

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

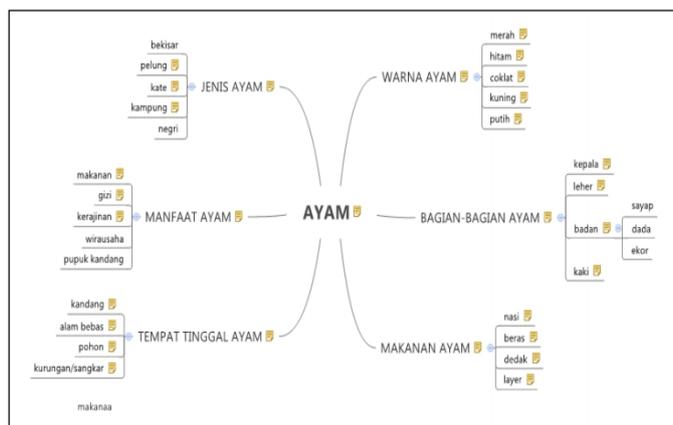
- 1) Kedekatan
tema hendaknya dipilih mulai dari hal-hal yang terdekat dengan kehidupan anak. Dekat dimaksud dapat dekat secara fisik dan juga dekat secara emosi atau minat anak. Tema yang terdekat secara fisik dengan anak, misalnya diri sendiri, keluarga, lingkungan rumah, lingkungan sekolah, binatang, 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 menyangkut atau mengukur. Menyangkut 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 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.