KURIKULUM MUATAN LOKAL 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

KURIKULUM MUATAN LOKAL
SMETON KEMARITIMAN
MELALUI *LOOSE PARTS PLAY*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
NUSA TENGGARA BARAT
TAHUN 2019

KURIKULUM MUATAN LOKAL
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

NARASUMBER

I Nyoman Suarta, M.Pd

Evi Janria Tri Wati, S.Pd

KATA PENGANTAR

SMETON Kemaritiman melalui *Loose Parts Play* ini merupakan muatan lokal yang dapat dimasukkan pada tema-tema pembelajaran. Kurikulum Muatan Lokal SMETON Kemaritiman melalui *Loose Parts Play* terdiri dari muatan kurikulum kemaritiman, serta pendekatan dan penerapan pembelajaran seperti RPPM, RPPH dan teknik penilaiannya. Kurikulum ini disusun untuk memudahkan pengguna dalam menerapkan model SMETON Kemaritiman melalui *Loose Parts Play* pada kegiatan pembelajaran di satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Melalui kurikulum ini diharapkan setiap pendidik dapat memahami dan menjadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran muatan lokal SMETON di satuan pendidikan maing-masing. Akhirnya saya ucapkan selamat memanfaatkan kurikulum ini sebayai upaya meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Mataram, Desember 2019
Kepala,

Drs. Suka, M.Pd
NIP. 196604061993031003

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Tujuan 3

BAB II MUATAN KURIKULUM 4

A. Muatan Kurikulum Kemaritiman 4

B. Tingkat Capaian Perkembangan Anak 4

BAB III PENDEKATAN & PENERAPAN DALAM PEMBELAJARAN 30

A. Pendekatan Pembelajaran 30

B. Penerapan Muatan Lokal Kemaritiman dalam Pembelajaran 31

BAB IV PENUTUP 33

LAMPIRAN 34

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini memilki karakteristik khusus dibandingkan dengan orang dewasa yakni memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka berfantasi dan berimajinasi, belajar melalui bermain, belajar dari benda-benda konkrit. Dengan karakteristik tersebut anak usia dini perlu diberikan wadah berupa pembelajaran yang dapat memenuhi karakternya sehingga mampu memaksimalkan enam aspek perkembangannya. Pembelajaran yang dapat memenuhi karakteristik anak usia dini yang sekaligus dapat mengembangkan enam aspek perkembangan secara simultan adalah belajar melalui bermain. Kegiatan belajar melalui bermain dilakukan dengan memanfaatkan bahan, sumber dan alat yang tersedia dilingkungan sekitar anak yang bermakna bagi anak dan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman anak didik. Kegiatan belajar melalui bermain dikembangkan sesuai dengan kondisi wilyah sekitar anak dan kegiatan serta budaya yang ada disekitar anak merupakan mutan lokal yang perlu dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran pada satuan Pendidikan anak usia dini.

Salah satu muatan lokal yang dapat dikembangkan dimasing - masing satuan Pendidikan terutama satuan berada didaerah pesisir pantai adalah muatan lokal kemaratiman, mengingat hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh tim pengembang, ditemukan permasalahan bahwa pengetahuan dan keterampilan ilmiah peserta

didik di daerah pesisir masih sangat rendah, kegiatan pembelajaran baru sekedar hafalan yang menyentuh ranah kognitif, belum membiasakan anak berfikir dengan mengajukan pertanyaan terbuka (bagaimana, mengapa), kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik masih terbatas dan belum banyak variasi, kompetensi pendidik masih rendah, pemilihan tema pembelajaran masih seragam baik di daerah pesisir maupun di daerah perkotaan, pendidik belum banyak menggunakan bahan-bahan alam yang dekat dengan lingkungan sekitar. Dari permasalahan tersebut, tim pengembang merasa perlu mengembangkan muatan lokal kemaritiman dengan metode pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu berfikir kritis, inovatif dan *problem solving*.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat memberikan ruang bagi anak untuk berfikir secara komprehensif adalah metode pembelajaran STEAM. STEAM merupakan singkatan dari *kata science, technology, engineering, arts, dan mathematics*. Salah satu pendiri awal STEAM adalah Georgette Yakman. Metode ini merupakan salah satu terobosan bagi pendidikan yang berupaya mengembangkan kemampuan anak untuk berfikir kritis dan memecahkan permasalahan berdasarkan lima aspek yang terdapat dalam STEAM. Penerapan metode ini dengan memanfaatkan bahan-bahan dan sumber belajar yang ada didaerah pesisir yang disebut dengan kemaritiman agar pembelajaran bermakna dalam stimulasi tumbuh kembang anak yang mencakup enam aspek perkembangan anak. Dalam model ini

pendekatan STEAM dikembangkan menjadi SMETON yakni *Sains, Mathematic, Engineering, Techology* dan *Naturalist.*

Pembelajaran dengan pendekatan SMETON yang memanfaatkan bahan sumber belajar yang merupakan "*loose parts*" dalam proses belajar melalui bermain bagi anak didik terutama anak didik yang terbiasa atau dekat dengan daerah pesisir pantai. Penerapan model SMETON dengan "*loose parts plays*" muatan lokal kemaratiman, perlu dirumuskan secara sistematik dalam bentuk kurikulum muatan lokal, sebagai acuan dan dasar satuan Pendidikan menerapkan kemaritaman sebagai muatan lokal untuk mendukung proses pembelajaran satuan.

B. Tujuan

Tujuan penyusunan kurikulum muatan lokal kemaritiman melalui *loose parts play* ini adalah untuk memberikan arahan kepada pengguna/Pendidik PAUD dalam pelaksanaan pembelajaran untuk memudahkan implementasi model SMETON Kemaritiman melalui *loose parts play*.

BAB II
MUATAN KURIKULUM

A. Muatan Kurikulum Kemaritiman

Kurikulum Kemaritiman dengan pendekatan SMETON merupakan kurikulum muatan lokal dari satuan pendidikan yang dalam penerapannya disesuaikan dengan kondisi, kegiatan dan budaya masyarakat setempat dalam memanfaatkan potensi kemaritiman. Potensi kemaritiman yang dimaksud adalah potensi kemaritiman yang dapat dikembangkan dan dijadikan bahan dan sumber belajar yakni media *loose parts* kemaritiman seperti rumput laut, pohon kelapa, pohon waru, pandan laut, kerang, ikan, cumi, terumbu karang, limbah organik dan anorganik, pohon bakau, dan bahan-bahan *loose parts* untuk simulasi gempa bumi dan tsunami.

B. Tingkat Capaian Perkembangan Anak

Tingkat capaian perkembangan anak dan atau kemampuan yang hendak dikembangkan pada masing-masing aspek kemaritiman dijabarkan dalam matrik krikulum kemaritiman berikut ini.

Matrik muatan lokal SMETON kemaritiman dan capaian perkembangan anak:

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
1	Rumput Laut	1.1, 1.2 ,4.3, 3.4-4.4 ,2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 3.9-4.9 , 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.7,	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
		4.12 , 2.12 , 2.4, 3.15-4.15	kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan rumput laut 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura-pura seperti burung ") 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu rumput lautdengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan rumput laut
2	Pohon Kelapa	1.1, 1.2 ,4.3, 3.4-4.4 , 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 4.7, 3.8, 3.9-4.9 , 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 , 2.12 , 3.15-4.15	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1)Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan kelapa 2)Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3)Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4)Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5)Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “ lebih dari ” ; “ kurang dari ” ; dan “ paling/ter ” 6)Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ” ayo kita bermain pura-pura seperti burung ”) 7)Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8)Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Seni: Tertarik dengan kegiatan seni: (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam dari daun dan buah kelapa (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari batang pohon kelapa, buah kelapa maupun daun nya.
3	Pohon Waru	NAM: 1.1, 1.2 FM: 4.3, 3.4-4.4 Kog: 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 Sosem: 2.12 Sn: 3.15-4.1	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain daun waru 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura- pura seperti burung ") 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal `

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Sosial emosional: Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam dari daun waru (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari daun ketapang
4	Pandan Laut	NAM: 1.1, 1.2 FM: 4.3, 3.4-4.4 Kog: 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 Sosem: 2.12 Sn: 3.15-4.1	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:**

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain pandan laut 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura- pura seperti burung ") 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa:

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			(1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam dari pandan laut (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari pandan laut
5	Kerang	NAM: 1.1, 1.2 FM: 4.3, 3.4-4.4 Kog: 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 Sosem: 2.12 Sn: 3.15-4.15	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata- kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan kerang 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura- pura seperti burung ") 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Bahasa: Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam dari kerang (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari kerang
6	Ikan	NAM: 1.1, 1.2 FM: 4.3, 3.4-4.4 Kog: 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:**

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
		Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 Sosem: 2.12 Sn: 3.15-4.1	Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan ikan 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu memancing ikan dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			(4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari ikan
7	Cumi-Cumi	1.1, 1.2 , 4.3, 3.4-4.4 , 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 ,3.10-4.10, 3.11-4.11, 2.12 , 3.15-4.15	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan cumi-cumi 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “ lebih dari ” ; “ kurang dari ” ; dan “ paling/ter ” 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Seni: Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu memancing ikan dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari cumi-cumi
8	Terumbu Karang	1.1, 1.2 , 4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 4.7, 3.8, 3.9-4.9 , 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11 , 2.12 , 3.15-4.15	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain denganterumbu karang 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu memancing ikan dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari terumbu karang
9	Limbah Organik Dan Anorganik	1.1, 1.2, 2.1, 4.3, 3.4-4.4, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 , 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11 , 2.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Kognitif: 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan limbah organik dan an organik 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			(5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu memancing ikan dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari limbah organik dan an organik
10	Pohon Bakau	1.1, 1.2 , 4.3, 3.4-4.4 , 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.8, 3.9-4.9 , 3.10, 4.7, 4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12 , 2.11, 2.12 , 3.15-	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
		4.15	(4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan pohon bakau 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			Bahasa: Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan bahan dari pohon bakau
11	Gempa Bumi Dan Tsunami	1.1, 1.2 , 4.3, 3.4-4.4 ,	**NAM:** (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat,

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
		2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 4.7, 3.9-4.9 , 3.10-4.10, 3.11-4.11 , 2.9, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.15-4.15	sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan **Fisik Motorik:** Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki- tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan **Kognitif:** 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain dengan loose part Gempa Bumi Dan Tsunami 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “ lebih dari ” ; “ kurang dari ” ; dan “ paling/ter ” 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan **Bahasa:** Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal ` **Sosial emosional:** Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan teman **Seni:** Tertarik dengan kegiatan seni: (1)Menyanyikan lagu memancing ikan dengan sikap yang benar

No	Aspek Kemaritiman	KD	Satandar Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
			(2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan losse part Gempa Bumi Dan Tsunami

BAB III
PENDEKATAN DAN PENERAPAN DALAM PEMBELAJARAN

A. Pendekatan Pembelajaran

Penerapan kurikulum mutan lokal kemaritiman menggunakan pendekatan SMETON yakni konten pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang memuat unsur *Sains, Mathematic, Engineering, Technology, Naturalist*. 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. 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. *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. Teknologi merupakan cara melakukan (*a way of doing*) melalui aktivitas menggunakan alat sederhana yang dapat memudahkan pekerjaan. *Naturalist* adalah sesuatu yang berasal atau menyamai yang ada di alam yang digunakan sebagai media atau bahan *loose parts* (media lepasan).

Penerapan pendekatan ini tercermin pada kegiatan belajar melalui bermain dimana kegiatan main anak merupakan suatu proses

kegiatan yang terdiri dari beberapa tahapan kegiatan sesuai dengan tahapan dan kebutuhan perkembangan anak didik dan kegiatan main merupakan satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yakni capaian perkembangan anak. Kegiatan main sambil belajar ini dapat dilaksanakan dalam kelas, di luar kelas dan atau kegiatan proyek atau karya witasa. Pemilihan dan penentuan kegiatan main disesuaikan dengan bahan dan sumber belajar dan APE (*loose parts*) yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penerapannya. Contoh kegiatan main sambil belajar yang dapat disusun guru pada kegiatan main dalam kelas, "mengelompokan kerang berdasarkan warnanya, dan menempelkan pada gambar burung, sehingga menjadi gambar burung yang indah". Satu kegiatan main ini menerapkan pendekatan SMETON berkait dengan matematika, *sains*, *mathematic*, *technology*, *engenering* dan *naturalist*.

B. Penerapan Muatan Lokal Kemaritaiman dalam pembelajaran

Penerapan muatan lokal Kemaritiman dengan pendekatan SMETON dilakukan dengan memgacu pada kurikulum muatan lokal kemaritiman seperti dijabarkan pada bagian muatan kurikulum bab II. Hal yang perlu dilakukan untuk menerapkan muatan lokal kemaritiman pada setiap satuan Pendidikan anak usia dini tahapannya sebagai berikut:

1. Pilih dan tetapkan aspek kemaritiman yang akan dijadikan muatan lokal masing-masing satuan. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kondisi, mata pencaharian, budaya dan ketersediaan bahan dan sumber belajar sebagai alat main edukatif (*Loose Parts*).

2. Masukkan muatan lokal yang dipilih pada kurikulum satuan Pendidikan pada bagian muatan atau isi kurikulum satuan. Hal ini dapat dilakukan bila satuan melakukan peninjauan kurikulum.
3. Proporsikan muatan lokal yang dipilih dan akan dikembangkan di setiap satuan pada perangkat pembelajaran mulai dari prosem agar nampak jelas pada tema mana aspek kemaritiman akan dimasukan/dibelajarkan dan lokasi waktu dari aspek kemaritiman akan diterapkan.
4. Setelah dijabarkan dalam prosem, langkah selanjutnya masukan agenda kegiatan muatan lokal kemaritiman satuan pada kalender Pendidikan satuan, sehingga jelas kelihatan waktu dan jadwal kegiatan yang akan dilakukan.
5. Selanjutnya jabarkan perangkat pembelajaran selanjutnya yakni RPPM dan RPPH, serta penilaian dengan mengacu pada STTPA yang hendak dicapai dengan mengacu pada kurikulum kemaritiman.
6. Beban belajar muatan lokal yang dapat dilakukan maksimal 40% dari beban belajar satuan pendidikan.

BAB IV
PENUTUP

A. Kesimpulan

Muatan kemaritiman menjadi muatan lokal yang dapat disisipkan ke dalam tema pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di wilayah satuan PAUD. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah SMETON dengan menggunakan media *loose parts* yang tersedia di wilayah satuan. Kurikulum ini sebagai acuan untuk memudahkan pengguna dalam menerapkan model SMETON Kemaritiman Melalui *Loose Parts Play*.

B. Saran

Untuk mengoptimalkan penerapan model ini maka pengguna diharapkan untuk membaca produk model lainnya yaitu naskah model, panduan dan buku SMETON SERU.

Lampiran contoh Perangkat Pembelajaran

1. Program Semester

Tema	Sub Tema	Sub-sub tema	Alokasi Waktu
Diriku	Hobiku	Memancing ikan, memasak	*
Lingkunganku	Pantai	Limbah organik dan anorganik	*
Kebutuhanku	Makanan Kesukaanku	Olahan cumi, olahan ikam, olahan rumput laut, olahan kelapa, olahan kerang	*
Binatang	Binatang laut	Kerang, Ikan, Cumi-cumi	*
Tanaman	Tanaman Laut	Rumput Laut, Pohon Kelapa, Pohon Waru, Pandan Laut, Pohon bakau, rumbu Karang	*
Rekreasi	Ke Pantai	Kunjungan ke keramba, kunjungan ke pantai	*

(*: Prosentase alokasi waktu muatan lokal maksimal 40 % dari beban belajar masing-masing lembaga untuk itu alokasi waktu beban belajar muatan lokal menyesuaikan alokasi waktu di lembaga)

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Materi Pembelajaran	Aspek Perkembangan	KD	Kegiatan	Alokasi Waktu
Rumput laut merupakan ciptaan Allah dengan berbagai macam warna, bentuk, tekstur, rasa dan olahannya	NAM	1.1, 1.2	1. Mengelompokkan rumput laut berdasarkan jenisnya 2. Membuat es rumput laut 3. Membuat urap rumput laut 4. Menanam Rumput Laut	1-2 hari
	FM	4.3, 3.4-4.4		
	Kognitif	2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 3.9-4.9		
	Bahasa	3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.7, 4.12		
	Sosem	2.12		
	Seni	2.4, 3.15-4.15		
Mengenal pohon kelapa sebagai ciptaan Allah dengan bagian-bagiannya dan pemanfaatannya	NAM	1.1, 1.2	1. Mengenal bagian-bagian buah kelapa (Kegiatan Pembuka) 2. Membuat perahu kulit kelapa 3. Membuat alas dari anyaman daun kelapa 4. Menyajikan makanan yang menggunakan kelapa parut (serabi, klepon,dll)	1 hari
	FM	4.3, 3.4-4.4		
	Kognitif	2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 4.7, 3.8, 3.9-4.9		
	Bahasa	3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.12		
	Sosem	2.12		
	Seni	3.15-4.15		

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Tema/Subtema/Sub-sub tema : Tanaman/ Tanaman Laut/ Rumput Laut
Hari/Tanggal :
Semester/Minggu ke :
KD : 1.1, 1.2, 4.3, 3.4-4.4, 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8, 3.9-4.9, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12, 4.7, 4.12, 2.12, 2.4, 3.15-4.15
Kelompok Usia : 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Materi	Kegiatan Main	Media dan Sumber Belajar (Loose Parts)	Penilaian
NAM (3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan Fisik Motorik Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata- kaki-tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus:	Rumput laut merupakan ciptaan Allah dengan berbagai macam warna, bentuk, tekstur, rasa dan olahannya	1. Pijakan Lingkungan (07.15-07.30) o Penyiapan alat dan bahan percobaan/eksperimen membuat invitasi o Buat invitasi 3-4 jenis invitasi o tata loose part dan invitasi semenarik mungkin sehingga menggugah rasa ingin tahu dan menarik perhatian anak untuk datang bermain 2. Penyambutan Anak (07.30-07.45) 3. Kegiatan Fisik (Senam dan Main Pembuka) (07.45-08.00) 4. Transisi (Toilet training) (08.00-08.15) 5. Anak masuk ke dalam kelas (08.15-08.45) o persiapan makan	Rumput laut kering, rumput laut basah, lelatok, geranggang, anggur, daun,wadah, air, pasir, batu-batuan, gunting, tali, air gula,susu kental manis, gelas, sendok, pengaduk, toples, kelapa, cabai, bawang, dan bumbu lainnya, baskom, pisau, pasir, batu-batuan,	Observasi Hasil Karya Anekdot

(3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan		o doa sebelum makan o beres-beres sesudah makan o istirahat bermain bebas **6. Pijakan Bermain (08.45-11.00)** a. Pijakan sebelum main o 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. o Pendidik menanyakan kesiapan anak dan berdoa bersama. o Pendidik bercerita mengenai tema dan mengaitkannya dengan simulasi/percobaan yang akan dilakukan . o Pendidik membuka wawasan anak dengan mengaitkan pengalaman yang pernah anak lakukan atau anak lihat (menjelaskan materi yang sudah dibuat melalui startegi tanya jawab) o Tanya jawab tentang tema yang	gunting, tali	
Kognitif 15) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 16) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 17) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 18) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah				

(ide, gagasan di luar kebiasaan) 19) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 20) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura-pura seperti burung ") 21) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 22) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 23) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 24) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut		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. **b. pijakan saat main** Pada setiap pertemuan Pendidik menyiapkan 4(empat) macam invitasi atau tempat main. Tahapan kegiatan yang dilakukan oleh Pendidik adalah sebagai berikut: o Pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk memilih invitasi mana yang mau dimainkan. o Anak diberikan kesempatan mengeksplor kemampuannya dengan membuat apa saja yang diinginkan, pendidik memberi penguatan dengan cara memberikan pertanyaan terbuka. o Pendidik melakukan pendampingan pada anak secara bergilir. o Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep sains		

25) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 26) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana yang digunakan dalam percobaan. 27) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 28) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan		dalam kegiatan main yang dilakukan. o Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep enjenering dalam percobaan yang dilakukan o Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep teknologi dalam percobaan yang dilakukan o Pendidik aktif membimbing anak untuk menemukan konsep Naturalis dalam percobaan yang dilakukan o Pendidik mendokumentasikan kegiatan anak baik foto atau video o Pendidik mengevaluasi. Evaluasi oleh pendidik dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, checklis dan catatan anekdot.		
Bahasa Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain		**c. Pijakan Setelah Main** o Anak dibantu oleh Pendidik merapikan alat dan bahan yang		

Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal		digunakan dalam percobaan. o Pendidik mengajak anak untuk duduk melingkar o Pendidik meminta anak untuk menceritakan pengalaman mainnya (recalling). o Anak menceritakan pengalaman mainnya secara bergiliran. o Pendidik meminta anak untuk menceritakan hal baru apa yang anak temui pada kegiatan main o Pendidik memberi kesimpulan tentang fenomena eksperimen (sains) yang telah dilakukan o Pendidik meminta anak menceritakan kejadian apa saja yang telah dilakukan anak (yang berkaitan dengan matematika) o Pendidik menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan datang o Pendidik mengajak anak Bernyanyi Bersama lagu "Rumput Laut" o Pendidik meminta salah seorang anak memimpin doa. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran pada hari berikutnya.		
Sosem Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan tema				
Seni Tertarik dengan kegiatan seni:				

(1)Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan		○ Berdoa dan menutup pembelajaran.		

4. Penilaian

Contoh Ceklis Per Kelompok

Kelompok :

Minggu :

Semester :

Aspek Perkembangan	Indikator Capaian Perkembangan	Nama Anak				
		Vina	Tawil	Evi	Dewi	Nurhasanah
NAM	(3) Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb (4) Menjaga kebersihan diri dan lingkungan					
Fisik Motorik	Motorik Kasar: (2) Melakukan koordinasi gerakan mata- kaki-tangan- kepala dalam menirukan tarian atau senam (4) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) Melakukan kegiatan kebersihan diri Motorik Halus: (3)Melakukan eksplorasi dengan berbagai Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: (6) Membersihkan, dan membereskan tempat (7) Mengetahui situasi yang membahayakan					

Kognitif	1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: " lebih dari " ; " kurang dari " ; dan " paling/ter " 6) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: " ayo kita bermain pura-pura seperti burung ") 7) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 9) Menyebutkan nama-nama bahan dan alat yang digunakan dalam percobaan 10) Menceritakan tahapan percobaan dengan runut 11) Memberikan kesimpulan sederhana hasil percobaan 12) Menyebutkan nama alat teknologi sederhana					

	yang digunakan dalam percobaan. 13) Menggunakan alat teknologi sederhana dengan benar 14) Memanfaatkan alat teknologi sederhana untuk memudahkan percobaan					
Bahasa	Memahami Bahasa: (1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengungkapkan Bahasa: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (5) Memiliki lebih banyak kata- kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain Keaksaraan: (1) Menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenal					
Sosem	Kesadaran Diri: (1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Rasa Tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain: (2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Perilaku Prososial: (1) Bermain dengan teman sebaya (3) Berbagi dengan orang lain (6) Bersikap kooperatif dengan tema					
Seni	Tertarik dengan kegiatan seni:					

	(1)Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar (2)Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu (4)Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam (6) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan					

Catatan Anekdot

Nama : Vina

Usia/Kelas : 5 Tahun

Nama Guru : Dewi Indiani

Tanggal	Tempat	Waktu	Peristiwa/Perilaku
15 September 2019	Ruang Kelas	09.15	Vina mencoba membuat es rumput laut, di meja invitasi sudah disediakan bahan dan alat. Vina mencampurkan beberapa bahan ke dalam mangkok, kemudian mencobanya. Guru bertanya "Seperti apa rasanya vin", Vina menjawab: Tidak ada rasanya buguru" Guru " Coba perhatikan bahan apa yang belum dimasukkan?" Vina: " vina belum masukkan gula" Guru" coba sekarang vina masukkan gula" Vina memasukkan satu sendok gula dan mencobanya, setelah itu vina memasukkan lagi 2 sendok gula dan mencobanya Vina: "Rasanya enak bu guru" **Capaian Kompetensi** Kognitif: Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik

HASIL KARYA

Hasil Karya Anak	Hasil pengamatan
	• Menggunakan kerang sebagai media untuk membuat suatu bentuk kupu-kupu • Batu disusun sesuaibentuk kupu-kupu terdiri dari sayap, kelapa • Batu disusun di atas kertas dengan menempelnya menggunakan lem
Aspek Perkembangan memuat: Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan	

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

YouTube BP-PAUD dan Dikmas Nusa Tenggara Barat

pauddikmasntb.kemdikbud.go.id