



PANDUAN SMETON KEMARITIMAN MELALUI LOOSE PARTS PLAY



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT NUSA TENGGARA BARAT
(BP-PAUD dan DIKMAS NTB)
TAHUN 2019**



PANDUAN

MODEL SMETON KEMARITIMAN MELALUI LOOSE PARTS PLAY

Lalu Mustawil Suprawangi, S.Pd
Baiq Vina Handayani, S.Pd

Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan
Pendidikan Masyarakat
(BPPAUD dan DIKMAS)
Nusa Tenggara Barat
Tahun 2019

PANDUAN PELAKSANAAN MODEL SMETON KEMARITIMAN MELALUI LOOSE PARTS PLAY

PENGARAH

Drs. Suka, M.Pd
Kepala BPPAUD dan DIKMAS NTB

PENANGGUNGJAWAB

Frida Nurcahyani, M. Ak
Kepala Seksi Pengembangan Program

TIM

PENGEMBANG

Lalu Mustawil Suprawangi, S.Pd
Baiq Vina Handayani, S.Pd



KATA PENGANTAR

SMETON adalah konten pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang memuat unsur Sains, Mathematic, Engineering, Technology, Naturalist yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan ilmiah anak.

Panduan model “SMETON Kemaritiman melalui *Loose Parts Play*” ini disusun dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada pendidik mengenai langkah-langkah dalam melaksanakan model sehingga pendidik dapat mengimplementasikan model sesuai dengan tahapan yang tertuang dalam panduan tersebut.

Kami berharap Panduan model “SMETON Kemaritiman melalui *Loose Parts Play*” ini dapat memudahkan pendidik pada satuan pendidikan anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan ilmiah anak.

Mataram, Desember 2019

Kepala,



Drs. Suka, M.Pd

NIP. 196604061993031003

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
A. Pendahuluan	1
1.Tujuan dan Sasaran	2
2.Strategi dalam menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan ilmiah anak usia 5-6 tahun	3
3.Loose Part	4
4.Invitasi	5
B.Pelaksanaan	6
C.Evaluasi	8
1.Penilaian Capaian pengetahuan dan keterampilan Ilmiah Anak Usia 5-6 Tahun	9
2.Checklist	10
Daftar Pustaka.....	11

A. PENDAHULUAN



Engineering merupakan cara melakukan (a way of doing) atau keterampilan yang berkaitan dengan pemecahan masalah, penggunaan variasi, bahan, desain serta berkreasi atau merangkai sesuatu dengan berbagai media, kemudian membangun suatu bentuk tertentu. (Imaduddin, M, 2017)

Teknologi merupakan cara melakukan (a way of doing) melalui aktivitas menggunakan alat sederhana yang dapat memudahkan pekerjaan. (Imaduddin, M, 2017).

Naturalist Intelligence adalah keterampilan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai spesies termasuk flora dan fauna dalam suatu lingkungan

SMETON adalah konten pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang memuat unsur Sains, Mathematic, Engineering, Technology, Naturalistic. SMETON diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan ilmiah anak.

Sains pada anak usia dini merupakan cara berpikir (a way of thinking) melalui aktivitas pengenalan diri, mengamati gejala alam sekitar, melakukan percobaan, berbagi penemuan, bertanya, serta berpikir bagaimana sesuatu itu bekerja. (Imaduddin, M, 2017).

Matematika didefinisikan sebagai cara mengukur (a way of measuring), yang berkenaan dengan hubungan 1-1, memasangkan, mengelompokkan, mengurutkan, membandingkan, pola, eksplorasi bentuk, volume, dan ukuran, geometri, bangun ruang, grafik, mengukur dan mengoperasikan bilangan. (Imaduddin, M, 2017).

1. TUJUAN & SASARAN



Tujuan

Panduan ini untuk membantu pendidik PAUD dalam:

1. Menerapkan model SMETON tematik kemaritiman melalui loose parts play.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan pengetahuan dan keterampilan ilmiah anak usia 5-6 tahun.
3. Mengembangkan ide-ide kegiatan main yang memuat unsur SMETON.

Sasaran

Panduan ini diperuntukan bagi siapa saja yang berminat dan membutuhkan informasi terkait dengan pembelajaran SMETON di antaranya:

1. Kepala Sekolah
2. Pengelola PAUD,
3. Pendidik PAUD,
4. Penilik/Pengawas PAUD,
5. Pihak-pihak terkait lainnya

2. STRATEGI DALAM MENUMBUHKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN ILMIAH ANAK USIA 5-6 TAHUN

Adapun beberapa hal yang dapat menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan ilmiah anak usia 5-6 tahun antara lain:

- Pilihan tema pembelajaran yang menarik dan dekat dengan lingkungan anak, pada model ini dipilih tema kemaritiman sesuai dengan kondisi wilayah di Nusa Tenggara Barat.
- Menyiapkan dan menggunakan loose parts sebagai media pembelajaran.
- Menata invitasi (tempat main) semenarik mungkin dengan menggunakan loose parts agar anak tertarik untuk datang bermain.
- Pada saat anak bermain, beri pertanyaan terbuka dan lakukan provokasi. Provokasi yang dilakukan oleh pendidik salah satunya adalah dengan melontarkan pertanyaan. Pertanyaan yang bisa memancing anak untuk berpikir kemudian melakukan sesuatu adalah pertanyaan TERBUKA. Pertanyaan ini yang membuat anak menganalisa lalu memunculkan suatu jawaban atau tindakan. Hal yang akan menstimulasi kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah di mana muatan SMETON bisa masuk di dalamnya.
- Berikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi loose parts secara mandiri, pendidik hanya mengarahkan dengan memberikan pertanyaan terbuka yang terkait dengan SMETON.
- Sediakan jenis loose parts yang beragam terutama yang berkaitan dengan tema kemaritiman seperti batu-batuan, pasir, ranting, kerang, ika, panda, daun kelapa, serabut kelapa, dll.



Contoh

pertanyaan terbuka yang dapat diajukan oleh pendidik:

- Ceritakan pengalamanmu bermain di pantai?
- Apa saja yang dapat kamu temukan di pantai?
- Bagaimana membuat agar pantai tetap indah?
- Bagaimana rasanya air laut?
- Kenapa kita harus menjaga kebersihan pantai?
- Perbedaan apa yang bisa kamu lihat sebelum dan setelah ikan dibakar?
- Berupa gelas air yang kamu tambahkan untuk membuat santan?
- Bagaimana cara kamu agar kerang terikat kuat saat membuat tirai?
- Alat apa yang kamu butuhkan untuk membuat santan?
- Bagaimana cara membuat perahu agar terapung dengan seimbang?
- Bagaimana rasa makananmu saat ditambahkan gula lebih banyak?

Bandingkan dengan pertanyaan berikut: kamu membuat apa?

- ini namanya apa?
- ini buat siapa?
- binatang apa saja di situ?
- ini ada berapa?
- ini warnanya apa?
- ini buat apa?

Mana yang lebih mendorong anak untuk berpikir kreatif dan mencari pemecahan masalah?

3. LOOSE PARTS

Loose parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose parts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

<https://web.facebook.com/groups/reggioinspiredindonesia/>

Dalam penggunaan *loose parts*. Pendidik tidak perlu memikirkan bagaimana anak-anak dapat menggunakan bahan-bahan tersebut. Serahkan itu kepada anak-anak. Berikan bermacam-macam *loose parts* biarkan mereka bermain. Mereka mungkin akan mengejutkan Anda dengan imajinasi mereka dan menciptakan hal-hal baru yang tidak pernah Anda bayangkan

Kegiatan main dan bahan loose parts dapat disesuaikan dengan kondisi dan ketersediaan alat dan bahan yang ada.



4. INVITASI

Invitasi

merupakan penataan benda-benda yang dipilih dan ditata (dipajang) di kelas yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Benda-benda yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan. Benda-benda yang dipajang menjadi alat untuk mengeluarkan dan mengekspresikan pemahaman anak terhadap dunia dan memperoleh makna dari interaksi dengan benda-benda itu. (Cuffaro, *Experimenting with the World*, 1995).

Sebuah invitasi adalah sesuatu yang memberikan ide yang menyebabkan anak melakukan sesuatu. Invitasi dibentuk untuk mengundang anak masuk ke dalam sebuah eksplorasi atau pengalaman yang diperoleh berdasarkan keingintahuan dan pemikiran guru. Undangan ini akan menarik minat anak, mengajak anak untuk terlibat dan memainkannya.

<https://web.facebook.com/groups/reggioinspiredindonesia/>



B. PELAKSANAAN



1 Penyiapan Perangkat Pembelajaran

- Penyiapan Perangkat Pembelajaran. Pendidik menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan format evaluasi. RPPM dan RPPH disusun dengan menggunakan tematik kemaritiman. Ada kesesuaian antara RPPM dan RPPH yang disusun.

2. Pijakan Lingkungan

- Penyiapan alat dan bahan percobaan/eksperimen membuat invitasi
- Buat invitasi 3-4 jenis invitasi
- tata loose part dan invitasi semenarik mungkin sehingga menggugah rasa ingin tahu dan menarik perhatian anak untuk datang bermain

3. Pijakan Sebelum Main

- Pendidik menyiapkan posisi anak duduk melingkar di bawah dan Pendidik duduk bersama anak dalam posisi melingkar. Posisi ini paling strategis dalam kegiatan pendahuluan karena Pendidik tidak membelakangi sebagian anak, sehingga semua anak dapat melihat ke arah Pendidik.
- Pendidik menanyakan kesiapan anak dan berdoa bersama.
- Pendidik bercerita mengenai tema dan mengaitkannya dengan simulasi/percobaan yang akan dilakukan .
- Pendidik membuka wawasan anak dengan mengaitkan pengalaman yang pernah anak lakukan atau anak lihat
- Tanya jawab tentang tema yang ada. Pendidik menggunakan pertanyaan terbuka untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan berfikir anak (dengan menggunakan kalimat tanya bagaimana, ceritakan, apa saja yang pernah dilakukan?, dll.

4. Pijakan Saat Main

Pada setiap pertemuan Pendidik menyiapkan 4(empat) macam invitasi atau tempat main. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh Pendidik adalah sebagai berikut:

- Pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk memilih invitasi mana yang mau dimainkan.
- Anak diberikan kesempatan mengeksplor kemampuannya dengan membuat apa saja yang diinginkan, pendidik memberi penguatan dengan cara memberikan pertanyaan terbuka.
- Pendidik melakukan pendampingan pada anak secara bergilir.
- Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep sains dalam kegiatan main yang dilakukan.
- Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep enjenering dalam percobaan yang dilakukan
- Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep teknologi dalam percobaan yang dilakukan
- Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep Naturalistik dalam percobaan yang dilakukan
- Pendidik mendokumentasikan kegiatan anak baik foto atau video
- Pendidik mengevaluasi. Evaluasi oleh pendidik dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, checklis dan catatan anekdot.

5. Pijakan Setelah Main

Berikut kegiatan anak dan pendidik pada kegiatan pijakan setelah main.

- Anak dibantu oleh Pendidik merapikan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan.
- Pendidik mengajak anak untuk duduk melingkar
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan pengalaman mainnya (recalling).
- Anak menceritakan pengalaman mainnya secara bergiliran.
- Pendidik meminta anak untuk menceritakan hal baru apa yang anak temui pada kegiatan main
- Pendidik memberi kesimpulan tentang fenomena eksperimen (sains) yang telah dilakukan
- Pendidik meminta anak menceritakan kejadian apa saja yang telah dilakukan anak (yang berkaitan dengan matematika)
- Pendidik menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan datang
- Pendidik mengajak anak Bernyanyi Bersama tentang tema kemaritiman
- Pendidik meminta salah seorang anak memimpin doa. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran pada hari berikutnya.
- Berdoa dan menutup pembelajaran.



C.EVALUASI



Evaluasi dapat dilakukan dengan teknik checklist, catatan anekdot dan dokumentasi pada saat pembelajaran. Evaluasi pelaksanaan dapat dilakukan setiap proses pembelajaran, sehingga setiap waktu terjadi penyempurnaan pelaksanaan. Penilaian capaian perkembangan pengetahuan dan keterampilan ilmiah anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan mengamati kemampuan anak yang mencakup Kemampuan sains, Matematika, teknik melakukan percobaan (engineering), ketepatan penggunaan alat (teknologi), dan kemampuan memilih alat, bahan yang bersumber dari alam (Naturalistik). Adapun indikator evaluasi capaian pengetahuan dan keterampilan anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

1. PENILAIAN CAPAIAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN ILMIAH ANAK USIA 5-6 TAHUN



- Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
- Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel
- Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru
- Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
- Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran:
 - "lebih dari"; "kurang"
 - "dari"; dan "paling/ter"
- Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan
- Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- Mengenal pola ABCD- ABCD
- Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan main
- Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam kegiatan main
- Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar
- Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan
- Mengenal sifat dan fungsi benda melalui kegiatan main
- Membuat hasil karya dengan menggunakan bahan-bahan alam sekitar (naturalistik)
- Menceritakan hasil karya yang dibuatnya dengan lengkap
- Menggunakan teknologi sederhana pada kegiatan main sesuai fungsinya

(Permendikbud No 137, 2014)

2. CHECKLIST

BB artinya Belum Berkembang: bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh Pendidik;

MB artinya Mulai Berkembang: bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh Pendidik

BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh Pendidik

BSB artinya Berkembang Sangat Baik: bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

(Pedoman penilaian PAUD 2018)



DAFTAR PUSTAKA

Cuffaro, H. K. (1995). *Experimenting with the world: John Dewey and the early childhood classroom*. Teachers College Press.

<https://web.facebook.com/groups/reggioinspiredindonesia/>, diakses tanggal 19 Juli 2019.

Imaduddin, M. (2017, May). Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini yang Konstruktif Melalui Steam Project-Based Learning Yang Bernuansa Islami. In *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (No. Seri 2, pp. 950-958).

Pedoman Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini. 2018. Direktorat Pembinaan PAUD Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.



**BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT NUSA TENGGARA BARAT
(BP-PAUD dan DIKMAS NTB)**

Jalan Gajah Mada No.173, Jempong Baru,
Kec. Sekarbela - Mataram
Telepon (0370) 620870
Faximile (0370) 620871
Kode Pos 83116



pauddikmasntb



@pauddikmasntb



BP-PAUD dan Dikmas Nusa Tenggara Barat



pauddikmasntb.kemdikbud.go.id