a) Penilaian Otentik dan Observasi

Pusat Penilaian Pendidikan (2006:1-2) memandang Penilaian otentik (Authentic assesment) sebagai proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan anak didik melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran dan kemampuan (kompetisi) telah benar-benar dikuasai dan dicapai.

Penilaian otentik menurut Bahrul Hayat hendaknya mengikuti prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Proses penilaian harus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran, bukan bagian terpisah dari proses pembelajaran (*a part of, not apart from, instruction*).
- 2) Penilaian harus mencerminkan masalah dunia nyata (*real world problems*) bukan masalah dunia sekolah (*school work-kind of problems*).
- 3) Penilaian harus menggunakan berbagai ukuran, metode dan kriteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar.
- 4) Penilaian harus bersifat holistik yang mencakup semua aspek dari tujuan pembelajaran (kognitif, afektif dan sensori-motorik)

Salah satu teknik penilaian otentik adalah melalui observasi. Observasi merupakan proses melakukan pengamatan pada suatu objek (khususnya perilaku anak) dengan melibatkan kecermatan indra mata (penglihatan), pendengaran dan proses kerja otak untuk menangkap, menemukan dan mendeskripsikan objek yang diamati. Observasi akan membantu anda melihat objek perilaku (bagian yang

terlihat dari aspek perkembangan) secara langsung, nyata dan apa adanya.

b) Menggunakan Beragam Teknik Observasi

Ciri-ciri observasi adalah:

- 1) Observasi mempunyai arah dan tujuan yang khusus, bukan hanya untuk mendapatkan kesan-kesan umum tentang suatu fenomena.
- 2) Observasi ilmiah tidak dilakukan secara untung-untungan dan sesuka hati dalam rangka mendekati situasi obyeknya, akan tetapi semua pelaksanaannya dilakukan secara sistematis dan terencana.
- 3) Observasi sifatnya kuantitatif, yaitu mencatat sejumlah peristiwa tentang tipe-tipe tingkah laku sosial tertentu.
- 4) Observasi melakukan pencatatan dengan segera, secepat-cepatnya, tidak menggantungkan diri pada kekuatan ingatan.
- 5) Menuntut adanya keahlian, agar data yang diperoleh bisa valid.
- 6) Hasil-hasil observasi dapat dicek dan dibuktikan untuk menjamin validitasnya.

Pembagian dan macam-macam observasi:

- 1) Menurut peranan observer
 - i) Observasi Partisipan: observasi di mana observer ikut aktif didalam kegiatan observasi.
 - ii) Observasi Non Partisipan: observasi dimana observer tidak ikut aktif di dalam bagian kegiatan observasi (hanya mengamati dari jauh).
 - iii) Observasi Kuasi partisipasi: observasi dimana observer seolah-olah turut berpartisipasi yang sebenarnya, hanya berpura-pura saja dalam kegiatan observasi yang dilakukan.
- 2) Menurut Situasinya
 - i) *Free Situation*: adalah observasi yang dijalankan dalam situasi bebas, tidak ada hal-hal atau faktor-faktor yang membatasi jalannya observasi.

- ii) *Manipulated Stuation*: adalah observasi yang situasinya dengan sengaja diadakan. Sifatnya terkontrol (dalam pengontrolan observer).
 - iii) *Partially Controlled Situation*: adalah campuran dari keadaan observasi free situation dan manipulated situation.
- 3) Menurut Sifatnya
- i) Observasi Sistematis: adalah observasi yang dilakukan menurut struktur yang berisikan faktor-faktor yang telah diatur berdasarkan kategori, masalah yang hendak di observasi.
 - ii) Observasi Non Sistematis: adalah observasi yang dilakukan tanpa struktur atau rencana terlebih dahulu, dengan demikian observer dapat menangkap apa saja yang dapat di tangkap.
- c) Mengumpulkan data Observasi dalam Asesmen

Observasi dapat dilakukan melalui berbagai cara sebagai berikut:

- 1) Menggali informasi berkaitan dengan setiap anak dengan cara:
 - (a) membuat pertanyaan mengenai perkembangan fisik dan kesehatan, emosi, pendekatan pembelajaran, penggunaan bahasa verbal, penggunaan bahasa tubuh, interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya, (b) menemukan jawaban melalui pengamatan.
- 2) Menghormati dan menghargai anak: hal ini ada kaitanya dengan pengaruh kekuatan perasaan observer kepada anak-anak
- 3) Berhubungan langsung dengan anak-anak
- 4) Membantu pencapaian perkembangan anak

Dalam proses pelaksanaan observasi anda dapat menggunakan berbagai pendekatan sebagai berikut:

- 1) Memfasilitasi individual setiap anak Anak-anak sama seperti kita orang dewasa, mereka belajar dengan sebaikbaiknya ketika mereka percaya bahwa kerjasama dengan guru dan belajar dari pengalaman adalah sesuatu yang berarti. Observasi memberikan informasi yang Anda butuhkan untuk membangun kerjasama

lebih baik dan membentuk instruksi berdasarkan kekuatan dan kebutuhan anak.

- 2) Merespon secara individual dan kelompok Pendekatan ini melibatkan intervensi untuk mendukung anak secara individual, sekaligus memberikan ruang bagi anak-anak, untuk merespon kelompok dan keseimbangan kebutuhan individual dan kelompok.
- 3) Merespon kelompok Merespon kelompok membutuhkan perencanaan yang matang. Pada saat yang sama, membutuhkan keterampilan untuk menjaga mood dan performa diri.
- 4) Mengadakan asesmen dan laporan Sebagaimana yang Anda interpretasikan tentang informasi yang Anda dapatkan dari setiap anak, Anda dapat membuat penilaian tentang perkembangan dan pembelajaran anak. Pola yang muncul membantu Anda membuat keputusan interaksi masa depan dengan anak dan merencanakan strategi dan kegiatan yang akan digunakan dalam pembelajaran berikutnya.
- 5) Bekerjasama dengan keluarga Anak-anak merasa senang ketika mereka melihat orang dewasa bekerjasama. Pengamatan dan perubahan informasi dengan keluarga membantu Anda akan mempelajari lebih informasi tentang anak-anak dengan melakukan bekerjasama dengan orangtua dan anggota keluarga di rumah. Hal ini akan membantu Anda secara terus menerus dalam membantu perkembangan dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik mereka.

Teknik dalam melakukan observasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Teknik Observasi Naratif
Teknik pengamatan naratif adalah pengamatan yang dilakukan oleh pendidik yang dituangkan dalam bentuk cerita/narasi. Teknik pengamatan naratif dapat dilakukan dalam dua cara yaitu catatan anekdot dan running record.

2) Teknik Observasi Terstruktur

Teknik pengamatan terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan oleh guru dimana sebelumnya guru telah mengatur suatu struktur yang berisikan aspek-aspek tertentu yang hendak diamati. Teknik pengamatan terstruktur dapat dilakukan dalam empat cara, yaitu: Time samples, event samples, ceklist dan skala rating , dan wawancara.

Anda sebagai guru dapat menggunakan time samples ketika bermaksud untuk merekam perilaku khusus anak yang muncul pada rentang waktu tertentu dan berulang-ulang. Pencatatan dilakukan oleh guru pada saat pengamatan sedang berlangsung.

Event samples dilakukan ketika Guru mencatat perilaku dan interaksi tertentu pada anak dengan mempertimbangkan latar belakang terjadinya sebuah peristiwa, pada saat peristiwa, dan setelah peristiwa terjadi. Pencatatan dilakukan pada saat peristiwa sedang berlangsung atau segera setelah peristiwa terjadi.

Sementara itu, Guru dapat menggunakan ceklis untuk membuat catatan dengan cepat tentang apa yang sebenarnya anak lakukan di dalam kelas. Informasi ini berguna untuk menentukan anak mana yang tertarik pada kegiatan apa atau anak mana yang menyelesaikan tugas yang diberikan. Skala rating mirip dengan ceklis kecuali bahwa perilaku ditandai dalam istilah frekuensi (selalu, kadang-kadang, tak pernah) atau kualitas (di atas rata-rata, rata-rata, atau di bawah rata-rata).

Teknik pengamatan terstruktur yang terakhir adalah wawancara. Teknik wawancara ini paling mudah untuk dilakukan hanya dengan bercakap-cakap antara guru dengan anak, namun dibutuhkan keterampilan dalam pelaksanaannya. Wawancara terbagi menjadi wawancara informal dan wawancara formal.

3) Teknik Observasi Elektronik

Alat elektronik dapat digunakan untuk merekam kegiatan dan hasil kerja anak. Yang termasuk teknik observasi elektronik adalah: Foto, rekaman audio dan video



Gambar 21. Foto sebagai teknik observasi elektronik

Tabel di bawah ini akan menunjukkan bagaimana memilih cara observasi berdasarkan tujuan pelaksanaan observasi.

Tabel 3. Memilih Teknik Observasi

Tujuan	Teknik
Membuat catatan yang jelas tentang kegiatan anak	Running Record, video
Mencatat tingkah laku atau interaksi atau pencapaian tahap perkembangan	Catatan anekdot, foto dengan catatan
Memastikan berapa sering tingkah laku tertentu muncul	Time Sample
Mengerti mengapa & kapan tingkah laku tertentu muncul	Event Sample
Mendapatkan informasi ttg kecenderungan main anak, kemajuan individual, bagaimana material & peralatan (APE) digunakan	Checklist
Mengevaluasi tingkatan tahapan perkembangan tertentu yg dicapai anak	Rating scale
Membandingkan seberapa banyak perbedaan yg dimiliki anak dlm mengerti konsep tertentu	Interview
Secara cepat & akurat mendokumentasikan sesuatu yg sulit digambarkan	Foto dengan catatan, video
Mendokumentasikan gerakan, bahasa, interaksi (atau kemampuan yg terkait spt kemampuan musik)	Running record, video atau rekaman suara

3. Menggunakan Asesmen Autentik Melalui Portofolio

a) Memaknai Portofolio sebagai Metode Asesmen

Menurut Carrey, McMillan, Rolhaiser, Bower & Stevahn dalam Robert E. Slavin (2009:314) mengemukakan bahwa portofolio adalah pengumpulan dan penilaian sampel pekerjaan siswa dalam kurun waktu yang panjang. Portofolio bukanlah proses pengumpulan data yang bisa dilakukan sehari atau dua hari. Pendapat ini memberikan gambaran bahwa rangkaian tugas atau hasil pekerjaan anak yang disusun dan dikomentasikan secara sistematis akan memperlihatkan rangkaian perkembangan kognitif anak pada aspek tertentu.

Portofolio memerlukan waktu yang cukup panjang agar informasi yang dibutuhkan bisa didapatkan secara akurat. Portofolio adalah proses pengumpulan data-data (hasil karya anak: laporan) tentang pekerjaan anak yang dilakukan oleh guru (Wortham, 1995: p.186). Data ini diperoleh dari tugas-tugas keseharian yang dilakukan atau dikerjakan anak dalam berbagai aktivitas bermain.

Sue Clark Wortham (1995:203) mengatakan: *“Portfolio are a collection of a child’s work and teacher data from informal and performance assessments to evaluate development and learning.”* Pendapat ini lebih mempertegas dan memperjelas bagaimana portofolio sebagai suatu proses pengumpulan data pekerjaan anak dan data guru sebagai bagian dari asesmen informal dan asesmen performansi untuk menilai belajar dan perkembangan. Rangkaian data portofolio anak yang tersusun sistematis akan memberikan gambaran tentang performansi anak tersebut pada sejumlah aspek perkembangan.

Semua pendapat yang telah dipaparkan di atas tentang portofolio selalu mengatakan bahwa portofolio merupakan pengumpulan hasil kerja siswa (anak usia dini). Dengan hasil kerja atau hasil belajar tersebut guru dapat memperoleh informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai aspek secara faktual dan otentik.

b) Jenis dan Tujuan Portfolio sebagai Metode Asesmen

Portfolio memiliki berbagai jenis yang mungkin sudah anda kenal, diantaranya adalah:

- 1) Hasil kerja anak, misalnya berupa foto berbagai kegiatan anak misalnya foto saat anak main balok, melukis, interview anak, dan rekaman video.
- 2) Dokumentasi dengan orang tua, misalnya berupa kuesioner tentang perkembangan anak, misalnya kegiatan keluarga, daftar anggota keluarga, dan alamat kontak darurat.
- 3) Data kesehatan anak, misalnya tentang imunisasi, atau alergi.
- 4) Dokumentasi guru, misalnya ringkasan interview dengan orang tua, hasil observasi dan anecdotal records, checklist perkembangan anak, dan lain-lain.

Sebagai sebuah metode dan proses, portfolio memiliki tujuan utama menggambarkan kinerja belajar (bermain) dan hasilnya yang dicapai oleh setiap anak. Selain tujuan tersebut, portfolio memiliki tujuan yang lebih luas lagi yaitu:

- 1) Mendokumentasikan pembelajaran
- 2) Melihat gambaran diri
- 3) Memberikan informasi kepada keluarga dan guru
- 4) Memperbaiki pembelajaran
- 5) Membantu untuk menentukan tujuan pembelajaran
- 6) Memperlihatkan hasil belajar siswa yang terbaik
- 7) Memperbaiki dan menjaga konsep positif pada diri siswa

(sumber: Bonnie Campbell Hill dan Cynthia A. Ruptik, 1994)

Sementara itu beberapa tujuan dari portofolio menurut Robert E. Slavin (2009:315) yaitu bahan data factual penilaian untuk pelaporan ke orang tua. Selain untuk orang tua, portofolio juga memiliki peranan yang penting untuk guru dalam membantu mengambil keputusan. Oleh karena itu untuk memudahkan membuat rekapitulasi penilaian, maka portofolio dapat dikumpulkan berdasarkan wilayah

pengetahuan, aspek perkembangan, atau berdasarkan tema/pembahasan yang ada dalam kurikulum.

c) Pengumpulan data dengan Portofolio

Uraian berikut akan memberikan trik atau langkah praktis pada anda agar bisa mengatur dokumen portofolio dengan tepat dan benar. Perhatikan penjelas berikut ini:

- 1) Sebagai pendidik, anda dapat menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Buatlah dan tetapkan bentuk hasil belajar atau hasil karya yang akan dibuat atau ditunjukkan setiap anak.
- 3) Susunlah alternatif kegiatan pembelajaran (bermain) dan jenis atau bahan main yang akan dipergunakan anak.
- 4) Tentukan Teknik proses pengumpulan hasil karya anak dan tempat menyimpannya.

d) Penggunaan dan Pengolahan Data Portofolio

Data yang terkumpul dalam portofolio itu dapat digunakan untuk:

- 1) Menilai dan melihat aspek perkembangan anak dalam periode tertentu
- 2) Memberikan umpan balik (*feed back*) baik bagi guru dan orangtua

Portofolio tentu saja dapat digunakan untuk menilai dan melihat aspek perkembangan anak, karena portofolio merupakan kumpulan penilaian yang sudah dilakukan oleh guru terhadap anak dalam proses menilai aspek perkembangan tertentu pada kurun waktu tertentu. Portofolio dapat memberikan gambaran tentang mana aspek perkembangan anak yang sudah berkembang dengan baik dan mana aspek perkembangan yang masih belum berkembang. Hal ini sangat berguna bagi guru untuk memberikan layanan pendidikan yang tepat bagi masing-masing anak dengan karakter dan perkembangan yang berdeda-beda.

Setelah guru melihat aspek perkembangan anak melalui portofolio, guru dapat melakukan feedback) dengan mempelajari portofolio anak yang selanjutnya melakukan identifikasi hambatan anak dan memberikan masukan bagi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran dan metode yang digunakan. Melalui analisis portofolio, guru dapat mengetahui berbagai potensi masing-masing anak yang berbeda satu sama lain, karakter, dan hambatan yang dialami masing-masing anak yang tentu saja berbeda antara anak satu dan anak lainnya. Selaain itu, bagi orang tua, portofolio yang dibagikan dapat dijadikan pijakan untuk mengoreksi pola asuh, termasuk untuk meningkatkan peran sebagai orangtua yang mendampingi dan mendidik dengan cara-cara yang tepat.

Umpan balik (feedback) sangat mungkin dapat dilakukan berdasarkan portofolio, karena system penilaian portofolio, data yang sudah didapat dan dikumpulkan tidak hanya sekedar kumpulan data kemudian selesai. Lebih dari sekedar itu, data yang dikumpulkan melalui portofolio dapat dianalisis secara komprehensif dan kolaboratif oleh guru, kepala sekolah, dan orangtua. Berdasarkan hasil portofolio, guru dan kepala sekolah dapat merancang program parenting untuk membahas hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran dan memahami suatu konsep.

4. Prosedur Pelaporan Hasil Asesmen

a) Bentuk Pelaporan

Penilaian dilaporkan dalam bentuk tertulis dan lisan. Laporan tertulis adalah laporan hasil penilaian yang disampaikan bersumber dari data yang dikumpulkan melalui portofolio. Sementara laporan lisan disampaikan secara berkala maupun sewaktu-waktu bila diperlukan dan dilaksanakan dengan cara konsultasi antara guru dengan orang tua.

Penyampaian laporan tertulis dan lisan hasil penilaian anak dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Penggunaan bahasa yang lugas
 - 2) Disampaikan dengan penggunaan kalimat positif (menghilangkan kata jangan dan tidak boleh)
 - 3) Fokus pada permasalahan dan karakteristik anak
 - 4) Obyektif
 - 5) Mengkomunikasikan secara bersahaja
- b) Pengumpulan data Hasil asesmen
- Penyampaian laporan hasil asesmen membutuhkan data sebagai bukti otentik bahwa anda sudah melakukan asesmen. Data yang dimaksud sudah tentu adalah bukti faktual yang telah anda peroleh melalui penggunaan berbagai metode dan teknik asesmen. Data faktual tersebut dapat berwujud data hasil observasi dan data portofolio. Data hasil observasi bisa berbentuk naratif ataupun berbentuk kriteria (BB, MB, BSH, BSB) dengan menggunakan ceklist. Sementara Pengumpulan data portofolio biasanya dilakukan melalui pemberian serangkaian tugas pada anak sesuai dengan kegiatan bermain dan tugas yang disisipkan dalam permainan tersebut
- c) Pengolahan Data Hasil Asesmen
- Pengolahan data asesmen pada dasarnya diarahkan pada upaya menganalisis sasaran objek asesmen berdasarkan data yang sudah terkumpul. Pendidik berusaha mengolah deskripsi data yang sudah digambarkan. Dalam standar nasional PAUD (permendikbud 137 tahun 2014) dan Kurikulum 2013 PAUD (permendikbus 146 tahun 2014) tidak ada rujukan atau panduan untuk menentukan kriteria untuk BSB, BSH, MB dan BB. Sebagai solusinya, anda perlu menyusun sendiri kriteria tersebut dalam bentuk rubric.
- d) Laporan Hasil Asesmen
- Untuk lebih memahami pola pelaporan hasil asesmen perkembangan anak, anda seharusnya dapat merujuk pada pedoman penilaian perkembangan anak dalam kurikulum 2013 PAUD (Permendikbud 146 tahun 2014) sebagai berikut:

- 1) Peganglah kompilasi data anak yang merupakan input utama dalam menuliskan laporan.
 - i) Apabila simpulan akhir adalah BSH dan BSB, masukkanlah indikator-indikatornya ke dalam teks laporan dalam bahasa narasi yang dapat dipahami orang tua. Ini merupakan kekuatan dan kompetensi anak.
 - ii) Apabila simpulan akhir adalah BB dan MB, masukkanlah indikator-indikatornya ke dalam teks laporan, dalam bahasa narasi yang dapat dipahami orang tua. Ini merupakan rekomendasi bagi anak. Harapannya orang tua dan guru membantu menstimulasi untuk waktu-waktu yang akan datang.
- 2) Berikan pengantar pada bagian/ paragraf PENDAHULUAN. Tuliskan hal-hal umum tentang anak, misalnya kehadiran, kesukaan dan kepribadian anak.
- 3) Tuliskan 6 program pengembangan (nilai agama & moral, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif dan seni). Dalam tiap program pengembangan masukkan Kompetensi Dasar yang telah dituliskan. Jangan lupa tulis pula indikator-indikator yang muncul dari Kompetensi Dasar tersebut. Apabila ada fakta-fakta dari catatan anekdot atau hasil karya, masukkanlah untuk membuktikan kompetensi anak tersebut
- 4) Jika ada foto yang dapat menggambarkan kemampuan anak dapat dilampirkan di bagian atau paragraf yang sesuai dengan aspek yang dilaporkan.

Adapun rambu-rambu dalam penulisan narasi laporan adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan bahasa positif.
- 2) Obyektif/ individual.
- 3) Tidak menghakimi.
- 4) Terdapat unsur Kekuatan (K) yang merupakan kekuatan anak atau menggambarkan ketercapaian Kompetensi Dasar dalam bentuk tata bahasa Subjek, Predikat dan Keterangan yang ditunjukkan melalui indikator yang disertai Ilustrasi/ Contoh (IC) perilaku spesifik.

- 5) Terdapat unsur Kebutuhan dan Rekomendasi (KR) yang menggambarkan perkembangan/ kemampuan yang belum tercapai sehingga masih membutuhkan bantuan yang diikuti saran tindaklanjutnya.
- 6) Sertakan (IC) yang merupakan ilustrasi/ Contoh perilaku spesifik sebagai bukti/otentikasi dari perkembangan anak yang dilaporkan. Rumusan KR diisi jika hasil penilaiannya BB/ MB. Rumusan KR juga diperkenankan disampaikan kepada orang tua secara tertulis ataupun lisan untuk memperkuat kemampuan anak yang sudah mencapai kemampuan BSH ataupun BSB.

D. Rangkuman

Asesmen merupakan suatu proses mendeskripsikan secara apa adanya tentang perilaku yang ditunjukkan oleh anak. Perilaku yang dimaksud diarahkan pada aspek perkembangan yang harus dikuasai anak. Asesmen bertujuan untuk mengungkapkan fakta perkembangan aktual yang terjadi dan dicapai anak (*description*), memetakan capaian perkembangan pada setiap anak (*mapping*), mengelompokkan anak pada capaian perkembangan yang relatif sama (*grouping*), memberikan program yang sesuai dengan kebutuhan anak (*programming*). Untuk mencapai proses asesmen yang benar maka perlu diperhatikan prinsip utama yakni 1) objektif atau memberikan gambaran secukupnya apa adanya, 2) kontinyu atau terus menerus, 3) bermakna yakni menemukan dan mengungkap informasi atau keterangan yang bermakna bagi anak, orang tua dan lembaga PAUD agar dapat 4) memberikan pendampingan program (*advokasi*) yang sesuai.

Pelaksanaan asesmen dapat menggunakan dua pendekatan utama yakni pendekatan asesmen formal (*formal based assessment*) dan asesmen informal (*informal based assessment*). Pendekatan asesmen formal biasanya menggunakan instrumentasi dan berbasis pada skor atau angka sehingga ada juga yang menyebutnya sebagai asesmen berbasis tes. Pendekatan asesmen informal menggunakan situasi nyata dan hasil karya nyata anak untuk menggambarkan keadaan perilaku secara apa adanya. Ketika pendidik menggunakan situasi nyata dan membuat deskripsi secara apa adanya dari perilaku yang ditemukan maka dikategorika sebagai asesmen otentik sedangkan

Jika pendidik mendeskripsikan perilaku anak berdasarkan hasil karya anak maka dikategorikan sebagai portofolio. Atas dasar pendekatan yang dijadikan acuan untuk melakukan asesmen maka prosedur asesmen akan dilalui sesuai dengan pilihan pendekatan.

Portofolio merupakan pengumpulan hasil kerja siswa. Dengan hasil kerja atau hasil belajar tersebut guru dapat mendapatkan informasi tentang perkembangan siswa dalam berbagai aspek secara faktual. Portofolio memerlukan waktu yang cukup panjang agar informasi yang dibutuhkan bisa didapatkan secara akurat. Portofolio dapat berupa hasil kerja anak, misalnya berupa foto berbagai kegiatan anak, dokumentasi dengan orang tua misalnya kuisioner dengan orangtua tentang perkembangan anak, data kesehatan anak, misalnya tentang imunisasi, dokumentasi guru, misalnya ringkasan interview dengan orang tua. Tujuan portofolio adalah untuk mengevaluasi program. Penggunaan portofolio yaitu untuk menilai dan melihat aspek perkembangan anak dalam periode tertentu dan memberikan umpan balik (*feed back*) baik bagi guru dan orangtua.

Pelaporan hasil asesmen pada orangtua merupakan bagian dari puncak pertanggung jawaban layanan PAUD secara profesional yang anda lakukan. Untuk memberikan pertanggung jawaban laporan asesmen perkembangan anak yang tepat dan otentik maka perlu dipahami sejumlah prosedur atau langkah-langkah. Pengumpulan data hasil asesmen dengan menggunakan metode dan Teknik tertentu merupakan langkah awal yang harus diperhatikan pendidik. Hasil pengumpulan data tersebut dapat dijadikan pijakan untuk memberikan informasi tentang perilaku apa yang terlihat menggambarkan aspek perkembangan tertentu. Penggambaran deskripsi perilaku yang ditemukan dapat dikonfirmasi dengan rubrik perilaku yang sesuai dengan kriteria tertentu.

Penutup

Modul belajar mandiri yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi referensi bagi Anda dalam mengembangkan dan *me-refresh* pengetahuan dan keletampilan. Selanjutnya, Anda dapat menggunakan modul belajar mandiri sebagai salah satu bahan belajar mandiri untuk menghadapi seleksi Guru P3K.

Anda perlu memahami substansi materi dalam modul dengan baik. Oleh karena itu, modul perlu dipelajari dan dikaji lebih lanjut bersama rekan sejawat baik dalam komunitas pembelajaran secara daring maupun komunitas praktisi (Gugus, KKG, MGMP) masing-masing. Kajian semua substansi materi yang disajikan perlu dilakukan, sehingga Anda mendapatkan gambaran teknis mengenai rincian materi substansi. Selain itu, Anda juga diharapkan dapat mengantisipasi kesulitan-kesulitan dalam materi substansi yang mungkin akan dihadapi saat proses seleksi Guru P3K.

Pembelajaran-pembelajaran yang disajikan dalam setiap modul merupakan gambaran substansi materi yang digunakan mencapai masing-masing kompetensi Guru sesuai dengan indikator yang dikembangkan oleh tim penulis/kurator. Selanjutnya Anda perlu mencari bahan belajar lainnya untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan yang sesuai, sehingga memberikan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang komprehensif. Selain itu, Anda masih perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Anda dengan cara mencoba menjawab latihan-latihan soal tes yang disajikan dalam setiap pembelajaran pada portal komunitas pembelajaran.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mandiri Anda dapat menyesuaikan waktu dan tempat sesuai dengan lingkungan masing-masing (sesuai kondisi demografi). Harapan dari penulis/kurator, Anda dapat mempelajari substansi materi pada setiap pembelajaran yang disajikan dalam modul untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sehingga siap melaksanakan seleksi Guru P3K.

Selama mengimplementasikan modul ini perlu terus dilakukan refleksi, evaluasi keberhasilan serta permasalahan. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan dapat langsung didiskusikan dengan rekan sejawat dalam komunitas pembelajarannya masing-masing agar segera menemukan solusinya.

Capaian yang diharapkan dari penggunaan modul ini adalah terselenggaranya pembelajaran pada jenjang TK/PAUD yang optimal sehingga berdampak langsung terhadap hasil capaian seleksi Guru P3K.

Kami menyadari bahwa modul yang dikembangkan masih jauh dari kesempurnaan. Saran, masukan, dan usulan penyempurnaan dapat disampaikan kepada tim penulis/kurator melalui surat elektronik (e-mail) sangat kami harapkan dalam upaya perbaikan dan pengembangan modul-modul lainnya.

Daftar Pustaka

E. Kegiatan Pembelajaran 1

- Allen, K Eileen dan Lynn R. Marotz. 2010, *Developmental Profil: Pre-Birth through TGwelve 6th Ed.* Canada: Wads-wayth.
- Amstrong, Thomas, 2002, *Sekolah Sang Juara: Menerapkan Multiple Intelligence di Dunia Pendidikan 2 nd*, terjemahan Yudhi Murtanto. Bandung: Kaifa.
- Bennet, William J, Chester E. Finn Jr., John TE Cribb Jr. *The Educated Child.* New York: The Free Press.
- Berk L. E. dan A. Winsler. 1995, *Scaffolding Children Learning: Vygotsky and Early Childhood Education.* Washington, DC: NAEYC.
- Bredenkamp, Sue, Couple dan William. 1998. *DAP in Early Childhood Programs Serving Children from Birth throughAge 8.* Washington, DC: NAEYC.
- Brewer, Jo Ann. 2007. *Introduction to Early Childhood Education: Preschool through Primary Grades 6 Ed.* USA.
- Brodova, Elena & Leang J. Deborah. 1996, *Tool of the Mind.* New Jersey: Upper Saddle River.
- Catron, Carol.E dan Jan Allen. 1999. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition.* NewJersey: Merill Publ.
- Collin, Gillian, dan Dixon Hazel, 1991. *Integrated Learning: Planned Curriculum Unit.*Illinois: IRI / Skylight Publishing, Inc.
- Dodge, Diane Trister dan Laura J. Colker, 2000. *Creative Curriculum for Early Childhood* Washington, DC: Teaching Strategies.
- Fogarty Robin, 1991. *How to Integrated the Curricula.* Illinois: IRI / Skylight Publishing, Inc.
- Napitupulu,2001. *Universtias yang Kudamba.* Jakarta: Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO.
- Nash, J.M. Madeleine. 1997. *Child Brain.* Time Magazine 3rd edition.
- Yuliani Nurani. 2019. *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Indeks.
- Yuliani Nurani dkk. 2012. *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta.
- Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini.* Jakarta: Indeks.

F. Kegiatan Pembelajaran 2

- Anderson, Ronald H. 1994, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran: Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 9.*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Berk, Laura E. (2000). *Child Development (5th ed.).* Boston: Allyn and Bacon.

- Blatchford, John Siraj- and David Whitebread. 2003. Supporting ICT in the early years, British Library.
- Bronson, Martha. 1995. The Right Stuff, Washington: NAEYC.
- Chatherine dan Glenn de Padua, 2006. Teaching Children, Computer Literacy. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Decker, Cel Anita and John R. Decker. 1992, Plannsing and Administering Early Childhood Programs, Washington: Macmillan Publishing.
- Dockett, Sue, Marilyn Fleer. (2002). Play and Pedagogy in Early Chidhood: Bending the Rules, Australia: Thomson.
- Essa, Eva L. (2011). Early Childhood Education, United State: Wadsworth.
- Feeney, Stephanie, Doris Chistensen, Eva Moravcik. (2006). Who Am I in The Lives of Children? An Introduction to Early Childhood Education, 7th ed., New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Hamalik, Oemar, 1994, Media Pendidikan, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Heinich, Robert., Michael Molenda, James D. Russel 1989. Instructional Media and The New Technologies of Instructional (3 rd Ed.), New York – London: Macmilan Publishing, Co.
- Hikmah, 2012. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Suryakanta Press
- Hurlock, Elizabeth. (1993). Perkembangan Anak Jld.2. Jakarta: Erlangga.
- Jackson, Margaret 1998, Creative Display & Environment (Art & Design for Learning Series), Great Britain : Hodder & Stoughton Educational.
- Kemp, Jerold E. and Deane K. Dayton 1985, Planning and Producing Instructional Media (5 th Ed.), New York : Harper & Row, Publishers.
- Koralek, Derry (ed.). (2004). Spotlight on Young Children and Play, Washington DC: NAEYC. 28
- Mary Hayes. 2006. ICT In The Early Years, London: Mc Graw Hills Education
- Mayesky, Mary. (1990). Creative Activities for Young Children, 4th ed., New York: Delmar Publisher.
- Minett, Pamela. (1994). Child Care and Development 3rd ed., London: John Murray
- Mosley, Frances & Susan Meredith. 1995, Membantu Putra Anda Mempelajari Bilangan, Jakarta : Periplus.
- Moxley, Juliet. 1997, 150 Things To Make and Do With Your Children, London : Ebury Press.
- Moyles, Janet. (2012). A to Z of Play in Early Childhood Education. New York: Mc. Grow Hill.
- Munir. 2012, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intellegences pada Anak sejak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.

- Rogers, Cosby S., Janet K. Sawyers. (1995). *Play in the Lives of Children*, Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Root M.B.E., Betty. 1995. *Membantu Putra Anda Belajar Membaca*, Jakarta : Periplus.
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vanderberg, B. (1983). Play. In P. E. M. Mussen, & E. M. Hetherington (Eds.), *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality, and social development* (pp. 693–774). New York: Wiley.
- Sadiman, Arief, dkk. 2003, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya: Seri Pustaka teknologi Pendidikan No. 6*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sheridan, Mary D. (2011). *Play in Early Childhood, Third Edition*. New York: Routledge.
- Soetjningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. EGC: Penerbit Buku Kedokteran Anak
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Sudono, Anggani. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, cetakan kelima. Jakarta: Grasindo.
- Wolfgang, Charles, Mary E. Wolfgang, Bea Mackender. (1981). *Growing and Learning Through Play, USA*.
- Wolfgang, Charles, Mary E. Wolfgang. (1990). *School for Young Children*. Boston: Allyn and Bacon.

G. Kegiatan Pembelajaran 3

- Chalufour, Ingrid & Karen Worth *Discovering Nature With Young Children*, Minesotta: Redleaf Press, 2003
- Charlesworth, Rosalin, *Experience in Math For Young Children 5th Edition*, New York: Thomson Delmar Learning, 2005
- Child and Adolescent Development in Your Classroom, 2nd Edition*. Christi Crosby Bergin, David Allen, Eight Edition, 2010, Pearson Education, Inc.
- Dodge, D. T., Colker, L. J., & Heroman, C. (2007). *Creative Curriculum for Preschool 4th Edition*. Washington D.C: Teaching Strategies.
- Early Years: Promoting a Promising Start in Literacy Development*; California State University | Center for the Advancement of Reading Bergin; 2016
- Eliason, C., & Jenkins, L. (2008). *a Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Environmental Awareness*. (2012). Singapore: Ministry of Education, Early Childhood Publication.
- Hartati, Sofia, Niken Pratiwi, *Pengantar Pengetahuan Sosial Anak Usia Dini*, Jakarta: UNJ Press, 2017

- Jalongo, Mary Renck, *Early Childhood Language Arts 4th Ed*, Boston: Pearson Education, 2007.
- Lind, K. K. (2005). *Exploring Science in Early Childhood Education*. New York: Delmar Thomson Learning.
- Mindes, Gayle, *Social Studies in Today's Early Childhood Curricula*, *Beyond the Journal Young Children on the Web*, September 2005
- NCSS, *National Standards for Social Studies Teachers • Volume I Revised 2002*, USA:2002
- Neuman, Susan B. , Carol Copple and Sue Bredekamp. (2000). *Learning to Read and Write: DAP for Young Children*. Washington DC: NAEYC.
- Nurturing Early Learners A Curriculum for Kindergartens in Singapore*
- Otto, Beverly, *Language Development in Early Childhood 3rd Ed*, Pearson: New Jersey, 2010.
- Parker, Walter C. *Social Studies in Elementary Education*, 2009, Pearson Education. Inc.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Lampiran 1.
- Pratiwi, Niken, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jakarta: UNJ, Tesis, 2014
- Raines, Shirley C., Robert J. Canady, *The Whole Language Kindergarten*, New York: Teachers College Press, 1990
- Schickendanz, J. A. (2008). *Increasing The Power of Instruction*. Washington D.C.: NAEYC.
- Seefeldt, Carol, Sharon Castle, Renee C. Falconer, *Social Studies for the Preschool /Primary Child* <http://education.seattlepi.com/age-children-ready-master-cursive-writing-3938.html>
- Steve, Tipps, Art Johnson, Leonar M. Kennedy, *Guiding Children's Learning of Mathematics 12th edition*,. Wadsworth Cengage Learning, 2011.
- Supporting Early Literacy Experiences in the Early Years*; Clare County Childcare Committee 2013

H. Kegiatan Pembelajaran 4

- Bligh, A. (2015) *Towards a 10-year plan for science, technology, engineering and mathematics (STEM) education and skills in Queensland*. Queensland: Department of Education, Training and the Arts.
- Bybee, R. W. 2013. *The case for STEM education: Challenges and opportunity*. Arlington, VI: National Science Teachers Association (NSTA) Press.
- Collin, Gillian, dan Dixon Hazel, *Integrated Learning: Planned Curriculum Unit*. Illinois: IRI / Skylight Publishing, Inc., 1991.

- Dadang Supriatna. 2020. Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 di TK. Modul Diklat Kecakapan Abad 21. Bandung: PPPPTK TK dan PLB Kemdikbud
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Jakarta : Kaifa, 2000.
- Dokumen Naskah Akademik Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Don Campbell, Alih bahasa Alex Tri Kantjono Widodo, Efek Mozart bagi Anak-anak, : Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik (Jakarta:Gramedia pustaka Utama, 2001).
- Fogarty, Robin, How to Integrated the Curricula. Illinois: IRI / Skylight Publishing, Inc., 1991.
- Hannover Research. (2011) Successful K-12 STEAM Education: Identifying Effective Approaches in Science, Technology, Engineering, and Mathematics. National Academies Press. NW, Suite 300, P 202.756.2971 F 866.808.6585]. Washington, DC:
- Kostelknik, Marjorie J. (editor). Teaching Young Children Using THEMES. Glenview, Illinois: GoodYear Books, 1991.
- Nugraha, Ali. 2008. Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Bandung: JILSI Foundation.
- Oho Garha, Pengantar Apresiasi Seni Rupa Anak-anak. (UPI, Bandung, 2000)
- Yuliani Nurani dkk, Buku Kerja Kurikulum 2013 PAUD. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014
- Yuliani Nurani dkk. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks, 2010.
- Yuliani Nurani. Perspektif Baru Konsep Dasar PAUD. Jakarta: Indeks, 2019.

I. Kegiatan Pembelajaran 5

- Banggart, Frank W dan Albert Trull Jr., (2001). Education Planning for Early Childhood, New York: Collier-Meamillan Limited.
- Bentzen, Warren R. (2005). Seeing Young Children: A Guide to Observing and Recording Behavior. 5th edition. New York: Thomas Delmar Learning.
- Bonanty, Bela H. (1972), Instructional Design, New York: Macmillan Publishing.
- Crain, William. (2007). Teori Perkembangan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gullo, D. F. Understanding assessment and evaluation in early childhood education. New York: Teachers College Press, 1994.
- Harjanto. (2005), Perencanaan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan Rachma, (2018), Perencanaan Pembelajaran PAUD, Surabaya: Unipress UNESA.

- Hopkins, Charles D., Richard L. Antes, Classroom Measurement and Evaluation. Itasca, Illinois : Peacock publishers, Inc., 1990.
- Jablon, Judy R, Amy Laura Dombro, Margo L Dichtelmiller. (2007). The Power of Observation for Birth through Eight. 2nd edition. Washington: Teaching Strategies NAEYC.
- Pennsylvania's Department's of Education and Public (2005) Welfare.Early Childhood Assesment for Children from Bird to Eight. Harrisburg, PA.
- Rahman, Arif. (2001), Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, Jakarta : Kencana.
- Reigeluth, Charles M. (1983), Instructional-Design Theories and Models : An Overview of their Current Status, USA : Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- Romiszowski, AJ. 91981), Designing Instructional System:Decision Making in Course Planning and Curriculum Design, London: Kogan Page.
- The National Academy (2008). Early Childhood Assessment. www.nationalacademies.org.
- Yaumi, Muhammad. (2018), Media dan Teknologi Pembelajaran, Jakarta: Kencana.

J. Kegiatan Pembelajaran 6

- Arthur, L., et al. (2001). Programming and Planning in Early Childhood Settings. 2nd ed. Harcourt Australia: Pty Limited.
- Bentzen, Warren R. (2005). Seeing Young Children: A Guide to Observing and Recording Behavior. 5th edition. New York: Thomas Delmar Learning.
- Bredenkamp, S. & Rosegrant. T (1992). Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Young Children. V-I. Washington, DC: NAEYC.
- Brewer, J.N. (2007). Introduction Early Childhood Education. Boston: Allyn and Bacon.
- Choate, Joyce, dkk., Curriculum Based Assesment And Programming. Second edition. Allyn and Bacon.1992.
- Crain, William. (2007). Teori Perkembangan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Decker, A., Decker, J.R. (1992). Planning and Administering Early Childhood Programs. 5 th ed. Macmillan Publishing Company.
- Esa, Eva. L. (2003). Early Chilhood Education. Canada: Delmar Learning.
- Feeney, S., Christensen, D., Moravcik, E. (2006). *Who Am I in The Lives of Children. 7th ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall.*
- Gullo, D. F. Understanding assessment and evaluation in early childhood education. New York: Teachers College Press, 1994.

- Hapidin, Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Ghiyats Alfiani Press, 2002.
- Hapidin, Panduan Penilaian Anak Usia Dini. Jakarta : Jakarta: Direktorat PAUD, 2010.
- Hopkins, Charles D., Richard L. Antes, Classroom Measurement and Evaluation. Itasca, Illinois : Peacock publishers, Inc., 1990.
- Hoorn, Judith Van. Etc. (1993). Play at the Center of the Curriculum. New York: Merrill, an imprint of Macmillan Publishing Company.
https://www.youtube.com/watch?v=gpFM_ZcQw7c
- Jablon, Judy R, Amy Laura Dombro, Margo L Dichtelmiller. (2007). The Power of Observation for Birth through Eight. 2nd edition. Washington: Teaching Strategies NAEYC.
- Linder Tony, Transdisciplinary, Play Based Assesment. An Evolving Process.
- Meier, Deborah, and Thomas Hehir. (2002). Multiple Intelligences and Portfolios: A Window into The Learner's Mind. Heineman: Evangeline Harris Stefanakis.
- Nilsen, B., A., (2004). Documenting The Development of Young Children. 3rd ed. Canada: Thomson Learning Inc.
- Nilsen, Barbara Ann. Week by Week: documenting the development of young children. United States of America: Thomson Delmar Learning, 2004.
- Nitko, Anthony J., Educational Test and Measurement An Introduction. New York : Harcourt Brace Javanovich, Inc., 1983.
- Puckett, M.B., Diffily, D. (2004). Teaching Young Children: An Introduction to The Early Childhood Profession. 2nd ed. Canada: Thomson Learning Inc.
- Popham, W James. (2006). Assessment for Educational Leaders. Boston: Pearson Education.
- Puckett, M. B & Black, J.K. (1994). Authentic Assessment of The Young Child. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Putra, Reza. Metode Observasi Psikologi: "Time Sampling". (<http://pemudaumat.blogspot.com/2012/07/metode-observasi-psikologitime.html>, diakses tanggal 02 Mei 2014).
- Pennsylvania's Department's of Education and Public (2005) Welfare. Early Childhood Assesment for Children from Birth to Eight. Harrisburg, PA.
- Stiggins, Richard J. (1994). Student-Centered Classroom Assesment. New York: Merrill, an imprint of. Macmillan College Publishing Company.
- The National Academy (2008). Early Childhood Assessment. www.nationalacademies.org.
- Taylor, Carrol, Lynn Lyons Morris, How to Design Program Evaluation. Newbury Park : SAGE Publication, Inc., 1987.
- Wortham, S.C. (2005). Assessment in Early Childhood Education. 4th ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Lampiran

K.

Modul Belajar Mandiri

CALON GURU

Aparatur Sipil Negara (ASN)
Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)