

# **SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017 MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

## **BAB I PENDAHULUAN**



**Prof. Dr. Sunardi, M.Sc  
Dr. Imam Sujadi, M.Si  
Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2017**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Kompetensi Inti**

Memahami kompetensi pendidik PAUD dalam implementasi konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini

#### **B. Kompetensi Dasar**

1. Menjelaskan pemahaman Pendidikan Anak Usia Dini
2. Menjelaskan kompetensi Pedagogi Pendidik PAUD

#### **C. Uraian Materi Pembelajaran**

##### **1) Pendidikan Anak Usia Dini**

Dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal itu berarti bahwa tugas PAUD adalah mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menapaki kehidupannya. Oleh karena itu PAUD jelas memiliki perbedaan dengan jenjang pendidikan lainnya dalam kerangka pengembangan SDM.

PAUD merupakan lembaga pendidikan yang unik dan khas, keunikan tersebut terjadi karena tugas dan tanggung jawabnya sebagai peletak dasar bagi pengembangan sumber daya manusia. Keunikan tersebut yang membawa PAUD berbeda tujuan dan fungsinya bagi peserta didiknya. Sebagai individu yang sedang tumbuh dalam PAUD maka pengembangan sumber daya manusianya berbeda dengan individu yang sudah memiliki "perangkat" yang berkembang.

PAUD bertugas mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan awal seorang individu untuk mencapai kematangannya. Dalam beberapa hal pemahaman ini dimaknai dengan kurang tepat sehingga menempatkan PAUD sama dengan jenjang pendidikan lainnya baik dalam proses maupun hasil belajarnya. Karena

perbedaan itulah maka pendidik PAUD berbeda dengan pendidik lainnya meskipun secara yuridis diatur dalam undang-undang yang sama yakni Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini dijelaskan pula bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, sebagaimana dijelaskan diatas. Selanjutnya dalam tataran lembaga, dalam peraturan yang sama dijelaskan pula bahwa Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

## 2) Kompetensi Pedagogi Pendidik PAUD

Berdasarkan Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Berdasarkan tujuan dan fungsi di atas dan karakteristik PAUD maka fungsi Guru di PAUD menjadi lebih akrab dan persuasif sebagai pendidik dari pada sebagai pengajar. Dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar PAUD dijelaskan bahwa: (1) Pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan. (2) Pendidik anak usia dini terdiri atas guru PAUD, guru pendamping, dan guru pendamping muda. (3) Tenaga kependidikan anak usia dini merupakan

tenaga yang bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan dan atau program PAUD.

Pelaksanaan tugas sebagai pendidik harus berpedoman pada kompetensi pedagogi sebagai pendidik PAUD sebagaimana tercantum dalam lampiran II Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD, sebagai berikut:

Tabel 2.1. Kompetensi Pedagogi

Kompetensi	Sub Kompetensi
<b>I. Paedagogik</b>	
A. Mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini</li> <li>2. Mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan</li> <li>3. Mengidentifikasi kemampuan awal anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan</li> <li>4. Mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang Pengembangan</li> </ol>
B. Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak usia dini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD</li> <li>2. Menelaah teori pembelajaran dalam konteks bermain dan belajar yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak usia dini</li> <li>3. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan anak usia dini, dan bermakna, yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di PAUD</li> <li>4. Merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada anak usia dini</li> </ol>
C. Merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun isi program pengembangan anak sesuai dengan tema dan kebutuhan anak usia dini pada berbagai aspek perkembangan</li> </ol>

	2. Membuat rancangan kegiatan bermain dalam bentuk program tahunan, semester, mingguan, dan harian
D. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih prinsip-prinsip pengembangan yang mendidik dan menyenangkan.</li> <li>2. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, maupun luar kelas</li> <li>3. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna</li> </ol>
E. Memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih teknologi informasi dan komunikasi serta bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan pengembangan anak usia dini</li> <li>2. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan yang mendidik</li> </ol>
F. Mengembangkan potensi anak usia dini untuk pengaktualisasian diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih sarana kegiatan dan sumber belajar pengembangan anak usia dini</li> <li>2. Membuat media kegiatan pengembangan anak usia dini</li> <li>3. Mengembangkan potensi dan kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar</li> </ol>
G. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun dengan anak usia dini</li> <li>2. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan anak usia dini</li> </ol>
H. Menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini	Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
I. Menentukan lingkup sasaran asesmen proses dan hasil pembelajaran pada anak usia dini	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih pendekatan, metode dan teknik asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan pada anak usia dini</li> <li>2. Menggunakan prinsip dan prosedur asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan anak usia dini</li> <li>3. Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan berbagai instrument</li> <li>4. Menentukan tingkat capaian perkembangan anak usia dini</li> </ol>

	5. Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan 6. Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar
J. Menggunakan hasil penilaian, pengembangan dan evaluasi program untuk kepentingan pengembangan anak usia dini	1. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk kesinambungan belajar anak usia dini 2. Melaksanakan program remedial dan pengayaan 3. Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran 4. Mengomunikasikan hasil penilaian pengembangan dan evaluasi program kepada pemangku kepentingan
K. Melakukan tindakan reflektif, korektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pengembangan anak usia dini	1. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan anak usia dini yang telah dilaksanakan 2. Meningkatkan kualitas pengembangan anak usia dini melalui penelitian tindakan kelas 3. Melakukan penelitian tindakan kelas

Pendidik anak usia dini adalah profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan pembimbingan, pengasuhan dan perlindungan anak didik. Pendidik PAUD bertugas di berbagai jenis layanan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal seperti TK/RA, KB, TPA dan bentuk lain yang sederajat. Pendidik PAUD pada jalur pendidikan formal terdiri atas guru dan guru pendamping; sedangkan pendidik PAUD pada jalur pendidikan nonformal terdiri atas guru, guru pendamping, dan pengasuh.

### 3) Ruang Lingkup

Penyusunan sumber belajar ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran bagi guru PAUD mengenai kompetensi pedagogi yang harus dikuasai. Dalam sumber belajar ini akan dibahas 7 Bab yang masing-masing kegiatan pembelajaran terdiri dari Kompetensi inti, kompetensi dasar, uraian materi pembelajaran, dan soal latihan serta referensi yang dapat dirujuk untuk mempelajari lebih jauh uraian materi yang telah diberikan.

Bahan belajar yang dibahas dalam sumber belajar ini tertuang dalam 7 Bab sebagai berikut:

Bab I	:	Pendahuluan
Bab II	:	Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini
Bab III	:	Teori Belajar
Bab IV	:	Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
Bab V	:	Desain dan Perencanaan Pembelajaran di TK
Bab VI	:	Media Pembelajaran di PAUD
Bab VII	:	Penilaian Perkembangan Anak

#### 4) Saran Cara Penggunaan Sumber Belajar

Sumber belajar ini secara khusus diperuntukkan bagi guru yang akan mengikuti pendidikan dan pelatihan kompetensi guru (PLPG) setelah menempuh Ujian Kompetensi Guru (UKG) atau sedang belajar mandiri secara individu atau dengan teman sejawat.

Berikut ini beberapa saran dalam cara penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar ini.

- Bacalah sumber belajar ini secara runtut, dimulai dari Pendahuluan, agar memperoleh gambaran umum yang komprehensif terhadap sumber belajar ini dan mengetahui proses dan alur berfikirnya.
- Materi di dalam sumber belajar ini lebih bersifat ringkas dan padat, sehingga dimungkinkan untuk menelusuri sumber belajar lain yang dapat menunjang penguasaan kompetensi.
- Setelah melakukan aktivitas membaca sumber belajar, upayakan untuk menyelesaikan latihan dan/atau tugas yang ada.  
Kemandirian dalam mempelajari sumber belajar ini akan menentukan penguasaan kompetensi sebagai pendidik PAUD.
- Lakukan refleksi berdasarkan proses belajar yang telah dilakukan dan penyelesaian latihan/tugas. Hasil refleksi yang dapat terjadi antara lain ditemukan beberapa bagian yang harus dikoreksi dan dipelajari kembali, ada bagian yang perlu dipertajam atau dikoreksi, dan lain lain.
- Setelah mendapatkan hasil refleksi, rencanakan dan lakukan tindak lanjut yang sesuai dengan kebutuhan belajar yang muncul

#### **D. Referensi**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, H. (2006). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Citra Praya.
- LPMP NTB. (2012). *Bahan Ajar Kompetensi Pedagogik*. Mataram: Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan NTB.
- Sumardi, dkk. (2016), *Refleksi, PTK, dan Pengembangan Keprofesian Guru*. Bahan ajar diklat. Jakarta: Kemdikbud PPPPTK
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

# **SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017 MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

## **BAB II PERKEMBANGAN DAN KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI**



**Prof. Dr. Sunardi, M.Sc  
Dr. Imam Sujadi, M.Si  
Drs. I Wayan Sutama, M.Pd.**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2017**

## **BAB II**

### **PERKEMBANGAN DAN KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI**

#### **A. Kompetensi Inti**

Mengorganisasikan aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini

#### **B. Kompetensi Dasar**

- a. Menelaah aspek perkembangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini
- b. Mengelompokkan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan pada berbagai aspek perkembangan
- c. Mengidentifikasi kemampuan awal anak usia dini dalam berbagai bidang pengembangan
- d. Mengidentifikasi kesulitan anak usia dini dalam berbagai bidang Pengembangan

#### **C. Uraian Materi**

##### **1. Tahapan Perkembangan Anak**

Anak sebagai subyek pembelajaran merupakan individu aktif dengan berbagai karakteristiknya, sehingga dalam proses pembelajaran terjadi interaksi timbal balik, baik antara guru dengan anak maupun antara anak dengan anak. Oleh karena itu, salah satu dari kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru adalah memahami karakteristik anak didiknya, sehingga tujuan pembelajaran, materi yang disiapkan, dan metode yang dirancang untuk menyampaikannya benar-benar sesuai dengan karakteristik anaknya.

Perbedaan karakteristik anak salah satunya dapat dipengaruhi oleh perkembangannya. Psikologi perkembangan membahas perkembangan individu sejak masa konsepsi, yaitu masa pertemuan spermatozoid dengan sel telur sampai dengan dewasa.

##### **1. Metode Dalam Psikologi Perkembangan**

Ada dua metode yang sering dipakai dalam meneliti perkembangan manusia, yaitu *longitudinal* dan *cross sectional*. Dengan metode *longitudinal*, peneliti mengamati dan

mengkaji perkembangan satu atau banyak orang yang sama usia dalam waktu yang lama. Misalnya penelitian Luis Terman (dalam Clark, 1984) yang mengikuti perkembangan sekelompok anak jenius dari masa prasekolah sampai masa dewasa waktu mereka sudah mencapai karier dan kehidupan yang mapan. Perbedaan karakteristik setiap saat itulah yang diasumsikan sebagai tahap perkembangan. Penelitian dengan metode longitudinal mempunyai kelebihan, yaitu kesimpulan yang diambil lebih meyakinkan, karena membandingkan karakteristik anak yang sama pada usia yang berbeda-beda, sehingga setiap perbedaan dapat diasumsikan sebagai hasil perkembangan dan pertumbuhan. Tetapi, metode ini memerlukan waktu sangat lama untuk mendapat hasil yang sempurna.

Dengan metode *cross sectional*, peneliti mengamati dan mengkaji banyak anak dengan berbagai usia dalam waktu yang sama. Misalnya, penelitian yang pernah dilakukan oleh Arnold Gessel (dalam Nana Saodih Sukmadinata, 2009) yang mempelajari ribuan anak dari berbagai tingkatan usia, mencatat ciri-ciri fisik dan mentalnya, pola-pola perkembangan dan kemampuannya, serta perilaku mereka. Perbedaan karakteristik setiap kelompok itulah yang diasumsikan sebagai tahapan perkembangan. Dengan pendekatan cross-sectional, proses penelitian tidak memerlukan waktu lama, hasil segera dapat diketahui. Kelemahannya, peneliti menganalisis perbedaan karakteristik anak-anak yang berbeda, sehingga diperlukan kehati-hatian dalam menarik kesimpulan, bahwa perbedaan itu semata-mata karena perkembangan.

## **2. Pendekatan dalam Psikologi Perkembangan**

Manusia merupakan kesatuan antara jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisahkan. Manusia merupakan individu yang kompleks, terdiri dari banyak aspek, termasuk jasmani, intelektual, emosi, moral, sosial, yang membentuk keunikan pada setiap orang. Kajian perkembangan manusia dapat menggunakan pendekatan menyeluruh atau pendekatan khusus (Nana Saodih Sukmadinata, 2009). Menganalisis seluruh segi perkembangan disebut pendekatan menyeluruh/global. Segala segi perkembangan dideskripsikan dalam pendekatan ini, seperti perkembangan fisik, motorik, sosial, intelektual, moral, emosi, religi, dan lain sebagainya.

Walaupun demikian, untuk mempermudah penelitian, pembahasan dapat dilakukan per aspek perkembangan. Misalnya, ada peneliti yang memfokuskan kajiannya pada perkembangan aspek fisik saja, aspek intelektual saja, aspek moral saja, aspek emosi saja, dan lain sebagainya. Inilah yang dikenal dengan pendekatan khusus (spesifik).

### **3. Teori Perkembangan**

Ada berbagai teori perkembangan. Dalam buku ini akan dibahas beberapa teori yang sering menjadi acuan dalam bidang pendidikan, yaitu teori yang termasuk teori menyeluruh/global (Rousseau, Stanley Hall, Havigurst), dan teori yang termasuk khusus/spesifik (Piaget, Kohlbergf, Erikson), seperti yang diuraikan dalam Nana Saodih Sukmadinata (2009).

#### **a. Jean Jacques Rousseau**

Jean Jacques Rousseau merupakan ahli pendidikan beraliran liberal yang menjadi pendorong pembelajaran discovery. Rousseau mulai mendakan kajian pada 1800an. Menurut Rousseau, perkembangan anak terbagi menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut. (1) Masa bayi infancy (0-2 tahun). Oleh Rousseau, usia antara 0-2 tahun adalah masa perkembangan fisik. Kecepatan pertumbuhan fisik lebih dominan dibandingkan perkembangan aspek lain, sehingga anak disebut sebagai binatang yang sehat. (2) Masa anak / childhood (2-12 tahun); Masa antara 2-12 tahun disebut masa perkembangan sebagai manusia primitive. Kecuali masih terjadi pertumbuhan fisik secara pesat, aspek lain sebagai manusia juga mulai berkembang, misalnya kemampuan berbicara, berfikir, intelektual, moral, dan lain-lain. (3) Masa remaja awal / pubescence (12-15 tahun); Masa usia 12-15, disebut masa remaja awal/pubescence, ditandai dengan perkembangan pesat intelektual dan kemampuan bernalar juga disebut masa bertualang. (4) Masa remaja / adolescence (15-25 tahun); Usia 15-25 tahun disebut maswa remaja / adolescence. Pada masa ini terjadi perkembangan pesat aspek seksual, social, moral, dan nurani, juga disebut masa hidup sebagai manusia beradab.

## b. Stanley Hall

Stanley Hall, seorang psikolog dari Amerika Serikat, merupakan salah satu perintis kajian ilmiah tentang siklus hidup (*life span*) yang berteori bahwa perubahan menuju dewasa terjadi dalam sekuens (urutan) yang universal bagian dari proses evolusi, parallel dengan perkembangan psikologis, namun demikian, factor lingkungan dapat mempengaruhi cepat lambatnya perubahan tersebut. Misalnya, usia enam tahun adalah usia masuk sekolah di lingkungan tertentu, tetapi ada yang memulai sekolah pada usia lebih lambat di lingkungan yang lain. Konsekuensinya, irama perkembangan anak di kedua lingkungan tersebut dapat berbeda. Stanley Hall membagi masa perkembangan menjadi empat tahap, yaitu sebagai berikut. (1) Masa kanak-kanak / infancy (0-4 tahun). Pada usia-usia ini, perkembangan anak disamakan dengan binatang, yaitu melata atau berjalan. (2) Masa anak / childhood (4-8 tahun). Oleh Hall, masa ini disebut masa pemburu, anak haus akan pemahaman lingkungannya, sehingga akan berburu kemanapun, mempelajari lingkungan sekitarnya. (3) Masa puber / youth 8-12 tahun). Pada masa ini anak tumbuh dan berkembang tetapi sebagai makhluk yang belum beradab. Banyak hal yang masih harus dipelajari untuk menjadi makhluk yang beradab di lingkungannya, seperti yang berkaitan dengan social, emosi, moral, intelektual. (4) Masa remaja / adolescence (12 – dewasa). Pada masa ini, anak mestinya sudah menjadi manusia beradab yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan dunia yang selalu berubah. Perspektif life span seperti yang dipelopori oleh Stanley Hall dkk. Dapat dibuktikan pada tahap masa remaja sampai dewasa. Misalnya, pada masyarakat tertentu yang masih terbelakang, anak justru cepat menjadi dewasa. Karena pendidikan hanya tersedia sampai sekolah dasar, masyarakat cenderung mulai bekerja dan berkeluarga dalam usia muda. Sebaliknya, pada masyarakat yang semua warganegarannya mencapai pendidikan tinggi, anak-anak menjadi dewasa pada usia yang lebih lanjut.

## c. Robert J. Havigurst

Robert J. Havigurst dari Universitas Chicago mulai mengembangkan konsep developmental task (tugas perkembangan) pada tahun 1940an, yang menggabungkan antara dorongan tumbuh/berkembang sesuai dengan kecepatan pertumbuhannya dengan tantangan dan kesempatan yang diberikan oleh lingkungannya. Havigurst

menyusun tahap-tahap perkembangan menjadi lima tahap berdasarkan problema yang harus dipecahkan dalam setiap fase., yaitu sebagai berikut. (1) Masa bayi / infancy (0 – ½ tahun); (2) Masa anak awal/early childhood (2/3 – 5/7 tahun); (3) Masa anak / late childhood (5/7 tahun – pubesen); (4) Masa adolesense awal / early adolescence (pubesen – pubertas\_) dan (5) Masa adolescence / late adolescence (pubertas – dewasa).

Selain tahapan perkembangan sebagaimana yang dipaparkan di atas, anak juga mengalami tugas-tugas perkembangan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Ada sepuluh tugas perkembangan yang harus dikuasai anak pada setiap fase, yaitu: (1) Ketergantungan–kemandirian; (2) Memberi – menerima kasih sayang; (3) Hubungan sosial; (4) Perkembangan kata hati; (5) Peran biososio dan psikologis; (6) Penyesuaian dengan perubahan badan; (7) Penguasaan perubahan badan dan motorik; (8) Memahami dan mengendalikan lingkungan fisik; (9) Pengembangan kemampuan konseptual dan sistem simbol; dan (10) Kemampuan melihat hubungan dengan alam semesta. Dikuasai atau tidaknya tugas perkembangan pada setiap fase akan mempengaruhi penguasaan tugas-tugas pada fase berikutnya.

#### d. Jean Piaget

Jean Piaget latar belakangnya adalah pakar biologi dari Swiss yang hidup pada tahun 1897 sampai tahun 1980 (Harre dan Lamb, 1988). Teori-teorinya dikembangkan dari hasil pengamatan terhadap tiga orang anak kandungnya sendiri, kebanyakan berdasarkan hasil pengamatan dan pembicaraanya dengan anak atau antar anak-anak sendiri. Piaget lebih memfokuskan kajiannya dalam aspek perkembangan kognitif anak dan mengelompokkannya dalam empat tahap, yakni sebagai berikut. (1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Tahap ini juga disebut masa discriminating dan labeling. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak reflex, bahasa awal, dan ruang waktu sekarang saja. (2) Tahap praoperasional (2-4 ahun). Pada tahap praoperasional, atau prakonseptual, atau disebut juga dengan masa intuitif, anak mulai mengembangkan kemampuan menerima stimulus secara terbatas. Kemampuan bahasa mulai berkembang, pemikiran masih statis, belum dapat berfikir abstrak, dan kemampuan persepsi waktu dan ruang masih terbatas. (3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Tahap ini juga disebut masa performing operation. Pada masa ini, anak sudah mampu menyelesaikan tugas-

tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi.

(4) Tahap operasonal formal (11-15 tahun). Tahap ini juga disebut masa *proportional thinking*. Pada masa ini, anak sudah mampu berfikir tingkat tinggi, seperti berfikir secara deduktif, induktif, menganalisis, mensintesis, mampu berfikir secara abstrak dan secara reflektif, serta mampu memecahkan berbagai masalah.

e. Lawrence Kohlberg

Mengacu kepada teori perkembangan Piaget yang berfokus pada perkembangan kognitif, Kohlberg lebih berfokus pada kognitif moral atau *moral reasoning*. Kemampuan kognitif moral seseorang dapat diukur dengan menghadapkannya dengan dilema moral hipotesis yang terkait dengan kebenaran, keadilan, konflik terkait aturan dan kewajiban moral.

Menurut Kohlberg, perkembangan moral kognitif anak terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut.

a) Preconventional moral reasoning

1) Obidience and paunishment orientation

Pada tahap ini, orientasi anak masih pada konsekuensi fisik dari perbuatan benar – salahnya, yaitu hukuman dan kepatuhan. Mereka hormat kepada penguasa, penguasalah yang menetapkan aturan / undang-undang, mereka berbuat benar untuk menghindari hukuman.

2) Naively egoistic orientation

Pada tahap ini, anak beorientasi pada instrument relative. Perbuatan benar adalah perbuatan yang secara instrument memuaskan keinginannya sendiri dan (kadang-kadang) juga orang lain. Kepedulianya pada keadilan / ketidakadilan bersifat pragmatic, yaitu apakah mendatangkan keuntungan atau tidak.

b) Conventional moral reasoning

1) Good boy orientation

Pada tahap ini, orientasi perbuatan yang baik adalah yang menyenangkan, membantu, atau diepakati oleh orang lain. Orientasi ini juga disebut good/nice boy orientation. Anak patuh pada karakter tertentu yang dianggap alami,

cenderung mengembangkan niat baik, menjadi anak baik, saling berhubungan baik, peduli terhadap orang lain.

2) Authority and social order maintenance orientation

Pada tahap ini, orientasi anak adalah pada aturan dan hukum. Anak menganggap perlunya menjaga ketertiban, memenuhi kewajiban dan tugas umum, mencegah terjadinya kekacauan system. Hukum dan perintah penguasa adalah mutlak dan final, penekanan pada kewajiban dan tugas terkait dengan perannya yang diterima di masyarakat dan publik.

c) Post conventional moral reasoning

1) Contranctual legalistic orientation

Pada tahap ini, orientasi anak pada legalitas kontrak sosial. Anak mulai peduli pada hak azasi individu, dan yang baik adalah yang disepakati oleh mayoritas masyarakat. Anak menyadari bahwa nilai (benar/salah, baik/buruk, suka/tidak suka, dll) adalah relatif, menyadari bahwa hukum adalah instrumen yang disetujui untuk mengatur kehidupan masyarakat, dan itu dapat diubah melalui diskusi apabila hukum gagal mengatur masyarakat.

2) Conscience or principle orientation

Pada tahap ini, orientasi adalah pada prinsip-prinsip etika yang bersifat universal. Benar-salah harus disesuaikan dengan tuntutan prinsipprinsip etika yang bersifat ini sari dari etika universal. Aturan hukum legal harus dipisahkan dari aturan moral. Masing-masing (kukum legal dan moral) harus diakui terpisah, masing-masing mempunyai penerapannya sendiri, tetapi tetap mengacu pada nilai-nilai etika / moral.

f. Erick Homburger Erickson

Erickson merupakan salah seorang tokoh psikoanalisis pengikut Sigmund Freud. Dia memusatkan kajiannya pada perkembangan psikososial anak. Menurut Erickson (dalam Harre dan Lamb, 1988), dalam perkembangan, anak melewati delapan tahap perkembangan (developmental stages), disebut siklus kehidupan (*life cycle*) yang ditandai dengan adanya krisis psikososial tertentu. Teori Erickson ini secara luas banyak diterima,

karena menggambarkan perkembangan manusia mencakup seluruh siklus kehidupan dan mengakui adanya interaksi antara individu dengan konteks sosial. Kedelapan tahap tersebut digambarkan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1: Perkembangan Psikososial Erickson

TAHAP	USIA	KRISIS PSIKOSOSIAL	KEMAMPUAN
I	0-1	<i>Basic trust vs mistrust</i>	Menerima, dan sebaliknya, memberi
II	2-3	<i>Autonomy vs shame and doubt</i>	Menahan atau membiarkan
III	3-6	<i>Initiative vs guilt</i>	Menjadikan (seperti) permainan
IV	7-12	<i>Industry vs inferiority</i>	Membuat atau merangkai sesuatu
V	12-18	<i>Identity vs role confusion</i>	Menjadi diri sendiri, berbagi konsep diri
VI	20an	<i>Intimacy vs isolation</i>	Melepas dan mencari jati diri
VII	20-50	<i>Generativity vs stagnation</i>	Membuat, memelihara
VIII	>50	<i>Ego integrity vs despair</i>	

Pada tahap *Basic trust vs mistrust* (*infancy* – bayi), anak baru mulai mengenal dunia, perhatian anak adalah mencari rasa aman dan nyaman. Lingkungan dan sosok yang mampu menyediakan rasa nyaman / aman itulah yang dipercaya oleh anak, sebaliknya, yang menjadikan sebaliknya, cenderung tidak dipercaya. Rasa aman dan nyaman ini terkait dengan kebutuhan primer seperti makan, minum, pakaian, kasih sayang. Sosok ibu atau pengasuh biasanya sangat dipercaya karena setiap mendatangkan kenyamanan. Sedangkan orang yang dianggap asing akan ditolak.

Pada tahap *Autonomy vs shame and doubt* (*toddler* – masa bermain), anak tidak ingin sepenuhnya tergantung pada orang lain. Anak mulai mempunyai keinginan dan kemauan sendiri. Dalam masa ini, orang tua perlu memberikan kebebasan yang

terkendali, karena apabila anak terlalu dikendalikan/didikte, pada diri anak dapat tumbuh rasa selalu was-was, ragu-ragu, kecewa. Pada tahap Initiative vs guilt (preschool–prasekolah), pada diri anak mulai tumbuh inisiatif yang perlu difasilitasi, didorong, dan dibimbing oleh orang dewasa disekitarnya. Anak mulai bertanggungjawab atas dirinya sendiri. Berbagai aktifitas fisik seperti bermain, berlari, lompat, banyak dilakukan. Kurangnya dukungan dari lingkungan, misalnya terlalu dikendalikan, kurangnya fasilitas, sehingga inisiatifnya menjadi terkendala, pada diri anak akan timbul rasa kecewa dan bersalah.

Pada tahap ini, Industry vs inferiority (*schoolage* – masa sekolah), anak cenderung luar biasa sibuk melakukan berbagai aktifitas yang diharapkan mempunyai hasil dalam waktu dekat. Keberhasilan dalam aktifitas ini akan menjadikan anak merasa puas dan bangga. Sebaliknya, jika gagal, anak akan merasa rendah diri. Oleh karena itu, anak memerlukan bimbingan dan fasilitasi agar tidak gagal dan setiap aktifitasnya.

Pada tahap Identity vs role confusion (*adolescence* – remaja), anak dihadapkan pada kondisi pencarian identitas diri. Jati diri ini akan berpengaruh besar pada masa depannya. Pengaruh lingkungan sangat penting. Lingkungan yang baik akan menjadikan anak memiliki jati diri sebagai orang baik, sebaliknya lingkungan yang tidak baik anak membawanya menjadi pribadi yang kurang baik. Orang tua harus menjamin bahwa anak berada dalam lingkungan yang baik, sehingga hal-hal yang tidak diinginkan tidak terjadi, misalnya menjadi anggota geng anak nakal, anak jalanan, pemabuk, narkoba, dll., adalah disebabkan karena anak keliru dalam membangun identitas diri.

Pada tahap Intimacy vs isolation (*young adulthood* – dewasa awal), anak mulai menyadari bahwa meskipun dalam banyak hal memerlukan komunikasi dengan masyarakat dan teman sebaya, dalam hal-hal tertentu, ada yang memang harus bersifat privat. Ada hal-hal yang hanya dibicarakan dengan orang tertentu, ada orang tertentu tempat mencurahkan isi hati, memerlukan orang yang lebih dekat secara pribadi, termasuk pasangan lawan jenis. Kegagalan pada tahap ini dapat mengakibatkan anak merasa terisolasi di kehidupan masyarakat.

Tahap Generativity vs stagnation (*middle adulthood*–dewasa tengah-tengah) menandai munculnya rasa tanggungjawab atas generasi yang akan datang. Bentuk

kepedulian ini tidak hanya dalam bentuk peran sebagai orang tua, tetapi juga perhatian dan kepeduliannya pada anak-anak yang merupakan generasi penerus. Ada rasa was-was akan generasi penerusnya (keturunannya), seperti apakah mereka nanti, bahagiakah, terpenuhi kebutuhannyakah? Atau akan stagnan, bertenti sama sekali.

Tahap ini, Ego integrity vs despair (later adulthood–dewasa akhir), adalah tahap akhir dari siklus kehidupan. Individu akan melakukan introspeksi, mereview kembali perjalanan kehidupan yang telah dilalui dari hari ke hari, dari tahun ke tahun, dari karier satu ke karier lainnya. Yang paling diharapkan adalah jika tidak ada penyesalan.

## **2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Sebagai individu yang sedang tumbuh dan berkembang, anak-anak memiliki karakteristik perkembangan yang unik. Karakteristik perkembangan anak dapat dikelompokkan sesuai dengan bidang pengembangan yang ada pada pendidikan anak usia dini, yang meliputi nilai moral dan agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni.

### **a. Karakteristik perkembangan Nilai Moral dan Agama Anak**

Kohlberg (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa perkembangan moral manusia berlangsung secara bertahap. Masing-masing tahap terdiri atas dua level. Dimulai dengan tahap prakonvensional anak mulai belajar moral dari interaksinya dengan lingkungan. Semua sumber moral diterima melalui pengalaman inderawi yang menyenangkan. Tahap ini dimulai dengan level pertama, anak belajar moral berdasarkan orientasi pada kepatuhan dan hukuman. Anak mematuhi aturan moral didasarkan pada ganjaran dan hukuman. Perbuatan baik atau buruk yang dilakukan anak melalui diorientasikan pada kepatuhan dan hukuman ini. Misalnya, anak mau melakukan karena dapat imbalan yang menyenangkan sedangkan perbuatan buruk karena menghindari hukuman yang diterimanya dan bukan karena kesadaran mau berbuat baik dan meninggalkan yang buruk.

Pada tahap konvensional perbuatan moral anak diorientasikan pada harapan/penghargaan sosial. Anak akan berbuat moral agar dianggap baik oleh masyarakat. Perbuatannya dilakukan agar dihargai oleh orang lain. Semakin bertambah usia dan

dewasa maka semakin pula meningkat kemampuan moralnya. Seseorang pada level konvensional tahap keempat ini sudah mampu menerima dan menentukan harus berbuat sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat. Jika anak berbuat tidak sesuai dengan norma masyarakat itu maka anak merasa terasing dan takut terhadap sanksi sosial yang akan diterimanya.

Tingkat kesadaran dan pemikiran seseorang akan membawa pada kesadaran moral level pasca konvensional. Pada tahap kelima dalam level ini orang akan berbuat baik atau sesuai dengan norma moral karena ia memahami bahwa standar moral itu baik untuk dilakukan. Ada keharusan di dalam dirinya untuk berbuat baik dan jika tidak, ia akan merasa bersalah dan berdosa. Kesadaran ini akan membawa ketenangan diri dalam kehidupan masyarakat. Pencapaian tingkatan moral tertinggi berada pada perilaku moral sesuai dengan standar internal. Pada tahap ini orang mau berbuat baik karena di dalam diri ada standar yang sudah dimiliki untuk menentukan perbuatan yang akan dilakukan. Berbuat baik demi kebaikan itu sendiri. Standar moral internal ini dapat diperoleh melalui kesadaran hati nurani sehingga sampai pada keikhlasan.

Karakteristik perkembangan moral dan nilai keberagamaan anak usia setahun menunjukkan anak sudah mampu memperhatikan perilaku keagamaan yang diterima melalui inderanya. Pada usia ini anak membangun moralitas melalui penginderaan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin baik lingkungan moral tempat anak tumbuh kembang, maka semakin baik pula perkembangan moral anak.

Anak usia dua tahun menunjukkan perkembangan moral Anak mulai meniru perilaku keagamaan secara sederhana dan mulai mengekspresikan rasa sayang dan cinta kasih. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang penuh kasih sayang dan lemah lembut akan membentuk sifat dan karakter anak yang lemah lembut juga. Peran orang tua dan pendidik PAUD sangat berperan besar untuk memberikan layanan pendidikan yang kondusif bagi perkembangan anak.

Ketika anak memasuki usia tiga tahun anak menunjukkan ciri moral tertentu yang berbeda dengan usia sebelumnya. Di sini anak mampu meniru secara terbatas perilaku keagamaan yang dilihat dan didengarnya. Mulai meniru perilaku baik/sopan. Segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diucapkan oleh orang lain, terutama orang dewasa

akan ditirukan oleh anak. Peran orang tua dan pendidik Paud adalah memberikan contoh dan keteladanan moral pada anak.

Anak usia empat tahun sudah mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana. Mulai berperilaku baik/sopan bila diingatkan. Komunikasi dan interaksi moral yang baik akan mendorong perkembangan moral secara cepat. Keteladanan orang tua masih terus dibutuhkan bagi perkembangan moral anak usia empat tahun. Cara berpikir moral anak masih sederhana pada usia ini.

Memasuki usia lima tahun anak mampu mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah, mengikuti aturan serta mampu belajar berperilaku baik dan sopan bila diingatkan. Suasana menyenangkan melalui lagu dan gerakan fisik motorik serta dialog antara anak dan orang tua atau pendidik sangat diperlukan oleh anak. Anak sudah mulai bertanya mengapa ia harus melakukan perbuatan moral tertentu. Orang tua dapat memberikan penjelasan yang dapat diterima akal sehat anak. Anak sudah dapat berbuat moral ketika ia diingatkan oleh orang tua atau pendidik.

Anak mampu melakukan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk. Seiring dengan tahap berpikirnya, moralitas anak berkembang dilandasi cara berpikir anak. Kemampuan moral anak ini dimiliki anak ketika anak memasuki usia enam tahun.

#### b. Karakteristik Perkembangan Sosial-emosional Anak

Patmonodewo (1995) mengemukakan bahwa perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Sementara itu Hurlock (1978) mengemukakan bahwa perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan Sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrik, individual ke arah interaktif, komunal. Anak memandang sesuatu dari sisi "aku" nya saja, mereka tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri. Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain.

Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial secara efektif. Sedangkan tanggung jawab sosial terhadap sesuatu ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Menjadi seseorang yang mampu bermasyarakat memerlukan tiga proses, di mana masing-masing proses tersebut terpisah dan sangat berbeda satu sama lain tetapi saling terkait. Ketiga proses tersebut adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sikap sosial. Dalam kenyataannya, hanya sedikit anak atau orang dewasa yang benar-benar berhasil dalam ketiga proses tersebut. Meskipun demikian, umumnya orang berharap memperoleh penerimaan sosial sehingga sesuai dengan tuntutan kelompok.

Pada usia sekitar 2 bulan anak mulai mampu merespon terhadap perlakuan orang lain dengan senyuman dan mampu meniru (imitasi) tingkah laku dengan menjulurkan lidah atau menutup mata. Sekitar 6-8 bulan anak-anak mengembangkan kelekatan yang kuat dengan pengasuhnya atau biasanya orang tua mereka. Pada anak usia 2 tahun anak-anak mencoba memantapkan identitas dirinya dan selalu ingin menunjukkan kemauan dan kemampuannya dengan pernyataan "inilah saya, saya bisa". Tidak jarang pada saat tersebut anak dinilai sebagai anak yang keras kepala. Pada usia 3 tahun mereka mulai memantapkan hubungannya dengan anggota keluarga dan orang di luar mereka. Mereka mulai mengembangkan siasat/strategi apa yang diinginkan dan melakukan identifikasi mengenai peran jenis kelamin dengan melakukan tingkah laku yang sesuai dengan jenis kelamin.

Pada usia 4 tahun, anak mulai memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, kelompok bermain yang dibangun pada anak usia ini cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisir secara baik. Oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti. Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Pola permainan anak pada usia ini sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Perselisihan pada anak usia ini sering terjadi tetapi sebentar

kemudian mereka akan baik kembali. Anak telah menyadari kesadaran akan peran jenis kelamin.

Emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang kompleks yang disertai karakteristik kegiatan kelenjar dan motoris (Saputra dan Rudyanto, 2005). Sarwono (1984) berpendapat bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai keragaman perilaku baik tingkat lemah maupun pada tingkat yang luas. Emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai dengan perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya perilaku. Proses terjadinya emosi meliputi beberapa tahapan, yaitu: (1) adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa, (2) terjadi aktivitas di pusat sistem syaraf, (3) perubahan khusus yang terjadi dalam aspek fisiologis, (4) terjadinya perubahan pada bagian fisik yang dapat diamati seperti wajah-tubuh-suara, (5) persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya. Emosi berfungsi dan berperan sebagai bentuk komunikasi tentang kebutuhan dan perasaan pada orang lain serta mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya.

Jenis-jenis emosi dasar yang dapat dikembangkan pada anak usia dini adalah emosi gembira, marah, takut, dan sedih. Di samping itu, dapat pula dikenalkan tentang emosi-emosi positif seperti rela, lucu, ceria, ingin tahu, bahagia, suka, cinta, kasih sayang, tertarik; sedangkan emosi-emosi yang negatif, seperti tidak sabar, bimbang, marah, curiga, cemas, bersalah, cemburu, jengkel, takut, sedih, benci.

Karakteristik emosi pada anak usia dini menurut Hurlock (1991) bercirikan sebagai berikut. (1) Reaksi emosi anak sangat kuat; anak akan memperlihatkan reaksi emosi yang sama kuatnya dalam menghadapi setiap peristiwa, baik sederhana sifatnya maupun yang berat. Semua peristiwa memiliki nilai yang sangat berarti bagi anak. (2) Emosi seringkali tampak pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya; anak sering merajuk dan menangis tanpa sebab yang jelas sekali pun tidak ada pencetusnya. Semakin emosi anak berkembang menuju kematangannya, anak akan belajar mengontrol diri. (3) Reaksi emosi anak mudah berubah; peralihan emosi yang cepat terjadi pada anak kecil seperti dari tertawa kemudian menangis, dari marah kemudian tersenyum. Reaksi emosi anak mudah teralihkan dan mudah berganti dari satu keadaan ke kondisi yang lain. (4) Reaksi

mencerminkan individualitas; semua bayi yang baru lahir pola reaksinya sama, seiring dengan adanya pengaruh belajar dan lingkungan perilaku yang menyertai berbagai macam emosi semakin diindividualkan. Artinya, sekali pun peristiwa pencetus emosi sama namun reaksi setiap anak akan berbeda. (5) Emosi berubah kekuatannya; dengan meningkatnya usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya, sedangkan emosi yang lemah menjadi kuat. Variasi ini disebabkan oleh dorongan dan perkembangan intelektual. (6) Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku; anak-anak mungkin tidak memperlihatkan reaksi emosional mereka secara langsung, tetapi mereka mengekspresikannya secara tidak langsung melalui kegelisahan, melamun, menangis, merajuk, mengisap jari, menggigit kuku. Jika menemukan gejala semacam itu, perlu dipahami bahwa anak sedang mengalami masalah emosional.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak

Anak usia TK memiliki karakter yang unik, mereka berfikir sesuai dengan apa yang dilihatnya, tetapi masih melihat dan melakukan sesuatu sesuai dengan daya fantasinya, mereka suka meniru apa yang dilakukan orang lain. Menurut Piaget (1971:23) anak usia TK berada pada periode praoperasional (usia 2 – 7 tahun), dengan ciri-ciri sebagai berikut. (1) Pada tahun-tahun pertama pada masa ini (2–4) anak sering bertanya, mencari dan menyelidiki sendiri. Anak mulai tertarik pada “mengapa” dan “bagaimana” tentang tiap hal atau peristiwa. Masa ini disebut dengan masa “prakonseptual”. (b) Tahun-tahun berikutnya (4–7 tahun) penalarannya berkembang secara “intuitif”, yaitu penalaran yang terjadi secara spontan tanpa pertimbangan rasional maupun intensional, sehingga pendapat dan pemikiran anak bersifat fragmentaris (lepas-lepas) dan tidak konsisten. . Fantasi anak menguasai penalarannya. (c) Pada perkembangan berikutnya, anak memiliki kemampuan untuk memahami (*conservation*) beberapa pengertian baru telah dimiliki yaitu tentang jumlah (5 tahun), berat (6 tahun) , isi atau volume (7 tahun). (d) Penalaran anak masih diwarnai oleh fantasinya, alat-alat permainannya semua “hidup” sesuai dengan fantasinya. (e) Egosentrisnya mulai berkurang, sehingga permainan yang dilakukan sudah memiliki sifat social, anak sudah membutuhkan teman bermain.

#### d. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak

Kemampuan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Kemampuan berbahasa yang baik dapat membantu anak dalam berkomunikasi, menyampaikan ide dan gagasannya, bercakap-cakap dengan orang lain dan juga sebagai alat untuk berpikir.

Kemampuan berbahasa anak terjadi secara bertahap seiring dengan perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik dan lain sebagainya. Perkembangan bahasa anak dimulai dengan menangis. Begitu anak lahir, bahasa pertama yang dilakukannya adalah dengan menangis. Hal ini menunjukkan bahwa alat ujar anak berfungsi dengan baik. Perkembangan bahasa belum sempurna sampai akhir masa bayi, dan akan terus berkembang sepanjang kehidupan anak. Ketika seorang anak masuk Taman Kanak-kanak atau sekitar usia 5 tahun, anak telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Anak sudah dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, serta kalimat majemuk.

Sefeldt dan Nita B (1994) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun secara umum adalah sebagai berikut. (1) Perkembangan bahasa terjadi dengan sangat cepat. (2) Pada usia tiga tahun, anak berbicara secara monolog dan pada usia 4 tahun anak menguasai 90% phonetic dan sintaksis, tetapi masih sangat umum. (3) Anak sudah mampu terlibat dalam percakapan dengan anak atau orang dewasa lainnya. (4) di awal usia 5 tahun, anak sudah memiliki perbendaharaan kata sebanyak kira-kira 2500 kata. (5) Anak sering mengalami kesulitan mengucapkan suara huruf l, r, sh. (6) Anak sering salah mengerti tentang kata-kata dan digunakannya sebagai humor. (7) Anak menjadi pembicara yang tidak putus-putus.

Sementara itu Padmonodewo (1995) mengemukakan bahwa dalam perkembangan berbahasa, anak secara bertahap berubah dari sekedar melakukan ekspresi saja ke berekspresi dengan berkomunikasi, dan dari hanya berkomunikasi dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan kemauannya, berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang jelas dan tepat. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka menggunakan bahasa dengan berbagai cara misalnya

dengan bertanya, berdialog, berbicara untuk mengekspresikan perasaan dan ide-idenya, atau mendeskripsikan suatu benda, dan peristiwa yang diamatinya, serta bernyanyi.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi secara bertahap dan sangat cepat. Kemampuan berbahasa anak diaktualisasikan dengan berbagai cara, yakni berkomunikasi dengan orang lain untuk mengekspresikan ide, gagasan, benda-benda dan peristiwa yang dialaminya. Anak menggunakan bahasa melalui dialog, bertanya dan bahkan bernyanyi mengenai apa yang ingin disampaikan. Di samping itu daya serap anak mengenai bahasa sangat tinggi, karena mereka ingin membentuk perbendaharaan kata yang tidak terhingga jumlahnya. Oleh karena itu peran lingkungan sangat membantu perkembangan kemampuan berbahasa anak.

e. Karakteristik Perkembangan Motorik Anak

Snowman (Patmonodewo, 1994) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan fisik-motorik anak adalah sebagai berikut. (1) Anak pada umumnya sangat aktif. Mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukannya sendiri. (2) Anak memerlukan istirahat yang cukup setelah melakukan suatu kegiatan. Namun hal tersebut sering tidak disadarinya dan ingin selalu melakukan aktivitas yang dapat memuaskannya. (3) Perkembangan otot besar (motorik kasar) lebih dominan dari pada otot kecilnya (motorik halus). Oleh karena itu, anak belum terampil melakukan kegiatan yang rumit (kompleks). (4) anak masih sering mengalami kesulitan dalam memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang berukuran kecil. Hal ini disebabkan karena koordinasi antara tangan dan matanya masih belum sempurna. (5) Tubuh anak masih bersifat lentur, demikian pula tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak. Oleh karena itu tenaga pendidik perlu berhati-hati manakala anak berkelahi dengan temannya. (6) Anak perempuan lebih terampil dalam melakukan tugas-tugas praktis khususnya yang berkaitan dengan motorik halus dari pada anak laki-laki. Walaupun demikian, tenaga pendidik/orang dewasa lainnya tidak boleh membandingkan anak laki dan perempuan dalam kemampuan tersebut.

Memasuki usia 5-6 tahun, anak sudah mulai dapat mengontrol gerakannya dengan baik. Anak mulai dapat mengendarai sepeda roda dua sebaik mereka mengendarai sepeda roda tiga. Di samping itu, anak mulai mampu meloncat dengan berbagai variasi, mengontrol koordinasi motorik halus, menggunakan tangannya dengan baik misalnya untuk menulis atau menggambar, maupun berpakaian sendiri walaupun masih kesulitan dalam mengikat tali sepatu.

f. Karakteristik Perkembangan Seni Anak

Piaget dan Inhelder (Seefeldt dan Nita B, 1994) mengemukakan bahwa anak usia 2 sampai 5 tahun berada pada tahap preskematik. Pada tahap ini, anak dapat memikirkan suatu obyek dan mulai merepresentasikannya dalam tulisan cakar ayam, tetapi masih memiliki sifat dan fungsi yang berubah-ubah.

Anak mulai memberikan nama terhadap tulisan/coretan cakar ayam yang dibuatnya. Anak berpandangan bahwa apa yang digambarnya memiliki keterkaitan dengan obyek-obyek yang ada di lingkungannya, dan bahwa menggambar dan mewarnai dapat digunakan untuk mencatat ide dan mengekspresikan perasaannya. Misalnya ketika anak membuat coretan berupa lingkaran, segi empat dan garis tegak serta garis miring secara menyatu, anak memberi nama dengan "ini anjingku".

Selain itu, deskripsi karakteristik perkembangan kecerdasan visual-spatial pada anak antara lain sebagai berikut. (1) Anak menikmati dan melewatkan waktu luangnya dengan membuat ilustrasi, sketsa, menggambar dan melukis. (2) Anak menikmati membuat barang-barang sederhana seperti menggulung tisu. (3) Anak senang bermain teka-teki dengan puzzle, maze dan teka-teki visual lainnya. (4) Anak melihat gambaran yang jelas ketika berpikir. (5) Anak banyak berimajinasi dan memiliki imajinasi yang aktif. (6) Anak senang bermain dengan balok-balok. (7) Anak menikmati berlatih sendiri dan menyukai pakaian warna-warni, serta sudah memahami peta, bagan dan diagram (Gardner dalam Lwin, dkk., 1995).

Karakteristik kecerdasan musical ritmik yang tampak pada anak antara lain sebagai berikut. (1) Anak suka mendengar music atau irama secara bersungguh-sungguh. (2) Anak memperlihatkan minat yang besar dalam menonton suatu pertunjukan music. (3) Anak

mempertunjukkan kemampuan bawaan untuk menirukan music atau irama. (4) Anak senang bernyanyi dan berdansa (bergerak mengikuti irama). (6) Anak mudah mengenal dan menyebut sejumlah lagu-lagu. (7) Anak senang belajar memainkan alat/instrument musik. (8) Anak senang menciptakan instrument music sederhana. (9) Anak suka berbicara dan bergerak menurut irama (Gardner dalam Lwin, dkk., 1995).

### 3. Permasalahan Perkembangan Anak

Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak sering mengalami hambatan, kesulitan atau berbagai permasalahan. Hal ini dapat bersumber dari diri anak itu sendiri, maupun dari luar diri anak. Berikut ini dipaparkan beberapa permasalahan yang terkait dengan beberapa bidang perkembangan anak.

#### a. Permasalahan Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik dan Motorik Anak

Wiyani (2014) mengemukakan ada beberapa permasalahan yang terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta motorik anak. Permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut. (1) Malnutrisi. Masalah kekurangan gizi sering kali dialami oleh anak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua tentang asupan gizi anak. Anak yang mengalami malnutrisi menunjukkan gejala seperti badan yang kurus, lemah, tidak bersemangan dan lain sebagainya. (2) Obesitas; anak yang mengalami obesitas dapat dilihat dari ukuran tubuhnya yang lebih gemuk ketimbang anak seusianya dan berat badannya melebihi standar. Hal ini disebabkan oleh jumlah sel lemak yang terus bertambah akibat pola makan yang berlebihan. Selain itu juga dapat disebabkan oleh faktor keturunan, kurangnya aktivitas fisik, dan suka mengonsumsi makanan yang mengandung kalori yang tinggi. (3) Masalah dalam keterampilan motorik kasar, seperti ketidakmampuan dalam mengatur keseimbangan tubuh, reaksi yang kurang cepat dan koordinasi tubuh yang kurang baik. (4) Masalah yang dialami oleh anak dalam motorik halus, seperti belum bisa menggambar bentuk yang bermakna, serta belum bisa mewarnai dengan halus dan rapi.

#### b. Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak

Permasalahan yang dialami anak berkaitan dengan perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut. (1) Anak berpikir secara irasional. Anak yang mengalami berpikir

irasional cenderung tidak mampu berpikir operasional. Anak cenderung mempersepsikan suara tertentu yang sebenarnya sudah dikenalnya, tetapi dipersepsikan sebagai hal yang di luar nalarnya. Misalnya takut pada suasana malam karena dipersepsikan pada malam hari ada hantu. (2) Anak suka berpikiran negatif. Anak yang seperti ini cenderung memikirkan berbagai hal yang buruk, misalnya jika ada temannya yang mendekat, maka anak beranggapan temannya akan mengambil mainannya. (3) Gejala lain yang tampak pada anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif adalah suka menyalahkan orang lain, malas masuk sekolah, tidak mau belajar, sulit menghafal kata, nama benda dan tempat, tidak berkonsentrasi dalam belajar, terlambat berpikir, pelupa, rasa ingin tahu yang rendah, dan lain sebagainya (Wiyani, 2014).

c. Permasalahan Perkembangan Berbahasa Anak

Permasalahan yang biasa dialami oleh anak terkait dengan perkembangan kemampuan berbahasa antara lain sebagai berikut. (1) Gagap, di mana anak mengalami gangguan bicara berupa kesalahan dalam ucapan dengan cara mengulang-ulang bunyi atau suku kata, atau konsonan. (2) Gangguan bahasa reseptif dan ekspresif; anak yang mengalami gangguan bahasa reseptif menunjukkan gejala di mana anak mengalami kesulitan untuk mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain. Sementara anak yang mengalami gangguan bahasa ekspresif cenderung kesulitan mengekspresikan dirinya dalam berbicara (Wiyani, 2014).

d. Permasalahan Perkembangan Sosial-emosional Anak

Santrock (2007) mengemukakan bahwa dalam perkembangan sosial-emosional, anak sering kali mengalami depresi. Depresi pada masa kanak-kanak ditunjukkan dengan perilaku seperti agresi, kecemasan, prestasi yang buruk di sekolah, perilaku anti sosial, dan juga hubungan yang buruk dengan teman sebayanya. Sementara itu Wiyani, 2014) mengemukakan bahwa anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan sosial emosionalnya antara lain penakut, pencemas, perasaan bersalah, rasa kecewa berlebihan, rendah diri, dan pemalu.

e. Permasalahan Perkembangan Nilai Moral Agama Anak

Wiyani (2014) mengemukakan bahwa paling tidak ada 5 problematika perkembangan moral dan agama yang dapat dialami oleh anak usia dini. Problematika tersebut antara lain, anak suka berkata kotor, suka berbohong, suka mencuri, suka

menghina, dan berperilaku agresif. Sering kali ditemukan anak-anak berkata yang tidak sopan kepada orang lain ketika menghadapi situasi ataupun kondisi yang tidak diinginkan. Selain itu, anak juga sering berbicara yang tidak sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Anak pada umumnya berbohong untuk menutupi kelemahannya. Perilaku lain yang juga bertentangan dengan nilai agama dan moral adalah mencuri. Anak mengambil sesuatu yang bukan haknya dan tidak minta ijin atau sepengetahuan yang punya. Selain itu penyimpangan terhadap nilai moral dan agama ditunjukkan oleh sikap yang merendahkan atau menghina orang lain. Hal ini disebabkan oleh kondisi teladan yang buruk atau karena pergaulan anak yang rusak. Di samping itu, juga sering anak-anak berperilaku agresif baik kepada benda, binatang maupun orang lain. Perilaku agresif ditunjukkan dengan perasaan marah, bertindak kasar atau bahkan merusak.

#### **D. Daftar Pustaka**

- Clark, b. (1984). *Growing Up Gifted*. Boston, MA: . Prentice Hall.
- Harre, R. dan Lamb, R. (eds). (1988). *The encyclopedic Dictionary of Psychology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lwin, May, dkk. (2005). *How to Multiply Your Child's Intelligences*. Jakarta: PT. Indeks
- Patmonodewo, S. (1995). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: P2TK, Ditjen Dikti, Depdikbud.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa Mila R dan Anna Kusuma. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, C dan Nita B. (1994). *Early Education, an Introduction 3<sup>rd</sup>*. New York: Macmillan Colledge Publishing Company.
- Sugiman, Sumardiyono, Marfuah (2016). *Guru Pembelajaran : Modul Matematika SMP – Karakteristik Anak* . Jakarta: Dtjen Guru Dan Tenaga Kependidikan.
- Wiyani, N.A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media

**SUMBER BELAJAR PLPG 2017**  
**MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB III**  
**TEORI BELAJAR**



**Prof. Dr. Sunardi, M.Sc**  
**Dr. Imam Sujadi, M.Si**  
**Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA**  
**KEPENDIDIKAN**  
**2017**

### **BAB III**

#### **TEORI BELAJAR**

##### **A. Kompetensi Inti**

Memahami teori belajar dan prinsip pembelajaran yang dapat diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini

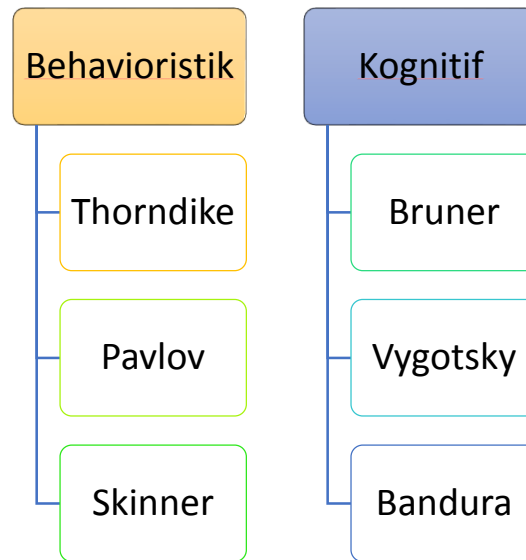
##### **B. Kompetensi Dasar**

1. Menjelaskan kelompok teori belajar
2. Menguraikan implementasi teori belajar kelompok perilaku (behaviorisme)
3. Menguraikan implementasi teori belajar kelompok kognitif (konstruktivisme)
4. Menjelaskan prinsip pembelajaran PAUD

##### **C. Uraian Materi Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran di PAUD, penguasaan seorang guru dan cara menyampaikannya merupakan unsur yang sangat penting. Penguasaan guru terhadap bahan belajar dan pengelolaan kelas sangat penting, namun demikian belum cukup untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal. Selain menguasai bahan belajar guru wajib menguasai tentang teori-teori belajar, yang digunakan untuk mengarahkan anak berpartisipasi secara intelektual dalam belajar, sehingga belajar menjadi bermakna bagi anak. Hal ini sesuai dengan isi lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidik PAUD Guru yang menyebutkan bahwa penguasaan teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar menjadi salah satu unsur kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru. Jika seorang guru akan menerapkan suatu teori belajar dalam proses belajar mengajar, maka guru tersebut harus memahami seluk beluk teori belajar tersebut sehingga selanjutnya dapat merancang dengan baik bentuk proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan. Psikologi belajar atau disebut dengan Teori Belajar adalah teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) anak. Di dalamnya terdiri atas dua hal, yaitu: (1) uraian tentang apa yang terjadi dan diharapkan terjadi pada intelektual anak, (2) uraian tentang kegiatan intelektual anak mengenai hal-hal yang bisa dipikirkan pada usia

tertentu. Terdapat beberapa aliran dalam psikologi belajar, yakni aliran psikologi tingkah laku (behavioristik), dan aliran psikologi kognitif (konstruktivisme)



Gambar 3.1 Kerangka aliran teori belajar

#### 1. Teori belajar behavioristik

Psikologi belajar atau disebut juga dengan teori belajar adalah teori yang mempelajari perkembangan intelektual (mental) individu (Suherman, dkk: 2001: 30). Didalamnya terdapat dua hal, yaitu 1) uraian tentang apa yang terjadi dan diharapkan terjadi pada intelektual; dan 2) uraian tentang kegiatan intelektual anak mengenai hal-hal yang bisa dipikirkan pada usia tertentu. Dikenal dua teori belajar, yaitu teori belajar tingkah laku (behaviorisme) dan teori belajar kognitif. Teori belajar tingkah laku dinyatakan oleh Orton (1987: 38) sebagai suatu keyakinan bahwa pembelajaran terjadi melalui hubungan stimulus (rangsangan) dan respon (response). Berikut dipaparkan empat teori belajar tingkah laku yaitu teori belajar dari Thorndike, Skinner, Pavlov, dan Bandura.

##### a. Teori belajar Thorndike

Edward Lee Thorndike (1874–1949) mengemukakan beberapa hukum belajar yang dikenal dengan sebutan *Law of effect*. Belajar akan lebih berhasil bila respon anak terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang atau kepuasan ini bisa timbul sebagai akibat anak mendapatkan pujian atau ganjaran lainnya. Stimulus ini termasuk *reinforcement*. Setelah anak berhasil melaksanakan tugasnya dengan tepat dan cepat, pada diri anak muncul kepuasan diri sebagai akibat sukses yang diraihinya. Anak memperoleh suatu kesuksesan yang pada gilirannya akan mengantarkan dirinya ke jenjang kesuksesan berikutnya. Teori belajar stimulus-respon yang dikemukakan oleh Thorndike ini disebut juga teori belajar koneksionisme. Pada hakikatnya belajar merupakan

proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Terdapat beberapa dalil atau hukum yang terkait dengan teori koneksionisme yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*), hukum latihan (*law of exercise*) dan hukum akibat (*law of effect*).

- 1) Hukum kesiapan (*law of readiness*) menjelaskan kesiapan seorang anak dalam melakukan suatu kegiatan. Seorang anak yang mempunyai kecenderungan untuk bertindak atau melakukan kegiatan tertentu kemudian melakukan kegiatan tersebut, maka tindakannya akan melahirkan kepuasan bagi dirinya. Tindakan-tindakan lain yang dia lakukan tidak menimbulkan kepuasan bagi dirinya.
- 2) Hukum latihan (*law of exercise*) menyatakan bahwa jika hubungan stimulus-respon sering terjadi, akibatnya hubungan akan semakin kuat, sedangkan makin jarang hubungan stimulus-respon dipergunakan, maka makin lemah hubungan yang terjadi. Hukum latihan pada dasarnya menggunakan dasar bahwa stimulus dan respon akan memiliki hubungan satu sama lain secara kuat, jika proses pengulangan sering terjadi, makin banyak kegiatan ini dilakukan maka hubungan yang terjadi akan bersifat otomatis. Seorang anak yang dihadapkan pada suatu persoalan yang sering ditemuinya akan segera melakukan tanggapan secara cepat sesuai dengan pengalamannya pada waktu sebelumnya.
- 3) Hukum akibat (*law of effect*) menjelaskan bahwa apabila asosiasi yang terbentuk antara stimulus dan respon diikuti oleh suatu kepuasan maka asosiasi akan semakin meningkat. Hal ini berarti bahwa kepuasan yang terlahir dari adanya ganjaran dari guru akan memberikan kepuasan bagi anak, dan anak cenderung untuk berusaha melakukan atau meningkatkan apa yang telah dicapainya itu.

Implikasi dari teori belajar Thorndike (koneksionisme) ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari adalah:

- a. Untuk menjelaskan suatu konsep, guru sebaiknya mengambil contoh yang sekiranya sudah sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Alat peraga dari alam sekitar akan lebih dihayati.
- b. Metode pemberian tugas, metode latihan (*drill dan practice*) akan lebih cocok untuk penguatan dan hafalan. Dengan penerapan metode tersebut anak akan lebih banyak mendapatkan stimulus sehingga respon yang diberikan pun akan lebih banyak.
- c. Hierarkis penyusunan komposisi materi dalam kurikulum merupakan hal yang penting. Materi disusun dari materi yang mudah, sedang, dan sukar sesuai

dengan tingkat kelas, dan tingkat sekolah. Penguasaan materi yang lebih mudah sebagai akibat untuk dapat menguasai materi yang lebih sukar. Dengan kata lain topik (konsep) prasyarat harus dikuasai dulu agar dapat memahami topik berikutnya.

#### **b. Teori Belajar Pavlov**

Pavlov terkenal dengan teori belajar klasik. Pavlov mengemukakan konsep pembiasaan (*conditioning*). Terkait dengan kegiatan belajar mengajar, agar anak belajar dengan baik maka harus dibiasakan. Misalnya, agar anak muncul perkembangan motorik halus yang baik, maka anak dibiasakan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus misalnya meronce dan melipat. Menurut Pavlov belajar merupakan kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Keberhasilan individu dalam belajar sangat tergantung dari faktor kondisional yang diberikan oleh lingkungan, oleh karena itu teori ini dikenal dengan teori pengkondisian. Dalam pemikirannya Pavlov berasumsi bahwa dengan menggunakan rangsangan-rangsangan tertentu yang sesuai dengan kondisi sasaran, perilaku manusia dapat berubah sesuai dengan apa yang diinginkan.

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran yaitu karena memandang pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap dan tidak berubah – pengetahuan disusun dengan rapi sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) kepada orang yang belajar. Fungsi pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berfikir yang dapat dianalisis dan dipilih, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berfikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pembelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar itulah yang harus dipahami oleh pembelajar (siswa). Selain itu dipandang bahwa belajar adalah merupakan hubungan antara stimulus dan respon sehingga aplikasinya adalah guru memberikan stimulus dan murid memberikan respon yang sesuai dengan stimulusnya.

### **c. Teori Belajar Skinner**

BF. Skinner menyatakan bahwa ganjaran atau penguatan mempunyai peranan yang amat penting dalam proses belajar. Terdapat perbedaan antara ganjaran dan penguatan. Ganjaran merupakan respon yang sifatnya menggembirakan dan merupakan tingkah laku yang sifatnya subjektif, sedangkan penguatan merupakan sesuatu yang mengakibatkan meningkatnya kemungkinan suatu respon dan lebih mengarah pada hal-hal yang dapat diamati dan diukur. Skinner menyatakan bahwa penguatan terdiri atas penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan dapat dianggap sebagai stimulus positif, jika penguatan tersebut seiring dengan meningkatnya perilaku anak dalam melakukan pengulangan perilakunya itu. Dalam hal ini penguatan yang diberikan pada anak memperkuat tindakan anak, sehingga anak semakin sering melakukannya. Contoh penguatan positif diantaranya adalah pujian yang diberikan pada anak. Sikap guru yang bergembira pada saat anak menjawab pertanyaan, merupakan penguatan positif pula. Untuk mengubah tingkah laku anak dari negatif menjadi positif, guru perlu mengetahui psikologi yang dapat digunakan untuk memperkirakan (memprediksi) dan mengendalikan tingkah laku anak. Guru di dalam kelas mempunyai tugas untuk mengarahkan anak dalam aktivitas belajar, karena pada saat tersebut, kontrol berada pada guru, yang berwenang memberikan instruksi ataupun larangan pada anak didiknya. Penguatan akan berbekas pada diri anak. Mereka yang mendapat pujian setelah berhasil menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan biasanya akan berusaha memenuhi tugas berikutnya dengan penuh semangat. Penguatan yang berbentuk hadiah atau pujian akan memotivasi anak untuk rajin belajar dan mempertahankan prestasi yang diraihnyanya. Penguatan seperti ini sebaiknya segera diberikan dan tak perlu ditunda-tunda. Karena penguatan akan berbekas pada anak, sedangkan hasil penguatan diharapkan positif, maka penguatan yang diberikan tentu harus diarahkan pada respon anak yang benar. Janganlah memberikan penguatan atas respon anak jika respon tersebut sebenarnya tidak diperlukan. Skinner menambahkan bahwa jika respon anak baik (menunjang efektivitas pencapaian tujuan) harus segera diberi penguatan positif agar respon tersebut lebih baik lagi, atau minimal perbuatan baik itu dipertahankan.

Sebaliknya jika respon anak kurang atau tidak diharapkan sehingga tidak menunjang tujuan pengajaran, harus segera diberi penguatan negatif agar respon tersebut tidak diulangi lagi dan berubah menjadi respon yang sifatnya positif. Penguatan negatif ini bisa berupa teguran, peringatan, atau sangsi (hukuman edukatif).

## 2. Teori belajar kognitif

Revolusi kognitif adalah nama untuk suatu gerakan intelektual pada tahun 1950-an yang bermula dari apa yang disebut dengan sains kognitif. Hal itu dimulai di dalam konteks modern riset dan komunikasi interdisiplin yang luas. Bidang-bidang yang relevan saling berkait seperti psikologi, anthropologi, dan bahasa dengan pendekatan yang dikembangkan di dalam bidang yang kosong intelegensi buatan, sains komputer, dan neurosains. Dua pakar yang menonjol di bidang psikologi kognitif, Jean Piaget (1896-1980) dan Lev Vygotsky (1896-1934).

Revolusi kognitif dalam psikologi merupakan respon terhadap behaviorisme yang mendominasi sekolah-sekolah pada waktu itu dengan psikologi eksperimen. Sekolah-sekolah sudah sangat dipengaruhi oleh Ivan Paplov, Frederick B. Skinner dan psikogis yang lainnya. Mereka mengajukan bahwa psikologi akan hanya menjadi tujuan sains jika hanya didasarkan pada perilaku yang teramati saja dalam mengetes suatu subjek. Karena mental tidak teramati, para behaviorist menghindari mendeskripsikan proses mental dan pikiran di dalam literatur mereka. Teori belajar kognitif ini dalam perkembangannya juga memasuki wilayah konstruktivisme.

### a. Teori belajar Bruner

Jerome Bruner adalah seorang ahli psikologi perkembangan dari Universitas Harvard, Amerika Serikat, yang telah memelopori aliran psikologi belajar kognitif yang memberikan dorongan agar pendidikan memberikan perhatian pada pentingnya pengembangan berpikir. Bruner banyak memberikan pandangan mengenai perkembangan kognitif manusia, bagaimana manusia belajar atau memperoleh pengetahuan, menyimpan pengetahuan dan mentransformasikan pengetahuan. Dalam mempelajari manusia, ia menganggap manusia sebagai pemroses, pemikir, dan pencipta informasi. Bruner dalam teorinya menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang termuat

dalam pokok bahasan yang diajarkan, disamping hubungan yang terkait antar konsep-konsep dan struktur-struktur. Dengan mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, anak akan memahami materi yang harus dikuasanya itu. Ini menunjukkan bahwa materi yang mempunyai suatu pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami dan diingat anak. Menurut Bruner (dalam Hudoyo, 1990:48) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur- struktur matematika itu. Siswa harus dapat menemukan keteraturan dengan cara mengotak-atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan intuitif yang sudah dimiliki siswa. Dengan demikian siswa dalam belajar, haruslah terlibat aktif mentalnya agar dapat mengenal konsep dan struktur dalam materi yang sedang dibicarakan. Dengan demikian materi yang mempunyai suatu pola atau struktur tertentu akan lebih mudah dipahami oleh anak.

Dalam bukunya (Bruner, 1960) mengemukakan empat tema pendidikan, yakni: (1) Pentingnya arti struktur pengetahuan. Kurikulum hendaknya mementingkan struktur pengetahuan, karena dalam struktur pengetahuan kita menolong para siswa untuk melihat. (2) Kesiapan (readiness) untuk belajar. Menurut Bruner (1966:29), kesiapan terdiri atas penguasaan keterampilan-keterampilan yang lebih sederhana yang memungkinkan seorang untuk mencapai keterampilan-keterampilan yang lebih tinggi. (3) Nilai intuisi dalam proses pendidikan. Intuisi adalah teknik-teknik intelektual untuk sampai pada formulasi-formulasi tentatif tanpa melalui langkah-langkah analitis untuk mengetahui apakah formulasi-formulasi itu merupakan kesimpulan-kesimpulan yang sah atau tidak, serta (4) motivasi atau keinginan untuk belajar beserta cara-cara yang dimiliki para guru untuk merangsang motivasi itu.

Menurut Bruner dalam belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan. Ketiga proses tersebut adalah (1) memperoleh informasi baru, (2) transformasi informasi, dan (3) menguji relevan informasi dan ketepatan pengetahuan. Dalam belajar informasi baru merupakan penghalusan dari informasi sebelumnya yang dimiliki seseorang. Dalam transformasi pengetahuan seseorang memperlakukan pengetahuan agar cocok atau sesuai dengan tugas baru. Jadi, transformasi menyangkut cara kita memperlakukan pengetahuan, apakah dengan cara ekstrapolasi atau dengan mengubah menjadi bentuk lain. Kita menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan dengan menilai apakah cara kita memperlakukan pengetahuan itu cocok dengan tugas yang ada. Bruner menyebut pandangannya tentang belajar atau pertumbuhan kognitif sebagai

konseptualisme instrumental . Pandangan ini berpusat pada dua prinsip, yaitu: (1) pengetahuan seseorang tentang alam didasarkan pada model-model tentang kenyataan yang dibangunnya dan (2) model-model semacam itu mula-mula diadopsi dari kebudayaan seseorang, kemudian model-model itu diadaptasi pada kegunaan bagi orang yang bersangkutan.

Bruner (1966) mengemukakan bahwa terdapat tiga sistem keterampilan untuk menyatakan kemampuan-kemampuan secara sempurna. Ketiga sistem keterampilan itu adalah yang disebut tiga cara penyajian (modes of presents), yaitu:

1) Cara penyajian enaktif

Cara penyajian enaktif adalah melalui tindakan, anak terlibat secara langsung dalam memanipulasi (mengotak-atik )objek, sehingga bersifat manipulatif. Anak belajar sesuatu pengetahuan secara aktif, dengan menggunakan benda- benda konkret atau situasi nyata. Dengan cara ini anak mengetahui suatu aspek dari kenyataan tanpa menggunakan pikiran atau kata-kata. Cara ini terdiri atas penyajian kejadian-kejadian yang lampau melalui respon-respon motorik. Dalam cara penyajian ini anak secara langsung terlihat.

2) Cara penyajian ikonik

Cara penyajian ikonik didasarkan pada pikiran internal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik, yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti yang dilakukan siswa dalam tahap enaktif. Bahasa menjadi lebih penting sebagai suatu media berpikir.

3) Cara penyajian simbolik

Cara penyajian simbolik didasarkan pada sistem berpikir abstrak, arbitrer, dan lebih fleksibel. Dalam tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek pada tahap sebelumnya. Siswa pada tahap ini sudah mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan terhadap objek lain. Dari hasil penelitiannya Bruner mengungkapkan dalil-dalil terkait penguasaan konsep-konsep oleh anak. Dalil-dalil tersebut adalah dalil-dalil penyusunan (*construction theorem*), dalil notasi (*notation theorem*), dalil kekontrasan dan dalil variasi (*contrast and variation theorem*), dalil pengaitan (*connectivity theorem*).

**b. Teori belajar Lev Vygotsky**

Menurut pandangan konstruktivisme tentang belajar, individu akan menggunakan pengetahuan siap dan pengalaman pribadi yang telah dimilikinya

untuk membantu memahami masalah atau materi baru. King (1994) menyatakan bahwa individu dapat membuat inferensi tentang informasi baru itu, menarik perspektif dari beberapa aspek pada pengetahuan yang dimilikinya, mengelaborasi materi baru dengan menguraikannya secara rinci, dan menggeneralisasi hubungan antara materi baru dengan informasi yang telah ada dalam memori siswa. Aktivitas mental seperti inilah yang membantu siswa mereformulasi informasi baru atau merestrukturisasi pengetahuan yang telah dimilikinya menjadi suatu struktur kognitif yang lebih luas/lengkap sehingga mencapai pemahaman mendalam.

Lev Semenovich Vygotsky merupakan tokoh penting dalam konstruktivisme sosial. Vygotsky menyatakan bahwa siswa dalam mengkonstruksi suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial. Ada dua konsep penting dalam teori Vygotsky, yaitu Zone of Proximal Development (ZPD) dan scaffolding. Zone of Proximal Development (ZPD) merupakan jarak antara tingkat perkembangan aktual (yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensial (yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan teman sejawat yang lebih mampu). Yang dimaksud dengan orang dewasa adalah guru atau orang tua.

Scaffolding merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada siswa selama tahap- tahap awal pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia dapat melakukannya. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, dan tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, Vygotsky menekankan bahwa pengkonstruksian pengetahuan seorang individu dicapai melalui interaksi sosial. Proses pengkonstruksian pengetahuan seperti yang dikemukakan Vygotsky paling tidak dapat diilustrasikan dalam beberapa tahap seperti pada Gambar 2. Tahap perkembangan aktual (Tahap I) terjadi pada saat siswa berusaha sendiri menyudahi konflik kognitif yang dialaminya. Perkembangan aktual ini dapat mencapai tahap maksimum apabila kepada mereka dihadapkan masalah menantang sehingga terjadinya konflik kognitif di dalam dirinya yang memicu dan memacu mereka untuk menggunakan segenap pengetahuan dan pengalamannya dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Perkembangan potensial (Tahap II) terjadi pada saat siswa berinteraksi dengan pihak lain dalam komunitas kelas yang memiliki kemampuan lebih, seperti

teman dan guru, atau dengan komunitas lain seperti orang tua. Perkembangan potensial ini akan mencapai tahap maksimal jika pembelajaran dilakukan secara kooperatif (cooperative learning) dalam kelompok kecil dua sampai empat orang dan guru melakukan intervensi secara proporsional dan terarah. Dalam hal ini guru dituntut terampil menerapkan teknik scaffolding yaitu membantu kelompok secara tidak langsung menggunakan teknik bertanya dan teknik probing yang efektif, atau memberikan petunjuk (hint) seperlunya.

Proses pengkonstruksian pengetahuan ini terjadi rekonstruksi mental yaitu berubahnya struktur kognitif dari skema yang telah ada menjadi skema baru yang lebih lengkap. Proses internalisasi (Tahap III) menurut Vygotsky merupakan aktivitas mental tingkat tinggi jika terjadi karena adanya interaksi sosial. Jika dikaitkan dengan teori perkembangan mental yang dikemukakan Piaget, internalisasi merupakan proses penyeimbangan struktur-struktur internal dengan masukan-masukan eksternal. Proses kognitif seperti ini, pada tingkat perkembangan yang lebih tinggi diakibatkan oleh rekonseptualisasi terhadap masalah atau informasi sedemikian sehingga terjadi keseimbangan (keharmonisan) dari apa yang sebelumnya dipandang sebagai pertentangan atau konflik. Pada level ini, diperlukan intervensi yang dilakukan secara sengaja oleh guru atau yang lainnya sehingga proses asimilasi dan akomodasi berlangsung dan mengakibatkan terjadinya keseimbangan (equilibrium).

### **c. Teori belajar Bandura**

Teori ini dikenal dengan teori belajar sosial. Bandura mengemukakan bahwa anak belajar melalui meniru. Pengertian meniru di sini bukan berarti menyontek, tetapi meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain, terutama guru. Jika tulisan guru baik, guru berbicara sopan santun dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, tingkah laku yang terpuji, menerangkan dengan jelas dan sistematis, maka anak akan menirunya. Jika contoh-contoh yang dilihatnya kurang baik ia pun menirunya. Dengan demikian guru harus menjadi manusia model yang profesional. Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleksi otomatis atas stimulus, melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Teori belajar sosial dari Bandura ini merupakan gabungan antara teori belajar behavioristik dengan penguatan dan psikologi kognitif, dengan prinsip modifikasi

perilaku. Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) dari Bandura didasarkan pada tiga konsep, yaitu:

1) *Reciprocal determinism*

Pendekatan yang menjelaskan tingkah laku manusia dalam bentuk interaksi timbal-balik yang terus menerus antara kognitif, tingkah laku, dan lingkungan. Orang menentukan/mempengaruhi tingkah lakunya dengan mengontrol lingkungan, tetapi orang itu juga dikontrol oleh kekuatan lingkungan itu.

2) *Beyond reinforcement*

Bandura memandang teori Skinner terlalu bergantung pada reinforcement. Jika setiap unit respon sosial yang kompleks harus dipilah-pilah untuk direforse satu persatu, bisa jadi orang malah tidak belajar apapun. Menurutnya, reinforcement penting dalam menentukan apakah suatu tingkah laku akan terus terjadi atau tidak, tetapi itu bukan satu-satunya pembentuk tingkah laku. Orang dapat belajar melakukan sesuatu hanya dengan mengamati dan kemudian mengulang apa yang dilihatnya. Belajar melalui observasi tanpa ada reinforcement yang terlibat, berarti tingkah laku ditentukan oleh antisipasi konsekuensi.

3) *Self-regulation/cognition* Teori belajar tradisional sering terhalang oleh ketidaksenangan atau ketidakmampuan mereka untuk menjelaskan proses kognitif. Konsep bandura menempatkan manusia sebagai pribadi yang dapat mengatur diri sendiri (*self regulation*), mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, dan mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri.

Prinsip dasar belajar sosial (*social learning*) adalah:

- a. Sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*).
- b. Dalam hal ini, seorang anak mengubah perilaku sendiri melalui menyaksikan cara orang/sekelompok orang yang mereaksi/merespon sebuah stimulus tertentu.
- c. Anak dapat mempelajari respons-respons baru dengan cara pengamatan terhadap perilaku contoh dari orang lain, misalnya: guru/orang tuanya. Pendekatan teori belajar sosial terhadap proses perkembangan sosial dan moral anak ditekankan pada perlunya pembiasaan merespons (*conditioning*) dan peniruan (*imitation*).

Teori belajar sosial memiliki banyak implikasi untuk penggunaan di dalam kelas, yaitu:

- a. Anak sering belajar hanya dengan mengamati orang lain, yaitu guru.
- b. Menggambarkan konsekuensi perilaku yang dapat secara efektif meningkatkan perilaku yang sesuai dan menurunkan yang tidak pantas. Hal ini dapat melibatkan berdiskusi dengan pelajar tentang imbalan dan konsekuensi dari berbagai perilaku.
- c. Modeling menyediakan alternatif untuk membentuk perilaku baru untuk mengajar. Untuk mempromosikan model yang efektif, seorang guru harus memastikan bahwa empat kondisi esensial ada, yaitu perhatian, retensi, motor reproduksi, dan motivasi
- d. Guru dan orang tua harus menjadi model perilaku yang sesuai dan berhati-hati agar mereka tidak meniru perilaku yang tidak pantas,
- e. Anak harus percaya bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Sehingga sangat penting untuk mengembangkan rasa efektivitas diri untuk anak. Guru dapat meningkatkan rasa efektivitas diri anak dengan cara menumbuhkan rasa percaya diri anak, memperlihatkan pengalaman orang lain menjadi sukses, dan menceritakan pengalaman sukses guru atau anak itu sendiri.
- f. Guru harus membantu anak menetapkan harapan yang realistis untuk prestasi akademiknya. Guru harus memastikan bahwa target prestasi anak tidak lebih rendah dari potensi anak yang bersangkutan.
- g. Teknik pengaturan diri menyediakan metode yang efektif untuk meningkatkan perilaku anak.

### 3. Prinsip-prinsip Pembelajaran PAUD

Teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli diatas, diimplementasikan dalam pembelajaran PAUD melalui prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, Prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini sebagai berikut.

#### 1) Belajar melalui bermain.

Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

- 2) Berorientasi pada perkembangan anak  
Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.
- 3) Berorientasi pada kebutuhan anak  
Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.
- 4) Berpusat pada anak  
Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.
- 5) Pembelajaran aktif  
Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.
- 6) Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter  
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan.
- 7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup  
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.
- 8) Didukung oleh lingkungan yang kondusif  
Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.
- 9) Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis  
Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.
- 10) Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber.  
Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan

sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

#### **D. Daftar Pustaka**

- Bruner, J.S.1960. the Process of Education. Cambridge. Harvard University Press.
- Crowly, L. Mary. 1987. The van Hiele Model of The Development of Geometric Thought. Learning and Teaching Geometry. K-12. pp. 1 – 16. NCTM, USA.
- Dahar, Ratnawilis. 1996. Teori-teori Belajar. Jakarta: Erlangga.
- Flavell, J. H. (1963). The Developmental Psychology of Jean Piaget. New York: D. Van Nostrand Company.
- Fuys, D., Geddes, d., and Tischler. 1988. The van Hiele Model Tinking in Geometry among Adolescent. Journal for research in Mathematics Education. Number 3. Volume XII.
- Imam Sujadi, dkk. 2016. Teori Belajar, himpunan, dan Logika Matematika. Guru Pembelajar Modul Matematika SMP. Jakarta: PPPPTK Kemdikbud.
- Schunk, D. H. 2012. Learning Theories an Educational Perspective sixth edition. Diterjemahkan oleh : Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suherman, dkk. 2001. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: JICA.
- Sulaiman, Dadang. 1988. Teknologi/Metodologi Pengajaran. Jakarta:P2LPTK. Sweller, J. (2004). Instructional Design Consequences of an Analogy between Evolution by Natural Selection and Human Cognitive Architecture. Instructional Science, 32(1-2), 9-31.
- Taylor. 1993. Vygotskian Influences in Mathematics Education with Particular

**SUMBER BELAJAR PLPG 2017**  
**MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB. IV**  
**KURIKULUM 2013 PAUD**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**  
**2017**

## **BAB. IV**

### **KURIKULUM 2013 PAUD**

**A. Kompetensi Inti :**

Merancang kegiatan pengembangan anak usia dini berdasarkan kurikulum

**B. Kompetensi Dasar:**

1. Menelaah teori kurikulum PAUD
2. Menelaah prinsip-prinsip kurikulum AUD

**C. Uraian Materi:**

**(A). Konsep Kurikulum**

**1) Pendahuluan**

Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia sungguh sangat menggembirakan. Kesadaran masyarakat akan pentingnya PAUD semakin tinggi. Hal ini tercermin dari angka partisipasi PAUD yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Demikian pula jumlah lembaga PAUD semakin meningkat dan menjangkau wilayah sulit. Berdasarkan data tahun 2013/2014 APK PAUD usia 3-6 tahun secara nasional telah mencapai 65,16% dengan lembaga PAUD sebanyak 190.161 lembaga. Namun demikian pemerintah masih harus bekerja keras mengingat masih sekitar 6,5 juta anak usia 3-6 tahun belum terlayani dan 22 ribu desa belum memiliki PAUD.

Namun demikian, terdapat tantangan lain yang tidak kalah berat. Untuk menyiapkan anak Indonesia yang sehat dan cerdas komprehensif tidak cukup hanya menyediakan akses untuk semua anak, tetapi harus disertai mutunya. Layanan PAUD yang bermutu bagi semua anak Indonesia menjadi keniscayaan yang harus di capai. Melalui komitmen, kerja keras, dan kerja cerdas semua pihak untuk bisa mencapainya.

Layanan PAUD yang bermutu tidak identik dengan PAUD yang mewah dengan peralatan yang serba moderen. Anak-anak justru perlu mengenal alam

sekitarnya, sehingga alat permainan yang berasal dari potensi alam sekitar sangat dianjurkan. Indonesia kaya akan potensi alamnya, mempunyai ratusan jenis batuan, biji-bijian, kayu, dan kekayaan alam lain yang dapat menjadi media belajar anak yang beragam dan kreatif. Dengan demikian anak-anak tidak tercerabut dari lingkungan alam dan akar budayanya.

Permasalahan mutu lainnya adalah masih rendahnya kualitas guru. Secara kualifikasi akademik baru sekitar 28% guru PAUD yang lulusan D4/S1 keguruan/psikologi sebagaimana dipersyaratkan peraturan perundangan. Selebihnya lulusan D4/S1 non keguruan 6%, Diploma 13%, SMA 49%, dan lulusan SMP 4%. Selain itu belum separuhnya yang telah menyelesaikan pelatihan dasar, apalagi pelatihan lanjut maupun mahir. Hal ini tentu membutuhkan perhatian ekstra dari semua pihak. Pendidik yang bermutu pasti dapat merencanakan pembelajaran, menguasai materi dan memahami kurikulum yang berlaku sesuai dengan tingkat satuan pendidikan.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi anak didik. Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan anak didik menjadi: (1) Manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; (2) Manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) Warga negara yang demokratis, bertanggung jawab.

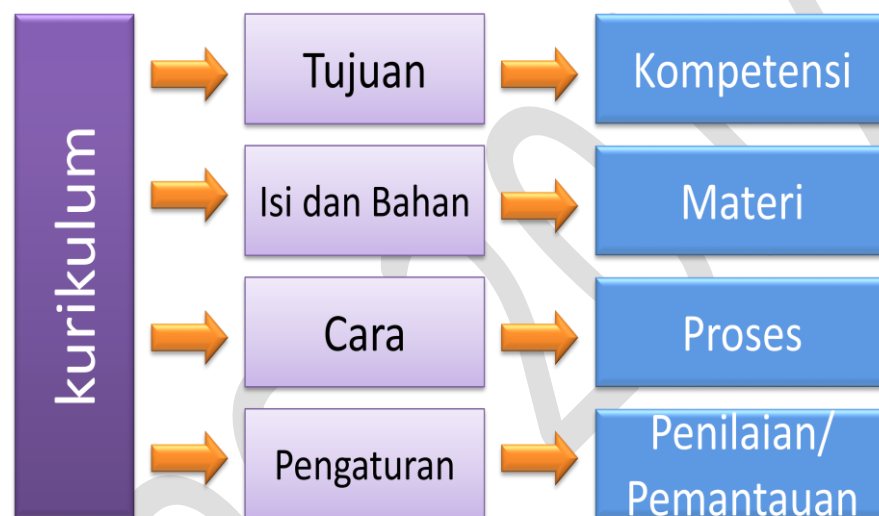
Pada bab ini mempelajari konsep Kurikulum 2013 PAUD yang meliputi Rasional dan Elemen Perubahan Kurikulum 2013 PAUD; Permendikbud 137 dan 146 tahun 2014 sebagai Perangkat Kurikulum 2013 PAUD; Pembelajaran Tematik Terpadu dan Pendekatan Saintifik, serta STPPA, KI, KD, dalam Rancangan Pembelajaran.

## **2) Rasional Dan Elemen Perubahan Kurikulum 2013 PAUD**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai **tujuan, isi, dan bahan/materi pembelajaran**, serta cara

yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi; 1) pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang 2) kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 PAUD yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2015/2016 sesuai dengan permendikbud no 160/2015 pasal 7. Kurikulum harus memenuhi dimensi tersebut, sesuai gambar 1 dibawah ini;



**Gambar 4.1 : Dimensi Kurikulum**

### **3) Rasional Pengembangan Kurikulum 2013 PAUD**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Berkenaan dengan pentingnya PAUD, dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14

menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana, bersifat holistik dan integratif. Pengembangan Anak Usia Dini Holistik dan Integratif (PAUD HI) yaitu **pendidikan, kesehatan dan gizi, pengasuhan dan perlindungan** anak sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut dengan melibatkan berbagai pihak yang berkompeten dan bertanggungjawab terhadap tumbuh kembang anak usia dini yang berada pada masa emas.

Masa emas perkembangan anak ialah masa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Penelitian menunjukkan bahwa masa peka belajar anak dimulai dari anak dalam kandungan sampai 1000 hari pertama kehidupannya. Menurut ahli neurologi, pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika anak usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika berusia 8 sampai 18 tahun. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa stimulasi pada usia lahir-3 tahun ini jika didasari pada kasih sayang bahkan dapat merangsang 10 trilyun sel otak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi anak tersebut adalah dengan program pembelajaran yang disusun dalam kurikulum yang mencakup semua dimensi kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan mencakup semua program pengembangan yang direncanakan dan disajikan secara terpadu dan berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

#### 4) Karakteristik Kurikulum 2013 PAUD

Kurikulum 2013 PAUD dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan
- Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan
- Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak; dan
- Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran.

#### 5) Tujuan Kurikulum 2013 PAUD

Kurikulum 2013 PAUD bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Tujuan Kurikulum 2013 PAUD secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut;



Gambar 4.2. Tujuan Kurikulum 2013 PAUD

## **(B) Kerangka Dasar Kurikulum**

### **1) Landasan Filosofis**

Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan dengan sejumlah landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan seluruh potensi anak agar menjadi manusia Indonesia berkualitas sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan hal tersebut, Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan dengan menggunakan landasan filosofis sebagai berikut.

- a. Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika, sehingga pendidikan diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Sehubungan dengan itu, Kurikulum 2013 PAUD dirancang untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang luas bagi anak agar bisa memiliki landasan untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, serta mengembangkan kemampuan sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif dan peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa.
- b. Anak adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif. Menurut pandangan filosofi ini, prestasi bangsa di berbagai bidang kehidupan di masa lampau adalah sesuatu yang harus termuat dalam isi kurikulum untuk memberi inspirasi dan rasa bangga pada anak. Kurikulum 2013 PAUD memposisikan keunggulan budaya untuk menimbulkan rasa bangga yang tercermin, dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan berbangsa.
- c. Dalam proses pendidikan, anak usia dini membutuhkan keteladanan, motivasi, pengayoman/perlindungan, dan pengawasan secara berkesinambungan sebagaimana dicontohkan oleh Ki Hajar Dewantara

dalam filosofi: *ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso, tut wuri handayani*.

- d. Usia dini adalah masa ketika anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Karenanya pembelajaran pada PAUD dilaksanakan melalui bermain dan kegiatan-kegiatan yang mengandung prinsip bermain.

## **2) Landasan Sosiologis**

Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan sesuai dengan tuntutan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat setempat. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang sangat beragam. Satuan PAUD merupakan representasi dari masyarakat yang beragam baik dari aspek strata sosial-ekonomi, budaya, etnis, agama, kondisi fisik maupun mental. Untuk mengakomodasi keberagaman itu, kurikulum 2013 PAUD dikembangkan secara inklusif untuk memberi dasar terbentuknya sikap saling menghargai dan tidak membedakan.

## **3) Landasan Psiko-Pedagogis**

Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan dengan mengacu pada cara mendidik anak sebagai individu yang unik, memiliki kecepatan perkembangan yang berbeda, dan belum mencapai masa operasional konkret, dan karenanya digunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan potensi setiap anak.

## **4) Landasan Teoritis**

Kurikulum 2013 PAUD dikembangkan dengan mengacu pada teori pendidikan berbasis standar dan kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berbasis standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal penyelenggaraan pendidikan. **Standar tersebut terdiri dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.** Proses pengembangan kurikulum secara langsung berlandaskan pada empat standar yakni: 1) standar tingkat pencapaian

perkembangan anak, 2) standar isi, 3) standar proses, dan 4) standar penilaian pendidikan.

Sementara itu, empat standar lainnya dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung implementasi kurikulum. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi anak untuk mengembangkan kemampuan yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Kurikulum 2013 PAUD menerapkan pembelajaran dalam bentuk pemberian pengalaman belajar langsung kepada anak yang dirancang sesuai dengan latar belakang, karakteristik, dan usia anak.

#### **5) Landasan Yuridis**

Landasan yuridis Kurikulum 2013 PAUD adalah:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- c. Undang-undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan ke dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional;
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; dan
- e. Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.

#### **(C). Elemen Perubahan Kurikulum 2013 PAUD**

Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Isi, Proses, dan Penilaian, Standar Sarana dan Prasarana, Pengelolaan, dan Pembiayaan sama seperti Peraturan Menteri

Standar di persekolahan, dalam Permendiknas ini bercampur antara standar dan kurikulum. Tidak ada perundang-undangan yang mengatur secara spesifik tentang kurikulum, termasuk untuk PAUD.

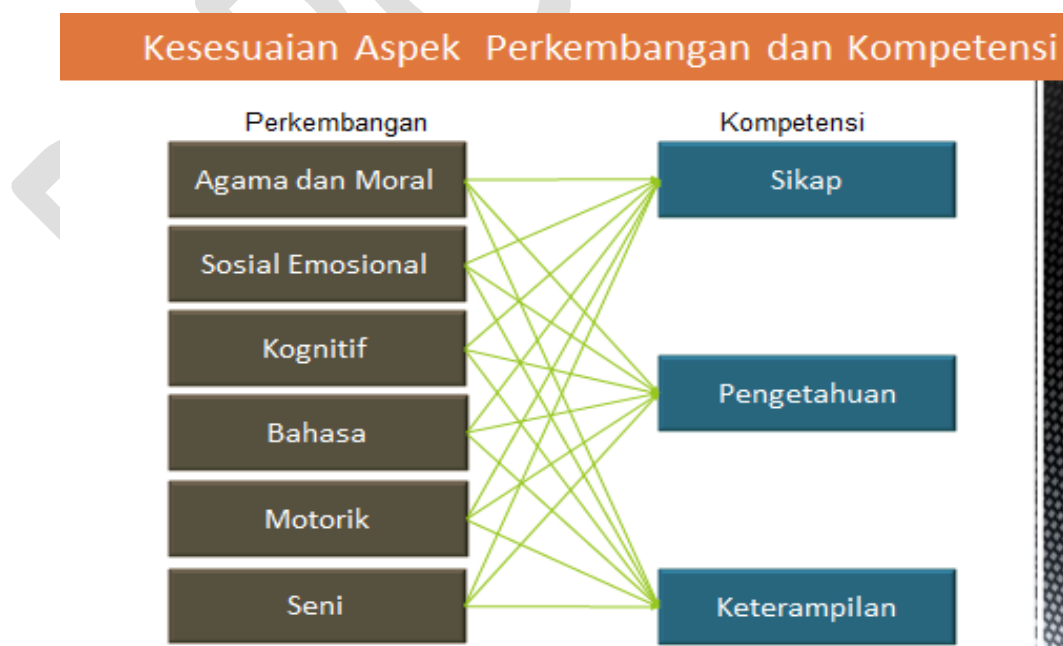
Sedangkan dalam Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disebut Standar PAUD adalah kriteria tentang pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam standar nasional PAUD tertuang 8 standar yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian, Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, dan Standar Pembiayaan. Secara rinci standar PAUD tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.
- b. Standar Isi adalah kriteria tentang lingkup materi dan kompetensi menuju tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- c. Standar Proses adalah kriteria tentang pelaksanaan pembelajaran pada satuan atau program PAUD dalam rangka membantu pemenuhan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- d. Standar Penilaian adalah kriteria tentang penilaian proses dan hasil pembelajaran dalam rangka mengetahui tingkat pencapaian yang sesuai dengan tingkat usia anak.
- e. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan adalah kriteria tentang kualifikasi akademik dan kompetensi yang dipersyaratkan bagi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD.
- f. Standar Sarana dan Prasarana adalah kriteria tentang persyaratan pendukung penyelenggaraan dan pengelolaan PAUD secara holistik dan integratif yang memanfaatkan potensi lokal.

- g. Standar Pengelolaan adalah kriteria tentang perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan pada tingkat satuan atau program PAUD.
- h. Standar Pembiayaan adalah kriteria tentang komponen dan besaran biaya personal serta operasional pada satuan atau program PAUD.

### 1) Keterkaitan Aspek Perkembangan dan Kompetensi

Kurikulum 2013 PAUD merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi. Proses pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk tercapainya kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan yang melibatkan 6 aspek perkembangan secara terpadu. Kompetensi di PAUD diartikan sebagai kemampuan yang diharapkan tercapai melalui pembelajaran. Perumusan kompetensi disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Dalam kegiatan untuk mencapai suatu kompetensi selalu melibatkan berbagai aspek perkembangan sekaligus. Gambaran keterkaitan antara aspek perkembangan dan kompetensi adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3. Keterkaitan Antara Aspek Perkembangan Dan Kompetensi

Pada bagan di atas, tergambar bahwa setiap aspek perkembangan terurai pada setiap kompetensi. Pencapaian seluruh aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan antar aspek perkembangan tetapi merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan kata lain, pada setiap kegiatan yang bertujuan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan seringkali terkait dengan beberapa aspek perkembangan. Keterpaduan tersebut dapat dilihat pada contoh di bawah ini.;

**Kegiatan: menyanyi dengan lagu “pelangi”**

Pada kegiatan menyanyi terkait kompetensi dan aspek perkembangan tertentu, antara lain: Kompetensi Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan.

- **Kompetensi Sikap :**

1. Berani tampil (sosial emosional)
2. Mandiri (sosial emosional)
3. Menyayangi anggota tubuh sebagai ciptaan Allah (Nilai, Agama dan Moral)
4. Mendengarkan dan mengapresiasi anak lain yang menyanyi (sosial emosional)
5. dst

- **Kompetensi Pengetahuan**

1. Menambah kosakata (bahasa)
2. Mengenal macam-macam warna (kognitif)
3. dst

- **Kompetensi Keterampilan**

1. Bergerak sesuai lagu (Motorik)
2. Keterampilan bernyanyi (Seni)
3. Dst

**(D). Perangkat Kurikulum 2013 PAUD**

Kebijakan pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dilandasi oleh peraturan perundangan-undangan dan merupakan landasan

hukum pelaksanaan kebijakan tersebut. Landasan hukum ini merupakan peraturan baku sebagai tempat berpijak atau titik tolak dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan di bidang pendidikan.

Kurikulum 2013 PAUD juga dilaksanakan berdasarkan landasan hukum yang telah dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu bentuk landasan hukum tersebut adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Kurikulum 2013 PAUD terdiri atas: 1) Kerangka Dasar Kurikulum; 2) Struktur Kurikulum; 3) Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak; 4) Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; 5) Pedoman Pembelajaran; 6) Pedoman Penilaian; dan 7) Buku-buku Panduan Pendidik.

Kerangka Dasar Kurikulum berisi landasan filosofis, sosiologis, psiko-pedagogis, teoretis, dan yuridis sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan. Struktur Kurikulum merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar. Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak berisi strategi untuk menemukan hambatan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan berisi acuan untuk membantu pendidik dalam mengembangkan kurikulum operasional yang kontekstual. Pedoman Pembelajaran berisi strategi-strategi kegiatan pembelajaran yang harus dipahami dan diterapkan oleh pendidik. Pedoman Penilaian berisi acuan untuk melakukan penilaian terhadap proses dan hasil kegiatan anak. Buku-buku Panduan Pendidik berisi panduan operasional pembelajaran di satuan/program PAUD. Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka. Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut: 1) kelompok usia lahir sampai 2 (dua) tahun dengan lama belajar paling sedikit 120 menit per minggu; 2) kelompok usia 2 (dua) tahun sampai 4 (empat) tahun dengan lama belajar paling sedikit 360

menit per minggu; dan 3) kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu. Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram. Secara lebih rinci dijabarkan dalam tabel dibawah ini ;

Tabel 4.1. Struktur Program Pengembangan dan Lama Belajar PAUD

Program Pengembangan	Kompetensi	Lahir - 2 tahun	2-4 tahun	4-6 tahun	
1. Moral dan agama 2. Fisik-Motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial emosional 6. Seni	A. Sikap Spiritual B. Sikap Sosial C. Pengetahuan D. Keterampilan	120 menit per minggu	360 menit per minggu	900 menit per minggu terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	900 menit per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Bredcamp, Sue, Teresa Rosegrant. *Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Young Children vol. 1*, Washington D.C.: NAEYC. 1992
- Catron, Carol E and Allen, Jan. (1999). *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model Second Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Dockett, Sue and Fler, Marilyn. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Sydney: Harcourt Brace.
- Feez, Susan. (2010). *Montessori and Early Childhood*. London: Sage Publications.
- Gestwicki, Carol. *Developmentally Appropriate Practice, Curriculum and Development in Early Education 3<sup>rd</sup> Edition*, Canada: Delmar Learning. 2007
- Jackman, Hilda. 2012. *Early Education Curriculum*. USA.

- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Van Hoorn, Judith. (2007). *Play at the Center of the Curriculum*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Wolfgang, Charles and Wolfgang, Mary E. (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practice*. Boston: Allyn and Bacon.

**SUMBER BELAJAR PLPG 2017  
MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB . V  
DESAIN DAN PERENCANAAN  
PEMBELAJARAN DI PAUD**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2017**

## **BAB . V**

### **DESAIN DAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN DI PAUD**

#### **A. Kompetensi Inti :**

1. Menganalisis teori bermain sesuai aspek dan tahapan perkembangan, kebutuhan, potensi, bakat dan minat anak usia dini
2. Merancang kegiatan pengembangan AUD berdasarkan kurikulum

#### **B. Kompetensi Dasar:**

1. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan tehnik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, sesuai kebutuhan AUD dan bermakna yang terkait dengan bidang pengembangan di PAUD
2. Merancang kegiatan bermain sebagai bentuk pembelajaran yang mendidik pada AUD
3. Menyusun isi program pengembangan anak sesuai dengan tema dan kebutuhan AUD pada berbagai aspek perkembangan
4. Membuat rancangan kegiatan bermain dalam bentuk program Semester, Mingguan, dan Harian

#### **C. Uraian Materi:**

##### **(A). Pembelajaran Tematik Terpadu**

###### **1) Konsep Tematik**

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

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran langsung dan tidak langsung yang terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah.

Pembelajaran langsung adalah proses pembelajaran melalui interaksi langsung antara anak dengan pendidik yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembelajaran langsung berkenaan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti-3 (pengetahuan) dan Kompetensi Inti-4 (keterampilan).

Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang tidak dirancang secara khusus namun terjadi dalam proses pembelajaran langsung. Melalui proses pembelajaran langsung untuk mencapai kompetensi pengetahuan dan keterampilan akan terjadi dampak ikutan pada pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam Kompetensi Inti-1 (sikap spiritual) dan Kompetensi Inti-2 (sikap sosial).

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

- a) masih banyak pendidik PAUD yang belum memperhatikan kaidah-kaidah yang seharusnya dilakukan ketika menentukan tema, antara lain: sesuai dengan usia anak, karakteristik individual anak, dan sesuai dengan latar belakang budaya anak, berhubungan dengan pengalaman sehari-hari anak, memiliki konsep pengetahuan yang akan dipelajari oleh anak dengan melakukan investigasi/eksplorasi, tema diajarkan kepada anak dapat lebih dari satu kali dan dilakukan dengan beragam kegiatan, dapat melibatkan anggota keluarga dalam pembelajaran tsb,
- b) tema-tema yang digunakan dari tahun ke tahun tetap saja, tidak ada perubahan tema sub tema karena pendidik menganggap bahwa tema-tema yang tertuang dalam pedoman/bahan ajar sudah baku.

Salah satu peran pendidik adalah sebagai inovator, oleh karena itu untuk membangun *mindset* dan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan tema

yang nantinya akan berimplikasi pada kreatifitas anak, maka harus mau berubah dan berani mengambil langkah-langkah perubahan yang biasanya belum pernah dilakukan, dengan cara: **1) Mengkaji** apakah tema yang dipilih tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan konsep pengetahuan kepada anak, apakah tema tersebut dapat digunakan untuk mengenalkan konsep matematika, bahasa, sains dan teknologi, ilmu sosial, dan seni kepada anak. **(2) Menjabarkan tema**, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) tema harus dijabarkan sehingga anak memiliki pengetahuan yang komprehensif tentang satu materi. Pendidik menetapkan tema, sub tema (Dalam hal ini, pendidik dapat melibatkan anak dengan memberi kesempatan untuk mengungkapkan rasa ingin tahu anak)
- b) penentuan sub-sub tema yang akan menentukan kedalaman dan keluasan materi yang akan diberikan kepada anak.
- c) tema-tema yang telah ditetapkan disesuaikan dengan minat belajar anak

Satu tema dapat menjadi pembahasan yang membutuhkan waktu lama sesuai dengan perkembangan minat anak didik. Ketika anak senang dengan tema-tema yang dikembangkan oleh pendidik, maka satu tema dapat berkembang menjadi pembahasan dalam satu minggu/satu bulan maupun dalam satu tahun ajaran. Tema yang dipilih hanya sebagai pijakan awal bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tema ini akan berkembang sesuai dengan minat anak. Ketika pembahasan satu tema menarik bagi anak-anak, maka tema ini dapat dikembangkan, tetapi ketika pembahasan tidak menarik maka dapat digantikan dengan tema berikutnya.

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

## **2) Tujuan pembelajaran tematik terpadu:**

- a) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau sub-sub tema/topik tertentu;
- b) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama;
- c) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;
- d) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi anak didik;
- e) lebih bergairah belajar karena anak dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain;
- f) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- g) budi pekerti dan moral anak didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

## **3) Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu :**

- a) berpusat pada anak.
- b) memberikan pengalaman langsung pada anak.
- c) menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya).
- d) bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).
- e) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

## **4) Memilih dan Menetapkan Tema**

Daftar tema berisi sejumlah tema dalam setahun yang dibagi menjadi 2 semester. Dalam contoh ini, tema semester I terdiri dari 4 tema, yaitu Diriku,

Keluargaku, Lingkungan, dan Binatang. Tema semester II terdiri dari 4 tema, yaitu Tanaman, Kendaraan, Alam Semesta, dan Negaraku.

Tema-tema tersebut **dapat dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing lembaga dan daerah**. Muatan pembelajaran/muatan materi adalah cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Dibawah ini adalah tema-tema yang telah disiapkan untuk anak didik TK kelompok A dan Kelompok B pada buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD. Adapun daftar tema dan cakupan materi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5.1. Tema Dan Cakupan Materi Untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun

No	Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Sub-sub tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 Tahun
1.	Diriku	Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap	Nama lengkap, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap
		Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri
		Kesukaanku	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan
2.	Keluargaku	Anggota Keluargaku	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi, orang-orang terdekat dilingkungan keluarga, Kebiasaan

No	Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Sub-sub tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 Tahun
3.	Lingkungan			dalam keluarga
		Profesi Anggota Keluarga	Macam-macam pekerjaan	Macam-macam pekerjaan dan tugasnya
		Rumahku	Fungsi rumah, Bagian-bagian rumah, Cara merawat rumah, Jenis peralatan rumah tangga: Kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst) lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon, Fungsi peralatan rumah tangga, Cara menggunakan peralatan rumah tangga	Fungsi rumah, Bagian-bagian rumah, Cara merawat rumah, Jenis peralatan rumah tangga: Kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst) lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon, Fungsi peralatan rumah tangga, Cara menggunakan peralatan rumah tangga, Cara merawat peralatan rumah tangga
4.	Binatang	Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah
		Binatang di air, misalnya: Ikan Lele, Belut, dll	Bagian-bagian tubuh binatang, Merawat binatang, Bahaya, Manfaat	Bagian-bagian tubuh binatang, Merawat binatang, Bahaya, Manfaat, perkembangbiakan
		Binatang di darat, misalnya: Ayam, Kucing,	Bagian-bagian tubuh binatang, Merawat binatang, Bahaya,	Bagian-bagian tubuh binatang, Merawat binatang, Bahaya,

No	Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Sub-sub tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 Tahun
		Anjing, dll	Manfaat	Manfaat, Perkembangbiakan
		Binatang bersayap, misalnya: Serangga, Kupu-kupu, Burung, dll	Bagian-bagian tubuh binatang, Makanan, Bahaya, Manfaat	Bagian-bagian tubuh binatang, Makanan, Bahaya, Manfaat, Perkembangbiakan
		Binatang hutan, misalnya: Orang utan, Gajah, Harimau, dll	Bagian-bagian tubuh binatang, Bahaya, Manfaat, Makanan	Bagian-bagian tubuh binatang, Bahaya, Manfaat, Makanan, Perkembangbiakan
5.	Tanaman	Tanaman buah	Macam-macam tanaman buah, Bagian-bagian tanaman buah, Manfaat tanaman buah, Cara menanam dan merawat tanaman buah	Macam-macam tanaman buah, Bagian-bagian tanaman buah, Manfaat tanaman buah, Cara menanam dan merawat tanaman buah
		Tanaman sayur	Macam-macam tanaman sayur, Bagian-bagian tanaman sayur, Manfaat tanaman sayur, Cara menanam dan merawat tanaman sayur	Macam-macam tanaman sayur, Bagian-bagian tanaman sayur, Manfaat tanaman sayur, Cara menanam dan merawat tanaman sayur
		Tanaman hias	Macam-macam tanaman hias, Bagian-bagian tanaman hias, Manfaat tanaman hias, Cara menanam dan merawat tanaman hias	Macam-macam tanaman hias, Bagian-bagian tanaman hias, Manfaat tanaman hias, Cara menanam dan merawat tanaman hias
		Tanaman obat	Macam-macam tanaman obat, Bagian-bagian tanaman obat, Manfaat tanaman obat,	Macam-macam tanaman obat, Bagian-bagian tanaman obat,

No	Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Sub-sub tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 Tahun
			Cara menanam dan merawat tanaman obat	Manfaat tanaman obat, Cara menanam dan merawat tanaman obat
6.	Kendaraan	Kendaraan di darat	Jenis kendaraan di darat, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian	Jenis kendaraan di darat, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian, Penggerakannya (ditarik kuda, menggunakan mesin, bensin), Bagian-bagian kendaraan, Tata tertib/Perilaku berkendara
		Kendaraan di air	Jenis kendaraan di air, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian	Jenis kendaraan di air, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian, Penggerakannya (menggunakan mesin, bensin)
		Kendaraan di udara	Jenis kendaraan di udara, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian	Jenis kendaraan di udara, Fungsi dan kegunaan, Nama pengendara/pengemudi, Tempat pemberhentian, Penggerakannya (menggunakan mesin, bensin)
7.	Alam Semesta	Benda-benda alam	Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak), Manfaat benda-benda alam	jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak), Manfaat benda-benda alam

No	Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Sub-sub tema
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 Tahun
		Benda-benda langit	Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang), Manfaat benda-benda langit	Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang), Manfaat benda-benda langit
		Gejala alam	Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi)	Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi), Cara mencegah banjir, tanah longsor, Cara menyelamatkan diri dari banjir, tanah longsor, gempa bumi
8.	Negara ku	Tanah air	Nama negara, Lambang negara, Presiden dan wakil presiden, Ibu kota negara, pahlawan, Lagu kebangsaan, Lagu-lagu wajib, Bendera, Desa, Kota, Pegunungan, Pesisir	Nama negara, Lambang negara, Presiden dan wakil presiden, Ibu kota negara, pahlawan, Lagu kebangsaan, Lagu-lagu wajib, Bendera, Desa, Kota, Pegunungan, Pesisir

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam tahapan kegiatan sebagai berikut: kegiatan awal/pembukaan, kegiatan inti, kegiatan istirahat dan kegiatan akhir/penutup.

**a. Kegiatan Awal/Pembukaan**

Kegiatan awal/awal dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain: berbaris, mengucapkan salam, berdoa, dan bercerita atau berbagi pengalaman.

**b. Kegiatan Inti**

Kegiatan inti pembelajaran merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan inti memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak. Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan saintifik meliputi: 1) kegiatan mengamati, 2) menanya, 3) mengumpulkan informasi, 4) menalar, dan 5) mengomunikasikan.

**c. Kegiatan Istirahat**

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

**d. Kegiatan Akhir/Penutup**

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

1. membuat kesimpulan/mereview secara sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk di dalamnya adalah pesan moral yang ingin disampaikan;
2. nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik;
3. refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan;
4. membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembirakan sesuai tema/sub tema; dan,
5. menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

## (B). Pendekatan Saintifik

Kurikulum 2013 PAUD mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dari pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan anak didik. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar anak didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan:

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

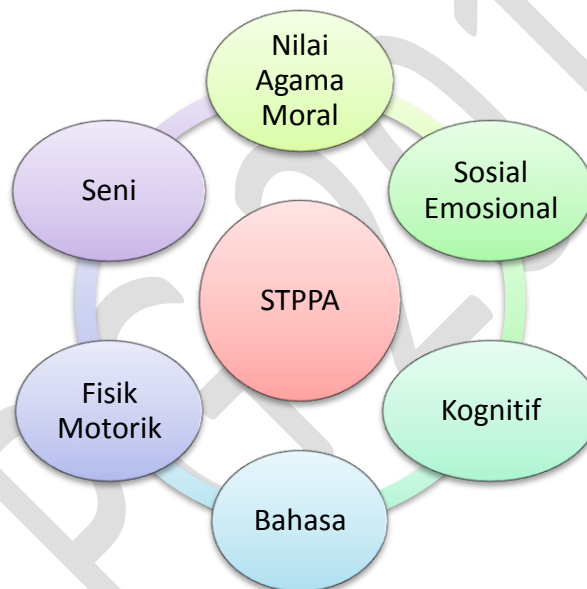
Menggunakan pendekatan saintifik dapat mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah; memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan, serta dapat mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu. Kelima tahapan dalam pendekatan saintifik **dapat** dilaksanakan pada

kegiatan pembukaan ataupun inti dan **tidak harus berurutan**, tergantung kondisi pembelajaran.

### (C). STPPA, KI, KD, DALAM RANCANGAN PEMBELAJARAN

#### 1) STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini)

STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Keterkaitan STPPA dengan enam lingkup bidang pengembangan sebagai berikut;



Gambar 5.1. Keterkaitan STPPA dengan Lingkup Bidang Pengembangan

STPPA merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD disebut sebagai Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar merupakan pencapaian perkembangan anak yang mengacu kepada Kompetensi Inti.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu. Pertumbuhan anak merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan

pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkar kepala, lingkar lengan atas.

Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Perkembangan merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu. Adapun pentahapan usia dalam STPPA terdiri dari:

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

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

Tabel 5.2. STPPA Anak Usia 4 – 6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
<b>1. NILAI AGAMA DAN MORAL</b>	Mengetahui agama yang dianutnya Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu Mengetahui perilaku baik/sopan dan	Mengenal agama yang dianut Mengerjakan ibadah Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	buruk Membiasakan diri berperilaku baik Mengucapkan salam dan membalas salam	Menjaga kebersihan diri dan lingkungan Mengetahui hari besar agama Menghormati (toleransi) agama orang lain
<b>2. FISIK-MOTORIK</b>  A. Motorik Kasar	Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi Melempar sesuatu secara terarah Menangkap sesuatu secara tepat Melakukan gerakan antisipasi Menendang sesuatu secara terarah Memanfaatkan alat permainan di luar kelas	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam Melakukan permainan fisik dengan aturan Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri Melakukan kegiatan kebersihan diri
B. Motorik Halus	Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran Menjiplak bentuk Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpat, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)	Menggambar sesuai gagasannya Meniru bentuk Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar Menggunting sesuai dengan pola Menempel gambar dengan tepat Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
C.Kesehatan dan	Berat badan sesuai tingkat usia	Berat badan sesuai

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
Perilaku Keselamatan	<p>Tinggi badan sesuai tingkat usia</p> <p>Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</p> <p>Lingkar kepala sesuai tingkat usia</p> <p>Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal</p> <p>Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)</p> <p>Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan</p>	<p>tingkat usia</p> <p>Tinggi badan sesuai standar usia</p> <p>Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</p> <p>Lingkar kepala sesuai tingkat usia</p> <p>Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)</p> <p>Membersihkan, dan membereskan tempat bermain</p> <p>Mengetahui situasi yang membahayakan diri</p> <p>Memahami tata cara menyeberang</p> <p>Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)</p>
<b>3. KOGNITIF</b>  A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<p>Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)</p> <p>Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)</p> <p>Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)</p> <p>Mengetahui konsep banyak dan sedikit</p> <p>Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</p> <p>Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</p> <p>Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu</p> <p>Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial</p>	<p>Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</p> <p>Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</p> <p>Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</p> <p>Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan)</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	(misal: sebagai anak didik/anak/teman)	di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<p>Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran</p> <p>Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya</p> <p>Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</p> <p>Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya</p> <p>Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</p>	<p>Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"</p> <p>Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung")</p> <p>Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</p> <p>Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p> <p>Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
C. Berfikir Simbolik	<p>Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</p> <p>Mengenal konsep bilangan</p> <p>Mengenal lambang bilangan</p> <p>Mengenal lambang huruf</p>	<p>Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</p>
<b>4. BAHASA</b>  A. Memahami bahasa	<p>Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)</p> <p>Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan</p> <p>Memahami cerita yang dibacakan</p> <p>Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</p> <p>Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)</p>	<p>Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</p> <p>Mengulang kalimat yang lebih kompleks</p> <p>Memahami aturan dalam suatu permainan</p> <p>Senang dan menghargai bacaan</p>
B. Mengungkapkan Bahasa	<p>Mengulang kalimat sederhana</p> <p>Bertanya dengan kalimat yang benar</p> <p>Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</p> <p>Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</p> <p>Menyebutkan kata-kata yang dikenal</p> <p>Mengutarakan pendapat kepada orang lain</p> <p>Menyatakan alasan terhadap sesuatu</p>	<p>Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</p> <p>Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</p> <p>Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<p>yang diinginkan atau ketidaksetujuan</p> <p>Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar</p> <p>Memperkaya perbendaharaan kata</p> <p>Berpartisipasi dalam percakapan</p>	<p>simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</p> <p>Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</p> <p>Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p> <p>Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</p> <p>Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</p>
C. Keaksaraan	<p>Mengenal simbol-simbol</p> <p>Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</p> <p>Membuat coretan yang bermakna</p> <p>Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</p>	<p>Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <p>Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</p> <p>Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>Membaca nama sendiri</p> <p>Menuliskan nama sendiri</p> <p>Memahami arti kata dalam cerita</p>
<b>5. SOSIAL-EMOSIONAL</b>	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	Memperlihatkan kemampuan diri

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
A.Kesadaran Diri	<p>Mengendalikan perasaan</p> <p>Menunjukkan rasa percaya diri</p> <p>Memahami peraturan dan disiplin</p> <p>Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)</p> <p>Bangga terhadap hasil karya sendiri</p>	<p>untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p>Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal</p> <p>(menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p> <p>Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p>
B.Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<p>Menjaga diri sendiri dari lingkungannya</p> <p>Menghargai keunggulan orang lain</p> <p>Mau berbagi, menolong, dan membantu teman</p>	<p>Tahu akan hak nya</p> <p>Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</p> <p>Mengatur diri sendiri</p> <p>Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri</p>
C.Perilaku Prososial	<p>Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif</p> <p>Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan</p> <p>Menghargai orang lain</p> <p>Menunjukkan rasa empati</p>	<p>Bermain dengan teman sebaya</p> <p>Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</p> <p>Berbagi dengan orang lain</p> <p>Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</p> <p>Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah</p> <p>(menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)</p> <p>Bersikap kooperatif</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
		<p>dengan teman</p> <p>Menunjukkan sikap toleran</p> <p>Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)</p> <p>Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat</p>
<p><b>6 . SENI</b></p> <p>A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara</p>	<p>Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya</p> <p>Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur</p>	<p>Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu</p> <p>Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman</p>
<p>B. Tertarik dengan kegiatan seni</p>	<p>Memilih jenis lagu yang disukai</p> <p>Bernyanyi sendiri</p> <p>Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran</p> <p>Membedakan peran fantasi dan kenyataan</p> <p>Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita</p> <p>Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi</p> <p>Menggambar objek di sekitarnya</p> <p>Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)</p> <p>Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)</p> <p>Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai</p>	<p>Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar</p> <p>Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu</p> <p>Bermain drama sederhana</p> <p>Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</p> <p>Melukis dengan berbagai cara dan objek</p> <p>Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin,</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
		balok, dll)

## 2). KI (Kompetensi Inti)

Kompetensi Inti dalam Kurikulum 2013 PAUD merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup: Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan. Uraian tentang kompetensi PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.3. Penjabaran Kompetensi Inti

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

### 3) K D (Kompetensi Dasar)

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

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

1. kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3;
4. kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Tabel 5.4. Uraian Dari Setiap Kompetensi Dasar Untuk Setiap Kompetensi Inti

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1.	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2.	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada	2.1.	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan <i>satuan PAUD</i> dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	(menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

#### **(D).Merumuskan Tujuan Pembelajaran**

##### **1). Pengertian Tujuan Pembelajaran**

Tujuan (*goals*) adalah suatu rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan, di dalam nya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran dan untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar. Tujuan merupakan dasar untuk mengukur hasil pembelajaran, dan juga menjadi landasan untuk menentukan isi pelajaran dan metode mengajar, berdasarkan isi dan metode itu selanjutnya ditentukan kondisi-kondisi kegiatan pembelajaran yang terkait dengan tujuan tingkah laku tersebut, yang disebut sebagai kondisi internal.

Kegunaan merumuskan tujuan pembelajaran di PAUD, yaitu untuk merencanakan:

- a) tema, sub tema, kegiatan, konsep pengetahuan anak, penilaian
- b) sesuai dengan kebutuhan anak
- c) potensi tumbuh kembang anak secara optimal

## 2). Manfaat dari tujuan pembelajaran

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2002) yang mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada anak didik, sehingga anak dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri
- b) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;
- c) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d) memudahkan guru mengadakan penilaian.

## 3). Kriteria Tujuan Pembelajaran

Suatu tujuan pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar.
- b) tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati.
- c) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki

Menurut Hamzah B.Uno (2008) mengemukakan tentang teknis penyusunan tujuan pembelajaran :

### 1. Mengandung Format ABCD :

A = *audience* (anak didik/siswa)

B = *behavior* (perilaku yang dapat diamati sebagai hasil sebagai hasil belajar),

C = *condition* (persyaratan yang perlu dipenuhi agar perilaku yang diharapkan dapat tercapai.

D = *degree* (tingkat penampilan yang dapat diterima)

### 2. Tidak Mengandung 2 (dua) Penafsiran Ganda

contohnya : memilih warna dan mewarnai

### 3. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Dengan Menggunakan KKO (Kata Kerja Operasional) : baik dari domain : Kognitif, Afektif dan Psikomotor

Para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo, 2005) sebagai tujuan pembelajaran, yang dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom (*Bloom's Taxonomy*). Menurut Bloom perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam 3 (tiga) ranah, yaitu:

1. Kognitif : ranah yg menaruh perhatian pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual.
2. Affektif :ranah yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap, nilai, & emosi.
3. Psikomotorik : ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan gerak.

**Ranah Afektif**, ranah yang berkaitan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya, di dalamnya mencakup: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

**Ranah kognitif**, ranah yang berkaitan tentang aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar, di dalamnya mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

**Ranah Psikomotor**, ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Rranah ini terdiri dari : kesiapan (*set*), peniruan (*imitation*), membiasakan

(*habitual*), menyesuaikan (*adaptation*) dan menciptakan (*origination*). Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektivitas pembelajarannya

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran dapat melihat pada kata kerja dibawah ini, dan dalam memilih kata kerja etia domain nya disesuaikan dengan karakteristik belajar untuk anak usia dini. Ranah-ranah tersebut dapat disusun daftar perilaku-perilaku seperti berikut:

**Tabel 5.5 Daftar Kata Kerja Operasional Sesuai Dengan Domain Pembelajaran**

DOMAIN	KATA KERJA OPERASIONAL
<b>Domain Afektif:</b>	
1. Penerimaan	Menanyakan, Memilih, Menjawab, Melanjutkan, Mengikuti , Memberi, Menempatkan, Menyatakan
2. Partisipasi	Melaksanakan, Menyesuaikan diri , Membantu, Berlatih, Menawarkan diri, Menampilkan, Menyambut, Membawakan, Menolong, Mendiskusikan, Mendatangi, Menyelesaikan, Melaporkan, mempraktikan, Menyumbangkan, Menyatakan persetujuan
3. Penilaian/Penentuan Sikap	Menunjukkan, Mengundang, Sikap, Melaksanakan, Mengusulkan, Menyatakan pendapat, Membela, Mengikuti, Menuntun, Mengambil prakarsa, Membenarkan, Memilih, Menolak, Ikut serta, Mengajak, Menggabungkan diri
4. Organisasi	Merumuskan, Menyempurnakan, Berpegang pada, Menyesuaikan, Mengintegrasikan , Menyamakan, Menghubungkan , Mengatur, Mengkaitkan, Memperbandingkan, Menyusun, Mempertahankan, Mengubah, Memodifikasikan, Melengkapi

5. Pembentukan Pola Hidup (Karakterisasi)	Bertindak, Membuktikan, Menyatakan, Menunjukkan, Memperlihatkan, Bertahan, mempraktikan, Mempertimbangkan, Melayani, Melngundurkan diri, Mempersoalkan, Mengundurkan diri
<b>Domain Kognitif:</b>	
1. Pengetahuan:	Mengidentifikasi, Memilih, Menyebutkan, Menggarisbawahi, Menunjukkan, Menyatakan, Mendefinisikan, Memberi nama pada, Menjodohkan, Menyatakan
2. Pemahaman	Menjelaskan, Meramalkan, Menguraikan, Memperkirakan, Merumuskan, Menerangkan, Menyimpulkan, Menggantikan, Merangkum, Meringkas, Mengubah, Mengembangkan, Menyadur, Membuktikan, Memberi contoh tentang .....
3. Penerapan:	Menghitung, Menunjukkan, Menghubungkan, Melengkapi, Mempertimbangkan, Menyediakan, Membuktikan, Menemukan, Mendemonstrasikan, Menyesuaikan, Menghasilkan
4. Analisis:	Memisahkan, Memilih, Membagi, Menerima, Membandingkan, Menghubungkan, Membuat skema/diagram, Mempertentangkan, Menunjukkan hubungan antara, Menyisihkan
5. Sintesa	Mengkategorikan, Mendesain, Mengkombinasikan, Mengatur, Mengarang, Merangkaikan, Menyimpulkan, Menghubungkan, Menyusun kembali, Merancangkan, Menciptakan, Membuat pola
6. Evaluasi:	Memberikan argumentasi, Berargumentasi, Menafsirkan, Menaksir, Menolak, Memilih antara, Meguraikan/melukiskan, Menguraikan, Membahas, Membedakan, Memperbandingkan, Melukiskan, Menyimpulkan, Mendukung, Mengkritik, Menyokong
<b>Domain Psikomotorik:</b>	
1. Persepsi	Memilih, Menunjukkan, Membedakan, Mengidentifikasikan, Mempersiapkan, Menghubungkan, Menyisihkan

7. Kesiapan	Memulai, Memperkarsai, Mengawali, Menangapi, Bereaksi, Mempertunjukkan, Mempersiapkan
8. Gerakan Terbimbing	Memperhatikan, Mencoba, Memainkan, Memperlihatkan, Mengikuti, Memasang, Mengerjakan, Membongkar, Membuat
9. Gerakan Terbiasa	Mengoperasikan, Menyusun, Membangun, Menggunakan, Memasang, Mengatur, Membongkar, Mendemonstrasikan, Memperbaiki, Memaikan, Melaksanakan, Menangani, Mengerjakan
10. Gerakan Kompleks	Gerakan Terbiasa
11. Penyesuaian Pola Gerakan	Mengubah, Mengadaptasikan, Mengatur kembali, Membuat variasi
12. Kreativitas	Merancang, Mengkombinasikan, Menyusun, Merencanakan, Menciptakan, Mengatur, Mendesain

Contoh untuk rumusan tujuan pembelajaran (*goals*) :

1. anak mampu mengaplikasikan peraturan permainan dengan baik
2. anak mampu mengidentifikasi ciri-ciri binatang berkaki dua dengan tepat.

#### **(E). Model Dan Metode Pembelajaran PAUD**

##### **1) Model Pembelajaran PAUD**

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

- (1) Model pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan;
- (2) Model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman,

(3) Model pembelajaran area, dan

(4) Model pembelajaran sentra.

Ke empat model tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda, untuk lebih memperjelas ke empat model pembelajaran di PAUD, diuraikan sebagai berikut;

#### **(1) Model Pembelajaran sudut-sudut Kegiatan**

Model pembelajaran ini perlu disediakan sudut-sudut kegiatan untuk dipilih oleh anak berdasarkan minatnya sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi karena minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan dengan tema dan subtema yang akan dibahas. Alat-alat yang diperlukan pada pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan di atur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas dan disusun menurut sifat dan tujuan kegiatannya. Sudut-sudut kegiatan dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. **Sudut keluarga:** Alat-alat yang disediakan antara lain adalah meja kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, dan boneka.
- b. **Sudut alam sekitar dan pengetahuan:** Alat-alat yang disediakan antara lain, adalah aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnit, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi obyek pengetahuan, dan alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar.
- c. **Sudut pembangunan:** Alat-alat yang disediakan antara lain adalah alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, dan kotak menara.
- d. **Sudut kebudayaan:** Alat-alat yang disediakan antara lain adalah peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan,

peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, dan simbol-simbol.

- e. **Sudut Ke-Tuhanan:** Alat-alat yang disediakan antara lain adalah maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara, dll), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, dan gambar-gambar keagamaan.

## **(2) Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman**

Model ini anak-anak dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (tiga atau empat kelompok sesuai dengan minat dan jumlah anak) dengan kegiatan yang berbeda-beda. Salah satu kelompok melakukan kegiatan bersama pendidik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak secara individu. Jenis kegiatannya adalah pemahaman konsep dan materi yang memiliki tingkat kesulitan. Hal ini dilakukan secara bergiliran sehingga setiap anak didik mendapat kesempatan melakukan kegiatan bersama pendidik. Pada saat anak melakukan kegiatan bersama pendidik di kelompok tersebut, kelompok lain melakukan kegiatan yang dapat dikerjakan secara mandiri tanpa lepas dari pengawasan pendidik. Seluruh hasil kegiatan yang telah dilakukan anak, baik di kelompok yang melakukan kegiatan bersama pendidik ataupun yang mandiri menjadi bahan evaluasi pendidik dalam menentukan ketercapaian kemampuan anak.

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

## **(3) Model Pembelajaran Area**

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih/ melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini menekankan pada prinsip: 1) memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak, 2) membantu anak membuat

pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan 3) adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada model ini menggunakan 10 (sepuluh) area.

Dalam satu hari dapat **dibuka minimal 3 sampai 4 area**. Pada area yang dibuka disiapkan alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan RPPM, RPPH yang telah disusun. Adapun ke sepuluh area tersebut adalah: 1) Area agama, 2). Area Balok, 3). Area Berhitung/matematika, 4). Area IPA, 5). Area Musik, 6). Area Bahasa, 7). Area Membaca dan menulis, 8). Area Drama, 9). Area Pasir/Air, 10). Area Seni dan Motorik

#### **(4) Model Pembelajaran Sentra**

Pada model ini kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra-sentra dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberi pijakan-pijakan (*scaffolding*). Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas mulai dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan ; 1) pijakan lingkungan, 2) pijakan sebelum bermain, 3) pijakan selama bermain, dan 4) pijakan sesudah main. Ada 7 (tujuh) Sentra pembelajaran yaitu: 1) Sentra bahan alam dan sains, 2). Sentra balok, 3). Sentra seni, 4). Sentra bermain peran, 5). sentra persiapan, 6). sentra agama, 7). sentra musik.

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

- a. Untuk memilih model pembelajaran yang akan dipakai, pendidik perlu mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tersedia dan menyesuaikan dengan **tujuan pembelajaran**.
- b. Pendidik **dapat mengembangkan** empat model pembelajaran yang ada (misalnya dengan menambah sudut, area, dan sentra kegiatan, serta kegiatan pengaman).
- c. Pendidik dapat jmengembangkan model pembelajaran yang baru dengan mengkombinasikan empat model yang ada atau menciptakan model yang baru.

- d. *Scaffolding* adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan dukungan yang terus menerus yang diberikan kepada anak oleh pendidik (bisa juga oleh orang tua atau anak lain yang lebih dewasa atau lebih mampu).
- e. Dalam pengembangan PAUD di Indonesia, istilah *scaffolding* sering diterjemahkan sebagai pijakan. Namun istilah pijakan ini selanjutnya lebih digunakan untuk menggambarkan tahap-tahap dalam model pembelajaran sentra.

## **2) Metode Pembelajaran PAUD**

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Jenis-jenis metode pembelajaran di PAUD diantaranya:

### **(1) Bercerita**

Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.

### **(2) Demonstrasi**

Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memperagakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.

### **(3) Bercakap-cakap**

Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain

### **(4) Pemberian Tugas**

Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.

### **(5) Sosio-drama/Bermain Peran**

Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita

#### **(6) Karyawisata**

Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.

#### **(7) Proyek**

Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.

#### **(8) Eksperimen**

Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya

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

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

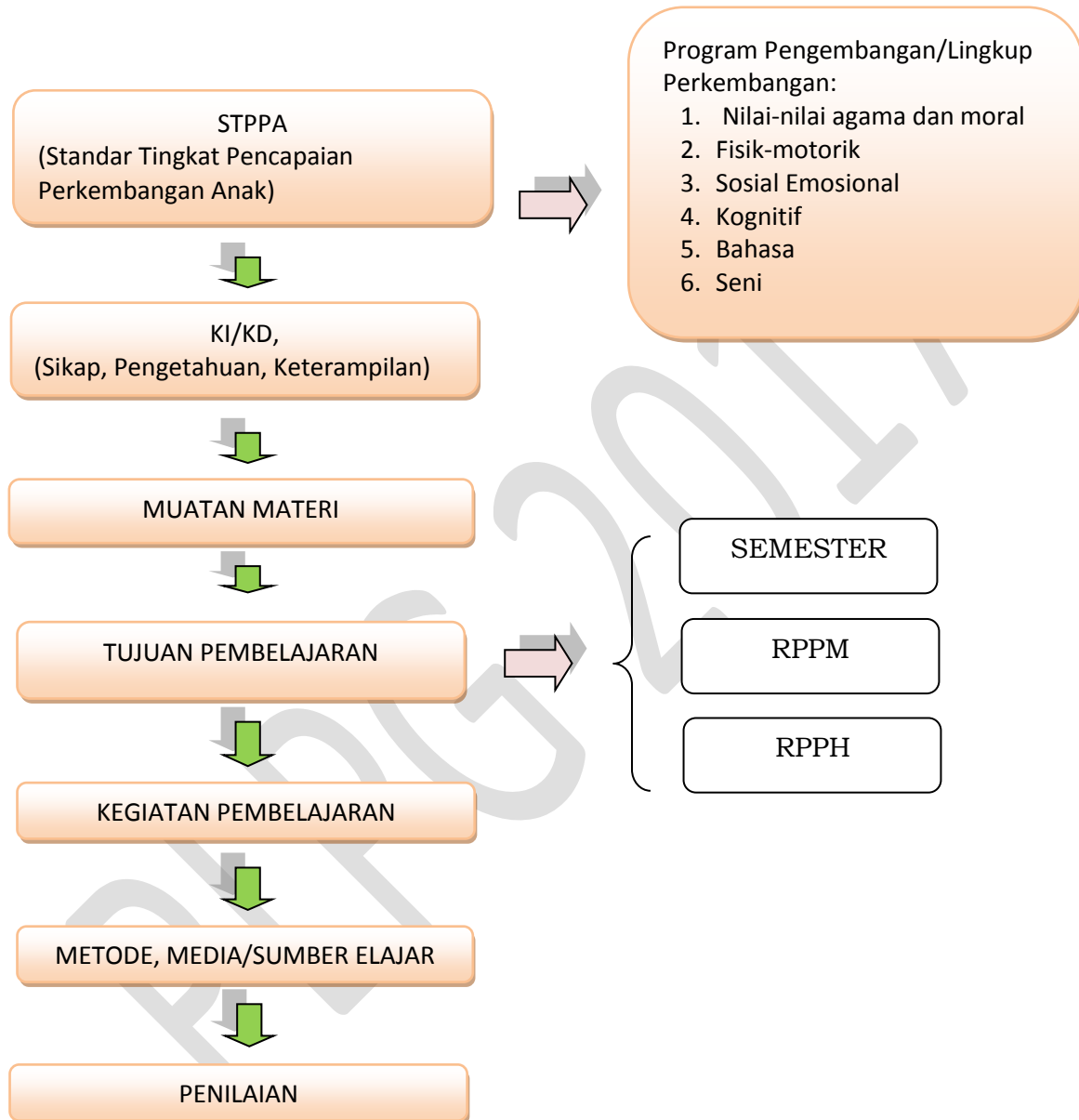
### **3) Perencanaan Pembelajaran PAUD**

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

- penyusunan Program Semester (Prosem),

- penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan
- penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Alur pengembangan perencanaan dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar. 5.2. ALUR PERENCANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun kegiatan pembelajaran antara lain pemilihan tema, penetapan metode, pemilihan model pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian

#### 4) Penyusunan Perencanaan

##### 1. Penyusunan Program Semester (Prosem)

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

##### 13. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

RPPM disusun sebagai acuan pembelajaran selama satu minggu. RPPM dapat berbentuk jaringan tema atau format lain yang dikembangkan oleh satuan PAUD yang berisi muatan materi yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran. RPPM berisi muatan pembelajaran yang dikembangkan dari Kompetensi Dasar yang tercantum dalam Prosem sesuai dengan tema, sub tema, dan alokasi waktu yang telah ditentukan.

Pada akhir satu atau beberapa tema dapat dilaksanakan kegiatan puncak tema untuk menunjukkan hasil belajar. Puncak tema dapat berupa kegiatan, makan bersama, pameran hasil karya, pertunjukkan, panen tanaman, dan kunjungan.

Rambu-rambu penyusunan RPPM :

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

Pada pembelajaran di PAUD hal yang terpenting adalah proses belajar yang menumbuhkan anak senang belajar, senang melakukan proses saintis, **BUKAN** menekankan pada penguasaan materi karena penilaian atau *assessment* pada program anak usia dini merujuk pada **tahap perkembangan**. Inilah keunikan kurikulum 2013 PAUD.

Namun demikian proses pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui kegiatan bermain juga memberikan penambahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dengan memperhatikan kemampuan yang sesuai tahap perkembangan anak. Oleh karena itu pendidik juga harus mampu menurunkan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar. Materi tersebut penting dipahami karena:

- a) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak
- b) Memperluas pengalaman bermain yang bermakna
- c) Menumbuhkan minat belajar anak

Langkah penyusunan muatan materi:

- a) Pahami STPPA untuk setiap usia perkembangan anak
- b) Pahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar. Kemampuan apa yang diharapkan dari KD tersebut.
- c) Pahami kedalaman materi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- d) Sesuaikan dengan visi yang ingin diwujudkan dan Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
- e) Tentukan prioritas muatan materi yang mendukung pencapaian KD.

#### Contoh perumusan muatan materi

Tema/subtema	Kompetensi Dasar	Muatan Materi
Diriku Identitasku	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1. Tuhan menciptakan manusia (NAM) 1.2.2. Doa sebelum dan sesudah belajar dan makan (NAM)
	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1.1. Berbicara sopan menggunakan kata tolong, maaf, terimakasih (Sosem)

		2.1.2. Kerapian berpakaian (Sosem)
	3.1. Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari	3.1.1. Mengetahui tulisan nama sendiri (Bahasa)
		3.1.2. Ciri-ciri tubuhku dan tubuh temanku (Kognitif)
	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	4.1.1. Cara mencuci tangan dengan sabun (F.K)
		4.1.2. Sholat dengan bantuan guru (FM)
Dst		

Cara penyusunan RPPM:

- Tuliskan Identitas Program
- Nama TK
- Kelompok sasaran/Usia
- Semester/ minggu
- Tema/sub tema
- Kompetensi dasar
- Mengembangkan rencana mingguan
- Muatan materi diturunkan dari pengetahuan yang akan dikenalkan sesuai KD

#### Contoh RPPM Model Kelompok Dengan Kegiatan Pengaman

Hari/tgl	Tema/Sub tema	KD	Muatan Materi
Senin	Diriku/Identitasku	1.1	1.1.1 ..... (NAM)
		2.5	2.5.1.....(SE)
		2.6	2.5.1.....(SE)
		3.5	3.5.1.....(Kog)
		4.5	4.2.2.....(Kog)

		3.10	3.10.1.....(Bhs)
		4.10	4.10.2.....(Bhs)
		3.3	3.3.1.....(FM)
		4.3	4.3.1.....(FM)
		3.14	3.14.1.....(Seni)
		4.14	4.14.1.....(Seni)
dst			dst

**Catatan:**

RPPM bisa berbentuk format seperti tersebut diatas ataupun bisa berbentuk spederweeb (karena tidak ada teori/dasar yang menentukan format RPPM), yang terpenting jelas hari-hari nya dalam satu minggu, tema/subtema, bidang pengembangan, KD dan Muatan Materinya dan model pembelajarannya.

**Contoh : Ruang Lingkup Pembelajaran**

No.	Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Berkembang
1.	<p>Tema: Diriku</p> <p>Subtema: Gambar Rumahku</p> <p>-Bercakap-cakap tentang alamat rumah (NAM)</p> <p>-Bermain bersih-bersih rumah (SE)</p> <p>-Mewarnai gambar rumah (Seni)</p> <p>-Menebalkan nomor rumah (FM)</p> <p>-Bermain maze “mencari alamat” (Kog)</p> <p>-Mengucapkan syair “Rumahku” (Bhs)</p>	<p><b>Sikap</b></p> <p>-Memiliki sikap percaya diri, taat pada aturan, mandiri, tanggung jawab</p> <p><b>Pengetahuan</b></p> <p>-Menyebutkan alamat rumah</p> <p>-Memahami cara memecahkan masalah</p> <p>-Mengungkapkan kembali apa yang didengarnya</p> <p><b>Keterampilan</b></p> <p>-Mewarnai gambar</p> <p>-Menebalkan lambing bilangan</p>
2.	MEMBUAT PAPAN NAMA	<p><b>Sikap</b></p> <p>-Memiliki sikap percaya diri, mandiri,</p>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Berkembang
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bercakap-cakap tentang "Nama"</li> <li>-Bernyanyi "Siapa Namamu?"</li> <li>-Bermain "Yang mana namaku?"</li> <li>-Membuat papan nama</li> <li>-Menghias papan nama</li> <li>-Menempel papan nama</li> <li>-Bermain tepuk nama</li> </ul>	<p>jujur, tanggung jawab</p> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Menyebutkan nama sendiri dan teman-temannya</li> <li>-Mengetahui tulisan namanya sendiri</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bernyanyi</li> <li>-Mewarnai dan menggambar papan nama</li> <li>-Mengungkapkan 4-5 kata</li> <li>-Bertepuk sesuai dengan namanya sendiri</li> </ul>
3.	<p>SANDIWARA BONEKA TENTANG AKU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengurutkan nomor tampil</li> <li>-Bernyanyi "Aku berani mencoba"</li> <li>-Memilih boneka yang akan tampil</li> <li>-Berdoa sebelum tampil</li> <li>-Saatnya bercakap-cakap tentang diri melalui boneka</li> <li>-Bermain "Siapa aku?"</li> </ul>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki sikap percaya diri, mandiri, bersyukur, santun dalam bicara, dan mau mendengarkan orang bicara</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengetahui urutan bilangan</li> <li>-Menyebutkan tentang dirinya</li> <li>-Memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia</li> </ul> <p><b>Keterampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bernyanyi</li> <li>-Mengungkapkan 4-5 kata dalam satu kalimat</li> </ul>
4.	<p>BERMAIN PERAN KE TOKO BAJU</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengamati ukuran-ukuran baju sesuai usia</li> <li>-Memasangkan lambang bilangan</li> </ul>	<p><b>Sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki sikap percaya diri, mandiri, tanggung jawab</li> </ul> <p><b>Pengetahuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengetahui lambang bilangan dan</li> </ul>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Kemampuan yang Berkembang
	dengan ukuran baju -Memajang baju -Bermain peran ke took baju -Menyanyi “bila umurku bertambah”	dapat memasang -Mengetahui perannya <b>Keterampilan</b> -Memasang baju -Menyanyi
5.	<b>MEMBUAT GRAFIK JENIS KELAMIN</b> -Mengamati anak laki-laki dan perempuan -Permainan “putra putri” -Memilih gambar sesuai dengan jenis kelamin sendiri -Menempel gambar jenis kelamin -Menggambar sesuai jenis kelaminnya -Bermain pesan berantai	<b>Sikap</b> -Memiliki sikap percaya diri, tanggung jawab, mandiri <b>Pengetahuan</b> -Mengetahui perbedaan anak laki-laki dan perempuan -Menyebutkan sesuai jenis kelamin <b>Keterampilan</b> -Menempel gambar jenis kelamin -Menggambar
6.	<b>MEMBUAT BUKU “AKU”</b> -Mengamati foto-foto tentang aku -Bercakap-cakap tentang dirinya -Menyanyi “aku” -Menggambar tentang aku, balon, rumah, makanan kesukaan -Menebalkan tulisan tentang nama, lambing bilangan, gambar -Bercerita tentang buku aku	<b>Sikap</b> -Memiliki sikap percaya diri, mandiri, tanggung jawab, jujur <b>Pengetahuan</b> -Menyebutkan tentang dirinya <b>Keterampilan</b> -Menggambar -Menebalkan tulisan

### 5. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

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

sudut kegiatan, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra. Pengembangan kegiatan dalam RPPH dikembangkan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Adapun langkah-langkah dalam menyusun RPPH adalah:

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

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda.
- Beneke, S., Helm, J. & Steinheimer, K. (2007). *Windows on Learning: Documenting Children's Work*. 2nd ed. Teachers College Press.
- Beneke, S., Helm, J. & Steinheimer, K. (2007). *Windows on Learning; Documentary Children's Work*. Teachers College Press.
- Catron, Carol E and Allen, Jan. (1999). *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model Second Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- C. Rule, Audrey and Stewart, Roger A. (2002). Effects of Practical Life Materials on Kindergartners Fine Motor Skills. *Early Childhood Education Journal*. Vol. 30, No. 1.
- Dagliogu, H. Elif. (2011). The Development and Support of Creativity in Early Childhood Period. *International Online Journal of Educational Sciences*. Vol. 3 No. 2 p.594-618.
- Dockett, Sue and Fler, Marilyn. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Sydney: Harcourt Brace.

- Feez, Susan. (2010). *Montessori and Early Childhood*. London: Sage Publications.
- Hun Ping Cheung, Rebecca. (2010). Designing Movement Activities to Develop Children's Creativity in Early Childhood Education. *Early Child Development and Care*.
- Moeslichatoen R. (2005). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak (Pengembangan Kognitif, Bahasa, Kreativitas, Motorik, dan Emosional)*. Jakarta: Depdikbud.
- Munandar, Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk bagi Para Orang Tua dan Guru*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prieto, Maria Dolores et al. (2006). Creative Abilities in Early Childhood. *Journal of Early Childhood Research*. Vol. 4 No.3 p.277–290.
- Peter K. Smith, Helen Cowie & Mark Blades. (2011). *Understanding Children's Development*. West Sussex: A John Wiley & Sons, Ltd, Publication.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi dan Ulfah, Maulidya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Susanne Garvis & Donna Pendergast. (2011). An Investigation of Early Childhood Teacher , Self-Efficacy Beliefs in the Teaching of Arts Education. *Griffith University, Australia*
- Van Hoorn, Judith. (2007). *Play at the Center of the Curriculum*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Wolfgang, Charles and Wolfgang, Mary E. (1992). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Zaman, Badrun dan Eliyawati, Cucu. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka. Departemen Pendidikan Nasional.

**SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017**  
**MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB VI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN**



**Prof. Dr. Sunardi, M.Sc**  
**Dr. Imam Sujadi, M.Si**  
**Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**  
**2017**

## **BAB VI**

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Kompetensi Inti**

Memahami fungsi media pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan penerapannya pada kegiatan pembelajaran di PAUD

#### **B. Kompetensi Dasar**

1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran
2. Menjelaskan manfaat media pembelajaran
3. Menguraikan pemilihan media pembelajaran
4. Mengidentifikasi jenis media pembelajaran
5. Menjelaskan Alat Permainan Edukatif

#### **C. Uraian Materi Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media**

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media merupakan kata jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara” yaitu segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber informasi dan penerima (Smaldino, et al., 2005: 9). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang dapat menjembatani informasi antara sumber informasi dan penerima dapat dikatakan sebagai media. Pendapat lain mengatakan bahwa media diartikan sebagai alat fisik dari komunikasi antara lain buku, modul cetak, teks terprogram, komputer, slide/pita presentasi, film, pita video, dan sebagainya (Gagne & Briggs, 1979: 175). Dengan kata lain, media merupakan benda fisik yang dapat menjadi penghubung komunikasi dari sumber informasi kepada orang lain yang melihat, membaca, atau menggunakannya. Benda tersebut dapat berbentuk cetak maupun noncetak.

Newby, et al. (2006: 308) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pemilihan dan pengaturan informasi, kegiatan, metode, dan media untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan. Dalam pembelajaran terjadi

pengaturan siswa untuk dapat belajar melalui kegiatan yang akan dilaksanakan, pemilihan metode dan media yang akan digunakan, serta adanya target pengetahuan atau kemampuan yang akan diperoleh setelah mengikuti serangkaian kegiatan. Semua hal tersebut dilakukan atau digunakan agar dapat membantu siswa untuk mencapai target berupa tujuan belajar yang telah direncanakan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran (Smaldino, et al., 2005: 9). Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Senada dengan definisi tersebut, Newby, et al. (2006: 308) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami anak dalam belajar.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran juga dapat berupa cara atau alat untuk berkomunikasi dengan anak dalam tujuan belajar. Segala sesuatu yang digunakan sebagai penyampai pesan pembelajaran diidentifikasi sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran membantu siswa dalam mendapat atau membangun informasi atau pengetahuan.

Dari beberapa pendapat tersebut, media dapat diartikan sebagai alat fisik komunikasi yang berfungsi menyampaikan informasi (pengetahuan) dari sumber ke penerima informasi. Adapun media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk memfasilitasi komunikasi dari sumber belajar ke anak dan mendukung proses belajar guna mencapai tujuan belajar.

Dalam pembelajaran di TK, media yang digunakan tidak harus berharga mahal, bermerek hebat, atau berteknologi canggih, akan tetapi lebih pada pertimbangan kemampuan guru dalam menerapkannya, kesesuaian materi dengan tema pembelajaran, ketersediaan sarana yang ada, keterterimaan oleh anak, dan yang sangat penting adalah pertimbangan akan ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara singkat dapat juga dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur pesan yang dilakukan guru agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak dalam tujuan belajar.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran di PAUD**

Pertimbangan utama penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dapat dilihat dari kebermanfaatannya yang sangat tinggi. Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat sebagai berikut :

a. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak

Contoh : media buku cerita digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai contoh perilaku berbagi. Di dalam buku tersebut terdapat beragam contoh perilaku berbagi seperti berbagi makanan, berbagi ide, berbagi giliran mengantri, dan juga akibat dari perilaku tidak mau berbagi seperti bertengkar dengan teman. Guru memerlukan media buku cerita untuk mengoperasionalisasikan konsep berbagi yang secara abstrak untuk kemudian dapat dipahami oleh anak-anak sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya, misal konsep bilangan 1 dikonkritkan dengan gambar 1 buah apel.

b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar diperoleh ke dalam lingkungan belajar

Contoh : informasi mengenai binatang harimau dapat dihadirkan di dalam kelas melalui media audio-visual. Binatang harimau tidak dapat dihadirkan di dalam kelas karena objek terlalu berbahaya. Melalui tayangan tersebut anak-anak tetap dapat mengetahui perbedaan harimau dengan binatang lainnya, kemudian mengetahui jumlah kaki harimau, mengetahui makanan kesukaan harimau, mengetahui suara harimau, dan informasi lainnya mengenai harimau.

c. Menampilkan objek yang terlalu besar

Contoh: media buku cerita digunakan guru untuk mengenalkan binatang gajah kepada anak-anak. Hal ini dilakukan oleh guru karena tidak mungkin menghadirkan binatang gajah ke dalam kelas.

d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat

Contoh: Guru mengajak anak untuk menyaksikan tayangan perlombaan lari melalui sebuah film, kemudian meminta anak menebak siapa pemenangnya. Guru menggunakan media audio-visual untuk dapat mempercepat atau memperlambat tayangan tersebut.

e. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

Contoh: informasi mengenai proses pertumbuhan rumput yang disampaikan melalui tayangan media audio-visual, memungkinkan anak untuk dapat lebih peduli merawat rumput dan tanaman di sekitar lingkungannya.

- f. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak

Contoh: sebelum menggunakan bantuan media, anak-anak memiliki beragam persepsi mengenai binatang bebek. Setelah menggunakan media audio-visual, anak-anak kemudian dapat memiliki keseragaman persepsi mengenai binatang bebek, yakni berkaki dua, memiliki selaput di kakinya, memiliki suara yang khas, dan dapat berenang. Guru juga dapat meminta anak untuk membedakannya dengan binatang lain, seperti membedakan bebek dengan ayam, atau membedakan bebek dengan burung.

- g. Membangkitkan motivasi anak

Contoh: perilaku meminta maaf dapat disampaikan melalui media buku cerita, seperti perilaku meminta maaf ketika tidak sengaja menginjak kaki teman. Selain itu guru juga dapat menyampaikan bahwa contoh perilaku meminta maaf tersebut sudah pernah dilakukan oleh salah satu anak di kelas, misalnya melalui ungkapan “perilaku meminta maaf ini pernah dilakukan oleh A ketika tidak sengaja menginjak kaki B, hebat ya A mau meminta maaf”

- h. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan sesuai kebutuhan

Contoh : informasi mengenai metamorphosis kupu-kupu dapat ditayangkan atau diperlihatkan secara berulang kepada anak-anak melalui media. Guru tidak perlu menunggu musim metamorphosis kupu-kupu, jika ingin menyampaikan proses pertumbuhan kupu-kupu.

- i. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak

Contoh : informasi mengenai cara memakai pakaian dapat dilakukan secara bersamaan melalui media audio-visual. Anak-anak dikumpulkan di dalam kelas untuk menyaksikan tayangan mengenai tahapan memakai pakaian, seperti memasukkan tangan ke dalam baju dan mengancingkan baju.

- j. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang

Contoh : informasi mengenai perkembangan manusia sejak bayi hingga dewasa

dapat diatasi melalui penggunaan media, tanpa harus menunggu seorang ibu mengandung dan melahirkan, kemudian seorang anak tumbuh menjadi dewasa, atau perubahan kepompong menjadi kupu-kupu.

### **3. Jenis Media Pembelajaran**

Dilihat dari jenisnya, secara umum media dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu media visual, media audio, media audiovisual (multimedia) dan media taktil

- a. Media visual merupakan media penyampaian pesan melalui penglihatan anak atau yang hanya dapat dilihat. Media visual termasuk media yang paling sering digunakan oleh guru dalam berbagai jenis, bentuk, dan penggunaannya. Media visual terdiri atas media yang diproyeksikan dan yang tidak dapat diproyeksikan. Beberapa contoh media yang dapat diproyeksikan diantaranya film, baik yang diputar melalui VCD, DVD, LCD, maupun melalui proyektor. Sementara itu, media yang tidak dapat diproyeksikan diantaranya gambar diam, poster, media grafis, model, atau media realita.
- b. Media audio merupakan media yang mengandung pesan auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk mempelajari isi tema, misalnya informasi melalui radio, atau program pita suara, baik dalam bentuk kaset, CD, maupun flasdisk.
- c. Media Audiovisual, merupakan kombinasi dari media visual dan audio yang sering juga disebut media pandang dengar. Media audiovisual memberikan manfaat yang sangat besar karena dalam banyak hal mampu menggabungkan manfaat dari media visual dan audio. Jika media gambar mati telah memberikan makna yang banyak pada peserta didik, seperti gambar aneka satwa, maka jika gambar yang sama dikembangkan dengan tambahan audio, misalnya suara, maka pengalaman anak jauh lebih kaya.
- d. Media taktil, merupakan media yang merupakan tiruan dari benda sesungguhnya yang dapat disentuh dan dipegang oleh anak dalam pembelajaran. Dalam kebutuhan pembelajaran yang lebih luas benda taktil juga dapat berupa benda sesungguhnya yang dapat dan memungkinkan untuk dihadirkan di dalam kelas, misalnya sayuran, buah dan benda sesungguhnya yang lain

Banyak para ahli melakukan pengelompokan media berdasarkan kriteria tertentu sebagaimana dijelaskan diatas, diantara secara spesifik, media pembelajaran oleh Anderson (1976) dikelompokkan menjadi 10 golongan sebagai berikut :

No	Kelompok Media	Contoh
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai bersuara
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video / VCD, televisi
8.	Obyek fisik (realita)	Benda nyata, model specimen
9.	Komputer	CAI, (pembelajaran berbantuan computer)
10.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran, nara sumber, lingkungan belajar, peristiwa, benda-benda karya manusia, batu-batuan, flora dan fauna, serta alam sekitar.

Tabel 6.1 Pengelompokan Media menurut Anderson

#### 4. Kriteria Pemilihan Media

Beragamnya jenis media memungkinkan guru PAUD melakukan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien, namun alternatif media yang cukup banyak tersebut harus diseleksi dengan baik untuk menghasilkan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media untuk pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut :

- b. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan prosedur sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak.
- d. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- e. Keterampilan guru menggunakannya, artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.

- f. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama pembelajaran berlangsung.
- g. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir anak, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para anak.

Jika guru dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali, maka guru perlu mempelajari klasifikasi media yang memberikan ciri kemampuan media seperti tabel berikut.

Tabel 1. Pemilihan media menurut tujuan belajar, menurut *Allen*

Tujuan Belajar Media	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
Visual diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Film	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang
Objek 3-D	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman Audio	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Sedang
Pelajaran Terprogram	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Buku teks cetak	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Sedang
Sajikan lisan	Sedang	Rendah	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang

Klasifikasi media diatas penting dipertimbangkan karena tidak ada satu jenis media yang terbaik untuk mencapai satu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan. Antara satu media dengan media lainnya saling melengkapi.

Selain taksonomi media pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru, kriteria dalam memilih media juga harus diperhatikan. Kriteria tersebut adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung materi pembelajaran
- c. Praktis, luwes dan tahan lama
- d. Guru terampil menggunakannya
- e. Jumlah peserta didik

- f. Mutu teknis media pembelajaran seperti ketersediaan energi listrik, cahaya di dalam ruangan.

Guru diharapkan tidak memilih media karena suka dengan media tersebut. Disamping itu, diharapkan juga tidak langsung terbujuk oleh ketersediaan beragam media canggih yang sudah semakin pesat berkembang saat ini seperti komputer. Yang perlu diingat, media yang dipilih adalah untuk digunakan oleh peserta didik kita dalam proses belajar. Jadi, pilihlah media yang dibutuhkan untuk menyampaikan topik mata pelajaran, yang memudahkan peserta didik belajar, serta yang menarik dan disukai peserta didik.

## **5. Alat Permainan Edukatif**

Selain media pembelajaran sebagai perantara anak dalam belajar, dalam mengoptimalkan seluruh aspek bidang pengembangannya anak memerlukan Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang baik adalah alat permainan yang aman baik dari segi bentuk, ukuran, maupun jenisnya dan nyaman bagi anak.

Alat Permainan Edukatif juga sering ditafsirkan sebagai alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak, antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak usia dini dalam hal gerakan kasar dan halus (otot tubuh, anggota badan, jari-jemari). Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Mayke S (dalam Badru Z, 2006:1), Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek

perkembangan anak. Sebagai contoh bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan, seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak karena ukurannya dan warnanya.

Pertimbangan penting penggunaan APE, diantaranya :

- a. Pilih alat-alat yang akan digunakan untuk sehari sesuai dengan perencanaan dalam RPPH.
  - b. Tempatkan alat-alat di atas rak-rak rendah dekat meja kegiatan, dimana alat-alat tersebut akan digunakan.
  - c. Simpanlah alat-alat dalam wadah yang disediakan menurut jenisnya atau menurut set (kumpulannya)
  - d. Alat-alat perlu digilir atau ditukar-tukar secara berkala.
  - e. Berilah kesempatan pada anak-anak untuk menggunakan alat-alat maupun mainan yang telah disiapkan selama kegiatan bermain bebas di area-area kegiatan, baik di dalam maupun di luar ruangan.
6. Memanfaatkan media dan/atau alat permainan edukatif (APE) pada pembelajaran anak usia dini

Pemanfaatan atau penggunaan media dan/atau APE, dalam pelaksanaannya harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang berbentuk Rencana Pembelajaran Mingguan (RPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Sesuai dengan fungsinya, media dan/atau APE merupakan komponen pendukung yang diharapkan mampu meningkatkan mutu proses dan hasil belajar anak. Oleh karena itu, agar pembelajaran yang didukung oleh media dan/atau APE yang relevan dapat berjalan dengan baik, beberapa hal berikut ini perlu menjadi perhatian:

- a. Pastikan bahwa media dan/atau APE yang akan digunakan dalam pembelajaran, sudah tersedia sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, baik ketersediaan jenis maupun jumlahnya. Untuk dapat memastikan ketersediaan media dan/atau APE, seorang guru dapat melihat RPPH yang disusun sebelumnya. Media dan/atau APE yang disediakan, hendaknya memenuhi prinsip-prinsip dan karakteristik media dan/atau APE yang akan digunakan pada anak usia dini. Ketersediaannya, dapat dilakukan dengan menggunakan media

yang sudah ada atau dapat pula membuat media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- b. Tempatkan media dan/atau APE yang sudah tersedia, sesuai tahapan kegiatan yang tercantum dalam skenario kegiatan. Sebagai contoh, media dan/atau APE dapat digunakan untuk membuat peralihan kegiatan berjalan dengan efektif. Dalam hal ini, ketika di dalam kelas terdapat dua guru atau bahkan hanya satu guru, maka ketika guru yang lain membimbing anak melakukan aktifitasnya, maka guru lainnya dapat menyiapkan media pembelajaran berikutnya. Hal ini membuat, anak-anak tidak kehilangan banyak waktu dari satu aktifitas ke aktifitas lainnya. Jika guru yang ada di kelas hanya satu orang, maka penyiapan aktivitas lain dapat dilakukan ketika anak sedang bermain bebas atau anak melakukan aktivitas yang lain.
- c. Gunakan media dan/atau APE yang telah dipilih sesuai dengan ketentuan penggunaan serta rencana pembelajaran yang telah disusun dalam RPPH. Dalam hal ini, masing-masing jenis media dan/atau APE memiliki prosedur penggunaannya masing-masing. Beberapa pemanfaatannya pada pembelajaran anak usia dini, diantaranya :

- 1) Memperkenalkan aturan atau tata tertib

Memperkenalkan aturan atau tata tertib bagi anak usia dini bukanlah persoalan mudah. Jika itu disampaikan secara lisan, tentu saja sulit untuk diterima dan dipahami anak. Umumnya tata tertib diperkenalkan kepada orang tua. Berbeda kondisinya, jika aturan ini disajikan melalui media yang menarik, maka pengkondisian anak untuk mematuhi aturan-aturan kelas diharapkan dapat berjalan dengan baik, seperti gambar berikut.

- 2) Penggunaan label nama anak.

Label nama anak dapat digunakan untuk mengatur posisi tempat duduk dan/atau untuk kepentingan pembelajaran lain. Penggunaan label ini penting dilakukan, agar peserta didik mulai mengenal dengan namanya ketika ditulis, tertib dalam menempati posisi tempat duduknya, serta bagi guru

memudahkan dalam mengelola pembelajaran sesuai kebutuhan. Model penggunaan label nama anak, dapat dilihat pada gambar berikut ini.

3) Menunjukkan penghargaan akan pentingnya anak bagi guru

Guru dapat menggunakan kertas plano, karton, atau bahan lain sebagai media untuk menunjukkan penghargaan dan betapa pentingnya anak bagi guru. Media seperti ini penting untuk menunjukkan betapa anak sangat berarti bagi guru, sekaligus menunjukkan bahwa penilaian positif guru terhadap anak-anak.

4) Memperkenalkan panca indera

Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk memperkenalkan panca indera. Media dan/atau APE yang digunakan sangatlah beragam, dapat menggunakan boneka, gambar, atau APE dalam bentuk orang. Guru juga dapat menggunakan media yang dibuat sendiri untuk mengenalkan panca indera, seperti tercantum dalam gambar berikut ini.

#### D. Referensi

- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Farihen, H. (n.d). <http://www.fai.umj.ac.id/index.php>. (Online 12 Maret 2012)
- Felicia, N. (n.d). <http://health.kompas.com/read/. Cara.Menstimulasi.Potensi.Anak> (Online Tersedia 13 maret 2012)
- Fifi. (n.d). (<http://earlychildhoodeducation-fifi.blogspot.com/2011/03/jenis-permainan.html>) (Online Tersedia: 27 Feb 2012)
- Hamzah. (n.d). [http. \(n.d\). //www.facebook.com/topic.php](http://www.facebook.com/topic.php).(Online Tersedia 13 Feb 2012)
- <http://pgtk--darunnajah.blogspot.com/2010/07/pengaruh-permainan-pada-perkembangan.html> (Online Tersedia : 25 Feb 2012)
- Mulyadi, Agus , 2010. Pengembangan Alat Permainan Kreatif-Bahan Sosialisasi Sarana dan Prasarana TK, Bandung: tidak diterbitkan

- Mulyadi, Agus dan Irma Razak, 2009. Pembuatan Alat Permainan Edukatif dan Murah di TK-Bahan Tayang, Bandung: tidak diterbitkan
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo
- Riyanti, F. (n.d). <http://earlychildhoodeducation-fifi.blogspot.com/2011/01/bermain-dan-belajar-anak-usia-dini.html> (Online Tersedia 13 Feb 2012)
- Sudono, A. 1950. *Alat Permainan dan Sumber belajar TK*. Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud.
- Zaman, B.(2006).*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Makalah UPI
- Zaman, B., dkk. 2013. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka

**SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2017  
MATERI PEDAGOGIK GURU KELAS PAUD/TK**

**BAB . VI  
PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2017**

## **BAB . VI**

### **PENILAIAN PEMBELAJARAN PAUD**

#### **A. Kompetensi Inti :**

Menyelenggarakan dan membuat laporan penilaian, evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini

#### **B. Kompetensi Dasar:**

1. Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar anak usia dini
2. Memilih pendekatan, metode dan tehnik asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan pada anak usia dini
3. Menggunakan prinsip dan prosedur asesmen proses dan hasil kegiatan pengembangan anak usia dini

#### **C. Uraian Materi:**

##### **A. Pendahuluan**

Penilaian hasil kegiatan belajar PAUD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, serta menyeluruh tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama kurun waktu tertentu. Penilaian lebih ditekankan pada penilaian proses daripada penilaian produk. Penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan dilakukan melalui penilaian autentik. Melalui penilaian autentik, penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak. Penilaian dilakukan melalui teknik-teknik seperti: pengamatan/observasi; percakapan, penugasan, unjuk kerja, hasil karya, catatan anekdot, dan portofolio merupakan kumpulan dari hari-hasil karya anak.

Hasil penilaian tentang tingkat pencapaian perkembangan anak baik secara psikis maupun fisik yang dilakukan secara berkala oleh pendidik dan dikomunikasikan dalam

bentuk pelaporan perkembangan anak. Apabila terdapat pertumbuhan dan perkembangan yang tidak biasa pendidik dapat berkonsultasi ke ahli yang relevan. Bentuk pelaporan berupa deskripsi pertumbuhan fisik dan perkembangan yang memuat kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak yang dilaporkan kepada orang tua dilengkapi dengan lampiran hasil portofolio.

## **B. Penilaian Autentik**

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

Penilaian autentik (*Authentic Assessment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar anak untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian autentik menggambarkan pembelajaran, belajar dan asesmen yang berjalan saling mengisi. Penilaian autentik berkaitan dengan unjuk kerja (*performance*). Penilaian unjuk kerja ini sebagai upaya yang tepat untuk menilai kemajuan perkembangan anak.

Penilaian autentik di PAUD adalah penilaian proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan secara berkesinambungan. Penilaian tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh anak, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh anak.

Jika dalam proses penilaian ditemukan seorang anak yang hasil belajarnya belum mencapai kompetensi yang sesuai dengan potensinya maka pendidik perlu membuat program kegiatan lebih lanjut (*remedial*) untuk mendorong pencapaian potensi yang optimal. Jika ada anak yang mencapai kompetensi yang lebih dari standar yang ada maka pendidik perlu membuat program kegiatan lebih lanjut (pengayaan) agar seluruh potensi anak berkembang. Jika anak yang memiliki kebutuhan khusus, guru dapat membuat program khusus untuk anak tersebut dengan berkonsultasi kepada orang tua dan tenaga ahli yang relevan (misalnya: terapis, psikolog dan atau dokter).

### C. Prinsip Penilaian

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

1) *Mendidik*

2) Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, mengembangkan, dan membina anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

3) *Berkesinambungan*

4) Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap, dan terus menerus untuk mendapatkan gambaran tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

5) *Objektif*

Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

6) *Akuntabel*

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas serta dapat dipertanggungjawabkan.

7) *Transparan*

Penilaian dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan hasil penilaian dapat diakses oleh orang tua dan semua pemangku kepentingan yang relevan.

8) *Sistematik*

Penilaian dilakukan secara teratur dan terprogram sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan berbagai instrumen.

9) *Menyeluruh*

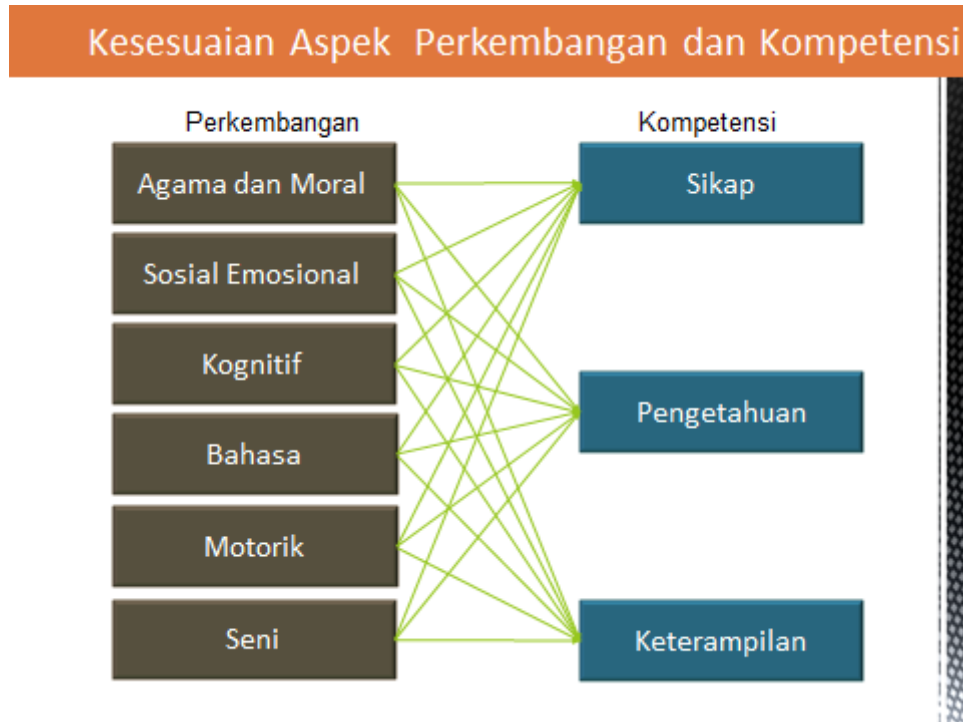
Penilaian mencakup semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik sikap, pengetahuan maupun keterampilan.

10) *Bermakna*

Hasil penilaian memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak, orangtua, pendidik, dan pihak lain yang relevan.

#### D. Lingkup Dan Waktu Penilaian

Penilaian proses dan hasil kegiatan belajar anak mencakup semua aspek perkembangan yang dirumuskan dalam kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.



Gambar 6.1 kesesuaian lingkup perkembangan dengan kompetensi

Waktu Penilaian dilakukan mulai dari anak datang di TK, selama proses pembelajaran, saat istirahat, sampai anak pulang. Hasil penilaian dapat dirangkum dalam kurun waktu harian, mingguan atau bulanan. Dalam penilaian perkembangan anak ini, memiliki tujuan yaitu:

- Memberikan informasi pada pendidik/orangtua tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak selama mengikuti PAUD.
- Menggunakan informasi yang didapat sebagai bahan umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan meningkatkan layanan pada anak agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan berkembang secara optimal.
- Memberikan masukan pada orang tua untuk melaksanakan pengasuhan di lingkungan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di PAUD.

- d. Memberikan bahan masukan kepada berbagai pihak yang relevan untuk turut serta membantu pencapaian perkembangan anak secara optimal.

#### D. Teknik-teknik Penilaian

##### 1. Pengamatan atau observasi

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

Contoh instrumen: Observasi / Pengamatan Sikap

Aspek perilaku yang diamati: .....

No.	Nama	Bekerja sama				Rasa Ingin tahu				Disiplin			
		BB	MB	BSB	BSH	BB	MB	BSB	BSH	BB	MB	BSB	BSH
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Saiful Ali												
2.	Rachmatin												
3.	Choirul Adi												
4	dst												

Format dapat diisi dengan tanda centang (✓)

Format ini bisa digunakan untuk beberapa aktifitas belajar dengan menyesuaikan aspek perilaku yang ingin diamati.

##### 2. Percakapan

merupakan penilaian yang dapat digunakan baik pada saat kegiatan terpimpin maupun bebas.

Contoh instrumen:

Pengamat/guru : ..... Tanggal : .....

Kegiatan : .....

Nama anak : .....

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

Format dapat diisi dengan tanda centang (✓)

### 3. Penugasan

merupakan penilaian berupa pemberian tugas yang akan dikerjakan anak dalam waktu tertentu baik secara individu maupun kelompok baik secara mandiri maupun didampingi. Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

### 4. Unjuk kerja

merupakan penilaian yang melibatkan anak dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.

Contoh instrumen:

Hari/Tanggal:

Kegiatan : Bernyanyi

Nama anak :

Aspek yang dinilai	BB	BM	BSB	BSH	Keterangan
Keberanian maju ke depan					
Kesesuaian /ketepatan nada					
Kesesuaian irama lagu					
Hapal teks lagu					

Format dapat diisi dengan tanda centang (✓)

\* : Perlu bimbingan guru

\*\*\* : Baik

\*\* : cukup baik

\*\*\*\* : Baik Sekali

### 5. Penilaian hasil karya

merupakan penilaian dengan melihat produk yang dihasilkan oleh anak setelah melakukan suatu kegiatan.

Contoh instrumen:

Kegiatan : Membuat topi dari kertas

Nama anak :

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Perencanaan Bahan • Memilih bahan dan peralatan				
2.	Proses Pembuatan				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan alat dan bahan</li> <li>• Teknik pembuatan</li> <li>• Teknik mewarnai</li> </ul>				
3.	Hasil Produk <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk fisik, Bahan, Warna</li> </ul>				

## 6. Catatan Anekdotal

merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat sikap dan perilaku khusus pada anak ketika suatu peristiwa terjadi secara tiba-tiba/insidental baik positif maupun negatif.

Contoh instrumen:

Kejadian : .....

Nama anak : .....		Uraian kejadian :	
Hari/Tanggal	Kejadian Khusus	Keterangan	

## Penilaian Portofolio

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

## E. Prosedur Penilaian

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

1. Mengacu pada kompetensi dan dilakukan seiring dengan kegiatan pembelajaran yang diprogramkan dalam RPPH.

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

## DAFTAR PUSTAKA

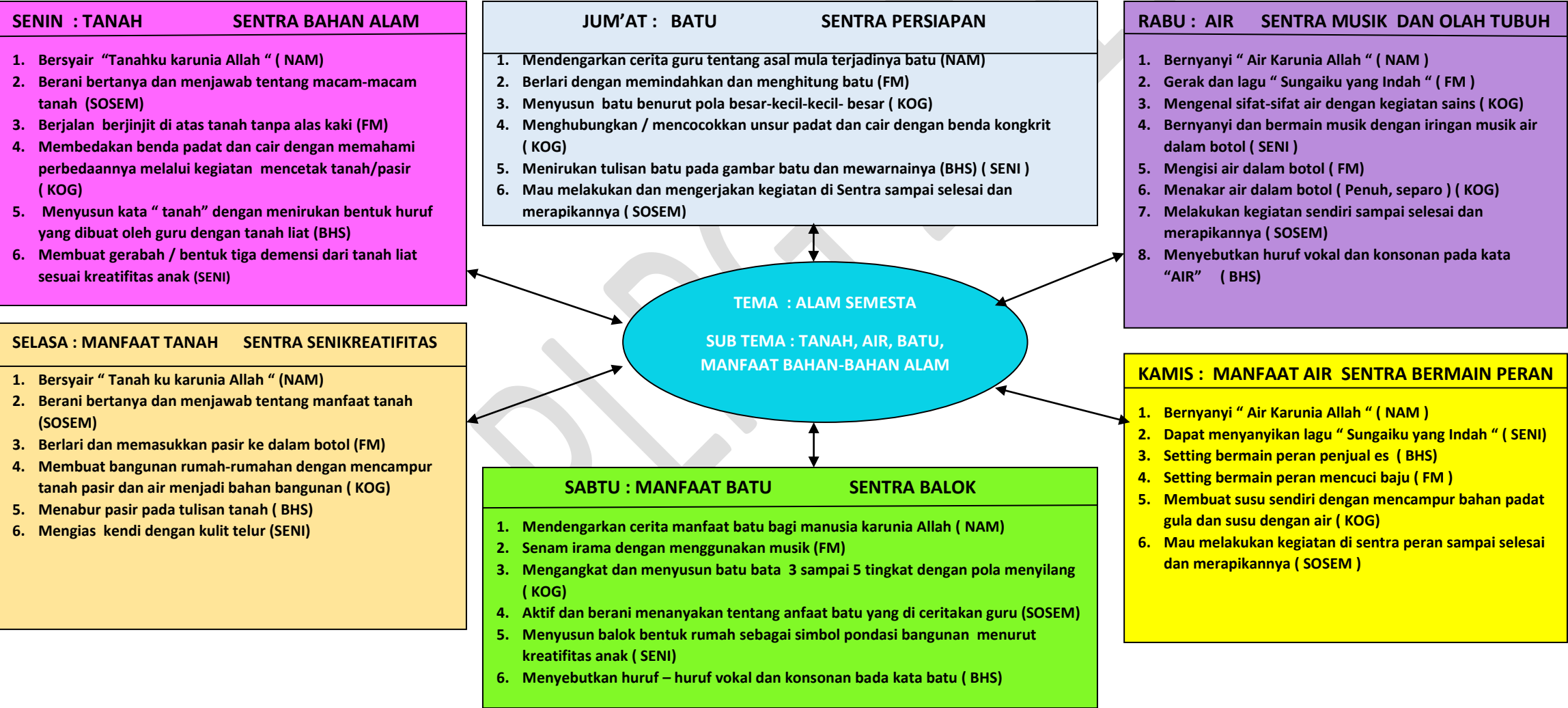
- Authentic Assessment and Early Childhood Education. (2011). *Little Prints Volume 6* .
- Bagnato, S. (2007). *Authentic assessment for early childhood intervention: Best practice*. New York: NY: Guilford.
- Basuki, I. dan Hariyanto.(2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Beneke, S., Helm, J. & Steinheimer, K. (2007). *Windows on Learning: Documenting Children's Work*. 2nd ed. Teachers College Press.
- Beneke, S., Helm,J. & Steinheimer, K . (2007). *Windows on Learning; Documentary Children's Work*. Teachers College Press.
- Cohen, D., Stern, B., Balaban, N., & Gropper, N. (2008). *Observing and Recording the Behavior of Young Children*, 5th ed. Teachers College Press.
- Collins, R. (2013). Authentic Assessment : Assessment for learning. *Principal Consultant, Independent Schools Quunsland* .
- Helmi, J. (t.thn.). Penilaian Authentic dalam kurikulum 2013.
- Libby G.& Loraine J. (2013). *Assessment of Youth with Special Needs*. New Jersey: Pearson Education International.

Stephen J. Bagnato, Mary M., Marisa Macy, John T.N. (2011). Identifying Instructional Targets for Early Childhood via Authentic Assessment: Alignment of Professional Standards and Practice Based Evidence.

Wiggins, G. (1990). The Case of Authentic Assessment. Eric Identifier.

PLPG 2017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN ( RPPM ) TAHUN PELAJARAN ..... TK ..... Model Sentra	
SEMESTER/ BULAN/ MINGGU TEMA/ SUB TEMA/ TOPIK KELOMPOK	..... ALAM SEMESTA/ BENDA-BENDA ALAM/ TANAH, AIR, BATU, MANFAAT BAHAN-BAHAN ALAM Usia 5 – 6 TH
KD	1.1 , 2.2 , 2.3 , 2.8 , 3.3 , 4.3, 3.6 , 4.6, 3.8 , 4.8, 3.12 ,4.12, 3. 15 , 4.15
MATERI	1.1.1 Mengenal dan menyebutkan benda-benda ciptaan Tuhan, 2.2 .1 Berani bertanya dan menjawab pertanyaan, 2.8.1 mengerjakan kegiatan sendiri sampai selesai, 3.3.1 menggunakan anggota tubuh untuk mengkoordinasikan gerakan dan keseimbangan 3.6.3 mengenal ukuran besar kecil, panjang pendek, berat ringan, lama sebentar, 3.6.5 mengenal sifat benda padat,cair, gas, 3.8.3 mengenal jenis tanah,air dan batu-batuan, 3.12.1 Mengenal huruf vokal dan konsonan, 3.15 mengenal berbagai bentuk seni dan hasil karya, 4.3.1 mengekspresikan gerakan melalui kegiatan berjalan, berlari, melempar dan menendang 4.6.3 menyebutkan ukuran, 4.6.4 menyebutkan sifat-sifat benda, 4.8.1 menciptakan/membuat hasil karya dari berbagai media bahan-bahan alam, 4.12 Menyusun huruf membentuk kata melalui permainan, 4.15. membuat/menciptakan hasil karya dengan menggunakan berbagai media



**Berikut ini contoh RPPH :**

**Contoh 1: RPPH Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut-Sudut Kegiatan**

Kelompok	: A (4-5 tahun)	Semester/Minggu	: I/XV
Tema	: Binatang	Sub Tema	: Binatang Bersayap
Hari/Tanggal	: Rabu /.....	Model	: .....

**KD yang dicapai** : 1.1, 2.2, 2.8, 3.3 - 4.3, 3.5 - 4.5, 3.6 - 4.6, 3.8 - 4.8,  
3.10 - 4.10, 3.12 - 4.12

**A. Muatan Materi :**

**B. Tujuan Pembelajaran :**

**C. Langkah-langkah Kegiatan/KBM :**

**I. Kegiatan Awal (30 menit)**

- Bernyanyi, salam, dan berdoa
- Melakukan absensi

**II. Kegiatan Inti (60 menit) (Sudut-sudut Kegiatan dituliskan di kegiatan inti)**

- Mengamati  
Anak mengamati gambar burung dan mendengarkan penjelasan guru tentang perkembangbiakan burung.
- Menanya  
Anak melakukan tanya jawab tentang perkembangbiakan burung
- Mengumpulkan Informasi
  - Sudut Alam Sekitar dan dan Pengetahuan
    - \*Anak melakukan percobaan dan mengamati proses terapung dan tenggelam
    - \*Anak menghubungkan benda dengan lambang bilangan
  - Sudut Keluarga
    - \*Anak menggunting kertas yang sudah digambar guru berbentuk telur
- Menalar

\*Guru memancing pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak

\*Anak didorong untuk mencoba menyelesaikan pekerjaan dengan cara yang berbeda sehingga kaya dengan pengalaman

- Mengkomunikasikan informasi

\*Setelah mainan dirapihkan guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pada setiap anak kejadian yang tadi dilakukan

### III. Istirahat/Makan (30 menit)

- Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain

### IV. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menyanyikan lagu 'Burung kakak tua'
- Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- Doa pulang dan salam

**A. Media/Sumber Belajar :** gambar burung, 2 mangkuk besar, air, telur, garam, spidol, gunting

**B. Metode Pembelajaran :** bercakap-cakap, pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen

**C. Tehnik Penilaian :** percakapan, penugasan, unjuk kerja

Mengetahui;

Kepala Sekolah

.....  
Guru Kelas

.....

.....

**Catatan:** untuk RPPH bisa berbentuk seperti tersebut diatas, bisa pula berbentuk matrik

**Contoh Penilaian yang dapat digunakan :**

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	1	2	3	4
<b>Sikap Spiritual</b>	Mengenal ciptaan Tuhan				
<b>Sikap Sosial</b>	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang benda				
<b>Pengetahuan</b>	Mengetahui tentang benda yang dapat terapung maupun tenggelam				
	Menghubungkan benda dengan lambang bilangan				
<b>Keterampilan</b>	Mengenal teknologi sederhana (menggunting)				

**\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

**Contoh 2: RPPH Model Pembelajaran Kelompok Dengan Kegiatan Pengaman**

Kelompok : A (4-5 tahun)

Semester/Minggu : I/IX

Tema : Lingkunganku

Sub Tema : Sekolahku

Hari/Tanggal : Selasa / .....

Model : .....

**KD yang dicapai : 1.2- 2.2- 2.5- 2.6- 2.8- 3.15- 4.15...dst**

**A. Muatan Materi :**

## **B. Tujuan Pembelajaran :**

### **C. Langkah-langkah Kegiatan/KBM :**

#### **I. Kegiatan Awal (30menit)**

- Bernyanyi, salam dan berdoa
- Bermain tebak benda
- Absensi

#### **II. Kegiatan Inti (60menit)**

##### **- Mengamati**

Anak mengamati saat guru memperagakan bagaimana menyimpan dan mengambil sepatu/sandal di loker/tempat sepatu.

##### **- Menanya**

Anak bertanya jawab dengan guru dan teman-temannya mengenai cara-cara menyimpan sepatu dan sandal di rak

##### **- Mengumpulkan informasi**

- Pemberian tugas, Anak lomba berlari mengambil sepatu dan sandal kemudian menyimpannya di rak
- Pemberian tugas, Anak dan guru bercakap-cakap mengenai tata tertib di kelas, kemudian guru menuliskan tata tertib yang disebutkan anak di papan tulis
- Pemberian tugas, Anak menggambar dan memberi warna pada kertas yang bertuliskan tata tertib.

##### **- Menalar**

Anak didorong untuk mencoba menyelesaikan pekerjaan dengan cara yang berbeda dan menempelkan hasil karyanya sesuai nalarnya sehingga kaya dengan pengalaman.

##### **- Mengkomunikasikan informasi**

- Setelah mainan dirapihkan, guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pada setiap anak kejadian yang tadi dilakukan
- Anak menceritakan hasil tata tertib yang dibuatnya di depan teman-

temannya

### III.Istirahat/Makan (30menit)

- Mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan
- Bermain

### IV.Kegiatan Akhir (30menit)

- Bermain tebak kata
- Pesan-pesan
- Doa pulang dan salam

**D.Media/Sumber Belajar:** sepatu-sandal anak,kertas, pensil/spidol, crayon, kertas gambar, dan buku cerita

**E.Metode Pembelajaran :** .....

**F.Tehnik Penilaian :** .....

Mengetahui;

Kepala Sekolah

.....

.....

Guru Kelas

.....

**Contoh Format Penilaian yang dapat digunakan :**

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	1	2	3	4
Sikap Spiritual	Mengenal ciptaan Tuhan				
Sikap Sosial	Mengembangkan				

	rasa ingin tahu anak tentang benda				
<b>Pengetahuan</b>	Mengenal tata tertib				
	Mengenal benda				
<b>Keterampilan</b>	Lomba memindahkan sepatu/ sandal				
	Meniru tulisan				
	Menggambar bebas				
	Bercerita tentang tata tertib				

**\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

**Contoh 3: RPPH Model Pembelajaran Area**

Kelompok : A (4-5 tahun) Tema/sub tema : Diriku/Identitasku  
 Hari/Tanggal : Senin/..... Semester/Minggu Ke : .....  
 Model : .....

**KD yang dicapai :** 1.1 2.1,- 3.3- 4.3, 3.7- 4.7,3.10- 4.10, 3.15. 4.15

**Muatan Materi :**

- Diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan (NAM)
- Perilaku hidup sehat (Sosem)
- Mengenal anggota tubuh (FM)
- Mengenal lingkungan sosial (Kognitif)
- Mengungkapkan identitas diri (Bahasa)
- Bahasa reseptif (Bahasa)
- Membuat karya seni yang berkaitan dengan identitas diri (Seni)

**Tujuan Pembelajaran :**

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

**Langkah-langkah Kegiatan/KBM****I. Kegiatan Awal (30 menit)**

- Berdoa
- Menyanyi
- Latihan gerak

**II. Kegiatan Inti (60 menit) (Area harus dituliskan dalam kegiatan)****-Mengamati**

Anak duduk melingkar lalu berkenalan menyebut nama diri bergantian. Anak lain menyimak ketika temannya memperkenalkan diri.

**-Menanya**

Anak melakukan proses menanya nama teman yang ada di kiri dan kanan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk tanya jawab.

**-Mengumpulkan informasi, Menalar, Mengomunikasikan****- Area Bahasa**

Kegiatan: Bermain tebak foto

Cara Bermain:

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

- **Area Seni /Motorik**

Kegiatan: Membuat Pigura

Cara Bermain:

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

- **Area Drama**

Kegiatan: Bermain Bersama Teman

Cara Bermain:

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

**III.Istirahat/makan (30 menit)**

- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Makan
- Bermain bebas

**IV.Kegiatan Akhir (30 menit)**

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

**Media/Sumber Belajar :** Foto diri, foto keluarga,kertas, lem, krayon, baju laki-laki, baju perempuan,spidol.

**Metode Pembelajaran :** .....

**Teknik Penilaian :** .....

Surabaya,.....

Mengetahui;  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....

.....

Contoh Format Penilaian yang dapat digunakan :

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

\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

#### Contoh 4: RPPH Model Pembelajaran Sentra

Kelompok	: A (4-5 tahun)	Semester/Minggu	: I/V
Tema	: Keluargaku	Hari/Tanggal	: Senin/.....
Sub Tema	: Profesi Anggota Keluarga	Model	: Sentra Drama

**KD yang dicapai** : 1.2, 2.1, 2.13, 3.7, 4.7, 3.11, 4.11

#### Muatan Materi :

- Menghargai diri sendiri dan orang lain adalah bagian dari sikap syukur (NAM)
- Perilaku santun (Sosem)
- Menceritakan profesi keluarga (Kognitif)
- Memahami perintah (Bahasa)
- Mengungkapkan apa yang diinginkan (Bahasa)

#### Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat mengetahui bahwa menghargai diri sendiri dan orang lain adalah bagian dari sikap syukur
- Anak dapat mengetahui perilaku santun
- Anak dapat menceritakan profesi keluarga
- Anak dapat memahami perintah
- Anak dapat mengungkapkan apa yang diinginkan

#### Langkah-langkah kegiatan/KBM:

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan	Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penyambutan</li><li>• Kegiatan Pagi</li></ul>	
	Kegiatan berkumpul	<ul style="list-style-type: none"><li>• Berkumpul saat lingkaran:</li><li>• Salam, doa,</li></ul>	

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
		menyanyi lagu semut, bergerak seperti jalannya semut (merangkak), kegiatan yang akan dilakukan hari itu.	
Inti	Pijakan Sebelum bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membacakan buku dengan tema profesi, membimbing anak melakukan kegiatan bermain peran berkaitan dengan profesi</li> </ul>	Mengamati Menanya
	Pijakan saat bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mengamati bahan bahan yang akan digunakan untuk bermain.</li> <li>Anak mencoba permainan yang disediakan, misalnya anak memakai baju koki dan perlengkapannya.</li> <li>Anak bermain sesuai dengan peran yang dipilih.</li> <li>Anak boleh berganti</li> </ul>	Mengumpulkan informasi Mengasosiasi Mengkomunikasikan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
		peran sesuai dengan pilihannya. <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak bercerita tentang peran yang dimainkan</li> </ul>	
Penutup	Pijakan setelah bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membereskan alat main</li> <li>Menceritakan pengalamannya saat bermain</li> <li>Menceritakan perasaannya selama bermain</li> </ul>	
	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bercakap-cakap tentang kegiatan satu hari</li> <li>Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.</li> <li>Kegiatan penenangan yang berupa: lagu, cerita</li> <li>Berdoa, salam</li> </ul>	

**Media/Sumber Belajar :** baju profesi dan perlengkapannya (dokter, petani, koki),  
kertas, lem, krayon, buku cerita

**Metode Pembelajaran :** .....

**Teknik Penilaian** : .....

.....

Mengetahui;

Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....

.....

**Contoh Format Penilaian yang dapat digunakan :**

Kompetensi Inti	Kompetensi yang ingin dicapai	1	2	3	4
<b>Sikap Spiritual</b>	Mengetahui bahwa menghargai diri sendiri dan orang lain adalah bagian dari sikap syukur				
<b>Sikap Sosial</b>	Mengetahui perilaku santun				
<b>Pengetahuan</b>	Mengetahui profesi Keluarga				
	Memahami perintah				
<b>Keterampilan</b>	Menceritakan profesi keluarga				
	Mengungkapkan apa yang diinginkan				

**\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**