PANDUAN

Pembelajaran Yang
Menyenangkan Melalui Saintifik Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Tim Penyusun:

Siti Donatirin, SP. M.Pd
Basri Hananta, M.Pd
Mahmudin, MM

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(BP PAUD dan DIKMAS) DIY
2017

LEMBAR PENGESAHAN

MODEL
PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN MELALUI SAINTIFIK
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

PENYUSUN
Siti Donatirin, SP, M.Pd.
Basri Hananta, M.Pd.
Drs. Mahmudin, MM

Disetujui dan disahkan oleh:
Narasumber Ahli

Ika Budi Maryatun, M.Pd

Mengetahui
Kepala BP PAUD dan Dikmas DIY

Drs. Bambang Irianto, M.Pd
NIP. 19610111 198103 1 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penyusunan Rancangan Kegiatan Pengembangan Model tentang Pembelajaran Yang Menyenangkan melalui Saintifik dapat dilaksanakan dengan baik.

Tujuan dari kegiatan pengembangan model ini adalah untuk menghasilkan Model Panduan tentang Pembelajaran Yang Menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun yang sistematis, praktis dan mudah digunakan oleh para pendidik dan pengelola PAUD untuk mengelola proses pembelajaran bagi anak usia dini yang bermakna bagi anak.

Prosedur pengembangan ini menggunakan metode pengembangan 4-D, banyak langkah yang harus ditempuh dan harus dipertanggungjawabkan secara akademis disetiap langkahnya. Oleh karena itu, pengembangan model memerlukan desain yang baik dan benar. BP PAUD dan Dikmas DIY yang mempunyai tugas dan fungsi sebagai lembaga pengembangan program dan pembelajaran berusaha menyusun model panduan ini sesuai dengan langkah-langkah secara ilmiah.

Selanjutnya, BP PAUD dan Dikmas DIY telah menyelenggarakan pengembangan model sesuai dengan prosedur yang disepakati di dalam desain pengembangan dan sudah diujicobakan dengan produk secara terbatas. Akhirnya, semoga model panduan ini bermanfaat.

Yogyakarta, Desember 2017
Kepala BP PAUD dan Dikmas DIY

Drs. Bambang Irianto, M.Pd
NIP. 19610111 198103 1 004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN iIi
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI V

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar belakang masalah 1
B. Tujuan Pengembangan Model..... 2
C. Manfaat Pengembangan..... 3
D. Pengguna/sasaran 3
E. Difinisi Operasional 3

BAB II KONSEP DASAR PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN MELALUI SAINTIFIK
A. Pendidikan Anak Usia Dini..... 4
B. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini 4
C. Pendekatan saintifik 9
D. Perbedaan pembelajaran Saintifik dan sains..... 9

BAB III PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN MELALUI SAINTIFIK
A. Persiapan 12
B. Komponen pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik 13
C. Implementasi pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik .. 16

BAB IV PRASYARAT PENERAPAN, KEUNGGULAN, INOVASI DAN KETERBATASAN MODEL
A. Prasyarat Penerapan..... 28
B. Keunggulan..... 28
C. Inovasi 28
D. Keterbatasan Model 28

BAB V PENUTUP 30
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyiapan sumber daya manusia yang unggul harus dimulai sejak usia dini bahkan sejak anak masih di dalam kandungan karena pembentukan organ tubuh termasuk otak terjadi sejak 10-12 minggu setelah peristiwa pembuahan. Berdasarkan hasil kajian neuorologi diungkapkan bahwa pengembangan kecerdasan anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika anak berumur 8 tahun dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya, dan selanjutnya perkembangan otak akan mengalami stagnasi (Forum PADU, 2004: 22). Hal ini membuktikan bahwa pengembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada anak usia 0-6 tahun, sehingga pada usia ini anak perlu dirangsang melalui pendidikan yang mampu mengembangkan kecerdasan anak secara optimal.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini sebagai 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 jasmasi dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia dini membuat program PAUD menjadi salah satu primadona program pendidikan di Indonesia. Namun demikian, peningkatan program PAUD secara kuantitas juga harus dibarengi dengan peningkatan kualitas lembaga. Agar dapat mencetak anak usia dini yang unggul tentunya diperlukan lembaga PAUD yang dapat memahami, mengakomodasi dan menstimulasi segala aspek perkembangan anak didiknya. Lembaga PAUD harus terus menemukan pembelajaran yang kreatif dan mencari terobosan ataupun inovasi-inovasi dalam memajukan dan meningkatkan mutu layanan pendidikannya.

Pelaksanaan PAUD seharusnya dapat memfasilitasi anak secara aktif dapat mengembangkan potensi diri sehingga menjadi manusia yang unggul, cerdas, peka terhadap lingkungan dan keberagaman budaya, serta tanggap terhadap perkembangan dunia.

Pendidikan Anak Usia Dini yang dikelola dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dipercayai dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan jamak yang dimiliki anak sejak lahir. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan pada PAUD merupakan sarana untuk membantu anak mencapai kemampuan optimal sesuai potensi yang dimiliki. Pembelajaran yang diberikan kepada anak sebagai upaya untuk memberikan stimulasi optimal yang dapat mengembangkan potensi kecerdasan anak.

Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan saintifik dalam proses bermain. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran disajikan dalam suasana menyenangkan sehingga menarik minat anak. Proses pembelajaran diupayakan dapat membangun gagasan untuk mengekspresikan kebebasan, imajinasi, dan kreativitas sehingga dapat mengembangkan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan anak.

Banyak pihak yang perlu bekerjasama dalam mendukung proses pembelajaran di PAUD, yaitu tenaga kependidikan, pendidik, orang tua dan masyarakat. Pendidik dan orangtua bertanggung jawab langsung pada pelaksanaan kegiatan sedangkan penyelenggara bertanggung jawab menyediakan

sarana dan prasarana pembelajaran. Masyarakat bertanggung jawab menjaga lingkungan dan suasana belajar anak.

Selaras dengan kondisi di atas dari hasil study pendahuluan terkait dengan penyelenggaraan pembelajaran PAUD melalui pendekatan Saintifik masih banyak ditemukan permasalahan antara lain:

1. Pemahaman secara utuh terhadap pendekatan saintifik masih kurang sehingga dalam mengimplementasi pendekatan Saintifik dalam pembelajaran anak usia dini belum nampak, masih bingung dalam menerapkannya.
2. Pendidik masih bingung dalam pelaksanaan saintifik mulai dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran/tidak paham arah saintifik
3. Pendidik belum paham dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran saintifik selama anak berada di sekolah baik untuk pembeajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.
4. Kesulitan dalam merangsang dengan pertanyaan terbuka, sebagian besar anak belum merespon cenderung anak banyak diam.
5. Kurang pengalaman dan pengetahuan dalam pembelajaran Saintifik, sehingga mati gaya (mentok ide-ide pendidik dalam membuat dukungan ke anak untuk anak bisa mengamati, menanyakan, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.
6. Pendidik dalam tahap belajar belum memahami cara mengelola pembelajaran saintifik
7. Sebagian besar pendidik beranggapan bahwa pembelajaran Saintifik itu sama dengan pembelajaran Sains.
8. Peran pengelola belum optimal baru sebatas menyiapkan buku-buku referensi dan bahan belajar
9. Orang tua di rumah belum mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan Saintifik

Perdasarkan pada permasalahan tersebut agar pendidik Anak Usia Dini dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan ketentuan Permendikbud 146 tahun 2013, maka BP PAUD dan Dikmas DIY memandang perlu untuk menyusun model pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun, sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini terutama untuk anak usia 3-4 tahun.

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari kegiatan pengembangan model ini adalah untuk memformulasikan model "Penyelenggaraan Pembelajaran Yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun."

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pengembangan model ini adalah untuk:

1. Memberi panduan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan Saintifik pada anak usia 3-4 tahun.
2. Menjadi panduan bagi para stakeholder serta pemangku kepentingan lainnya dalam melakukan pembinaan terhadap pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan Saintifik pada anak usia 3-4 tahun.

C. Manfaat

1. Bagi Pendidik

   Tersedia panduan untuk membantu pendidik PAUD dalam memahami secara utuh pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik untuk anak usia 3-4 tahun. Panduan ini dirancang agar mudah dipahami pendidik dalam menyusun perencanakan pembelajaran, mengimplementasikan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik serta pendidik melakukan penilaian hasil pembelajaran.

2. Bagi Pengelola PAUD

   Adanya panduan untuk membantu pengelola PAUD dalam mengelola penyelenggaraan program pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun

3. Bagi Pembina PAUD

   Adanya panduan untuk melakukan pembinaan bagi pendidik dan pengelola PAUD dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun.

4. BP PAUD dan Dikmas

   Tersedia naskah model yang dapat digunakan sebagai bahan input penerapan model ke satuan pendidikan

5. Direktorat PPAUD

   Sebagai input penyusunan kebijakan terkait dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun.

D. Pengguna/Sasaran

Secara khusus Model penyelenggaraan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik pada anak usia 3-4 tahun ini dapat digunakan oleh pendidik PAUD (KB, TPA, SPS), namun secara umum model ini dapat digunakan oleh penyelenggara, pengelola, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilik PAUD, serta orang tua dan Pemangku kepentingan di instansi pemerintah yang terkait.

E. Difinisi Operasional

1. **Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)** adalah pendidikan yang diperuntukkan untuk anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (UU Sisdiknas tahun 2003). PAUD merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.
2. **Pembelajaran yang menyenangkan** adalah pembelajaran untuk anak usia dini yang terbebas dari rasa takut, rasa bosan, tidak menegangkan serta bergairah dalam belajar, banyak interaksi, anak menunggu-nunggu kegiatan berikutnya.
3. **Saintifik** adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

BAB II
KONSEP DASAR PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN MELALUI SAINTIFIK

A. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan pada anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Proses pendidikan pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiousity*) secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Melalui proses pendidikan seperti ini diharapkan dapat menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak pendidik (orang tua) yang menempatkan anak secara pasif dan pendidik menjadi dominan.

Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio emosional dan spiritual.

Tumbuhnya potensi seseorang di mulai dari proses perkembangan otaknya sejak masih dalam kandungan sehingga PAUD sangat penting untuk menstimulasi perkembangan otak yang berpengaruh pada peningkatan potensi seseorang. Berdasarkan hasil penelitian para ahli diketahui bahwa kualitas otak manusia ditentukan oleh: (1) banyaknya cabang *dendrit*, dan (2) jumlah dan kualitas *sinaps* atau hubungan antara cabang-cabang sel otak karena makin banyak sinap makin kompleks dan canggih kemampuan otak anak; dan (3) kualitas *myelinasi akso*n, yaitu pembentukan gelembung-gelembung pembungkus akson yang berfungsi mempercepat transformasi gelombang informasi antar sel otak.

B. Pembelajaran Yang Menyenangkan bagi Anak Usia Dini

Menyenangkan mengandung makna bahwa pembelajaran untuk anak didik terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu guru harus mengupayakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, dimulai dengan penataan lingkungan main yang menarik, dan memenuhi unsur kesehatan, mulai dari kebersihan lingkungan main, pengaturan cahaya apabila belajar di dalam ruangan, ventilasi yang baik, serta harus memenuhi unsur keindahan misalnya cat dinding yang segar dan bersih, lukisan dan karya-karya anak yang tertata rapi, media dan sumber belajar yang relevan, dan bahasa tubuh guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar anak didik.

Agar Pembelajaran bagi Anak Usia Dini menyenangkan maka harus memperhatikan beberapa hal yaitu:

1. **Cara Belajar Anak Usia Dini**

   a. **Anak belajar secara bertahap**

   Anak belajar bertahap sesuai dengan kematangan perkembangan berpikirnya. Anak belajar dari mulai segala sesuatu yang konkrit, yang dapat dirasakan oleh inderanya. Anak seorang pembelajar alami dan sangat senang belajar (Raffini, 1993). Anak belajar mulai dengan cara menarik, mendorong, merasakan, mencicipi, menemukan, menggerak-gerakan dengan berbagai cara yang disukainya.

   b. **Cara berpikir anak bersifat khas.**

   Duit and Treagust (1995) menyatakan bahwa cara anak berpikir berakar dari pengalamannya sehari-hari. Pengalaman yang sangat membantu dan berharga bagi anak didapat dari enam sumber yakni: (1) pengalaman sensory, (2) pengalaman berbahasa, (3) latar belakang budaya, (4) teman sepermainan, (5) media masa, dan (6) kegiatan saintis. Cara anak berpikir tentang dunia sekelilingnya juga mempengaruhi pemahamannya tentang konsep saintis.

   Anak cenderung melihat sesuatu berpusat pada dirinya sendiri atau cara memandang kemanusiaan. Misalnya saat bonekanya ditinggal di bangku, anak berkata "tunggu ya disitu jangan nakal." Jadi anak selalu menggunakan sisi kemanusiaan terhadap benda-benda atau kejadian. Seringkali anak menggunakan kata-kata yang makna berbeda dengan makna orang dewasa atau pada umumnya. Misalnya "kemarin aku pergi ke pasar sama ibu." Kata kemarin bukan berarti sebelum hari ini, tetapi bisa jadi minggu lalu, dua hari lalu, atau baru saja terlewati. Hal ini karena konsep waktu pada anak belum cukup matang.

   c. **Anak-anak belajar dengan berbagai cara.**

   Anak senang mengamati dan berpikir tentang lingkungannya (Eshach & Fried, 2005; Ramey-Gassert, 1997). Anak termotivasi untuk mengeksplor dunia sekitarnya dengan caranya sendiri (French, 2004). Terkadang cara anak belajar tidak dipahami orang dewasa, sehingga dianggap anak ini sedang bermain tanpa makna atau bahkan sebaliknya ia berbuat sesuatu yang nakal.

   Contoh Andi memukul-mukul dinding dengan tangan, sekali-kali ia juga memukul menggunakan alat atau menjejakkan kakinya. Selintas ia sedang berbuat yang dapat merusak dinding. Tetapi saat ditanya, Andi menjawab "aneh ya kalau dipukul tangan suaranya dung-dung, kalau pake pensil jadi tek tek, tapi kalau pake kaki jadi bum-bum." Rupanya Andi sedang melakukan percobaan efek bunyi pada dinding.

   d. **Anak belajar satu sama lain dalam lingkungan sosial.**

   Anak terlibat aktif dengan lingkungannya untuk mengembangkan pemahaman mendasar tentang fenomena yang anak amati dan lakukan. Anak juga membangun keterampilan proses saintis yang sangat penting yaitu mengamati, mengklasisikasikan, dan juga mengelompokkan. (Eshach & Fried, 2005; Platz, 2004).

   Anak belajar banyak pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, dan kemampuan lainnya berkembang pesat bila anak diberi kesempatan bersosialisasi dengan teman, benda, alat main, dan orang-orang yang ada di sekitarnya.

e. **Anak belajar melalui bermain.**

Bermain membantu mengembangkan berbagai potensi anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak.

2. Prinsip Pembelajaran pada Anak Usia Dini

a. **Belajar melalui Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang paling diminati anak. Saat bermain anak melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sain, dan banyak hal lainnya.

Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi, dan emosi. Dalam keadaan yang nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif.

Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi anak yang senang belajar.

b. **Berorientasi pada Kebutuhan Anak**

Anak sebagai pusat pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran di rencanakan dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi anak. Dilakukan dengan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis anak. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sesuai dengan cara berpikir dan perkembangan kognitif anak. Pembelajaran PAUD bukan berorientasi pada keinginan lembaga/guru/orang tua.

c. **Stimulasi Terpadu**

Anak memiliki aspek moral, sosial, emosional, fisik, kognitif, bahasa, dan seni. Kebutuhan anak juga mencakup kesehatan, kenyamanan, pengasuhan, gizi, pendidikan, dan perlindungan. Pendidikan Anak Usia Dini memandang anak sebagai individu utuh, karenanya program layanan PAUD dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Untuk memenuhi stimulasi yang menyeluruh dan terpadu, maka penyelenggaraan PAUD harus bekerjasama dengan layanan kesehatan, gizi, dan pendidikan orang tua. Dengan kata lain layanan PAUD Holistik Integratif menjadi keharusan yang dipenuhi dalam layanan PAUD.

d. **Berorientasi pada Perkembangan Anak**

Setiap anak memiliki kecepatan dan irama perkembangan yang berbeda, namun demikian pada umumnya memiliki tahapan perkembangan yang sama. Pembelajaran PAUD, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, dan memberi dukungan sesuai dengan perkembangan masing-masing anak. Untuk itulah pentingnya pendidik memahami tahapan perkembangan anak.

e. **Lingkungan Kondusif**

Lingkungan adalah pendidik ketiga bagi anak. Anak belajar kebersihan, kemandirian, aturan, dan banyak hal dari lingkungan bermain atau ruangan yang tertata dengan baik, bersih, nyaman, terang, aman, dan ramah untuk anak.

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan.

Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

Lingkungan belajar hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar.

f. **Menggunakan Pendekatan Tematik**

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya.

g. **Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)**

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

h. **Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar**

a. Piaget meyakini bahwa anak belajar banyak dari media dan alat yang digunakannnya saat bermain. Karena itu media belajar bukan hanya yang sudah jadi berasal dari pabrikan, tetapi juga segala bahan yang ada di sekitar anak, misalnya daun, tanah, batu-batuan, tanaman, dan sebagainya.

b. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya.

c. Anak yang terbiasa menggunakan alam dan lingkungan sekitar untuk belajar, akan berkembang lebih peka terhadap kesadaran untuk memelihara lingkungan.

Contoh mengajak anak untuk memperhatikan kebun yang ada di sekitar Lembaga PAUD. Diskusikan dengan anak misalnya:

- Apa saja yang terlihat..?
- Ada benda apa saja yang terbuang di kebun tersebut ?
- Apa jadinya jika banyak benda yang dibuang di kebun tersebut?
- Apa yang seharusnya dilakukan?

Bila kegiatan ini dilakukan bersama anak. Pastikan kebun yang diamati bersih dari sampah-sampah yang tidak bisa terurai.

C. Pendekatan Saintifik

1. Pengertian Saintifik

Dalam kurikulum 2013 PAUD Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

2. Tujuan Pembelajaran dengan Saintifik adalah:

a. Mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah.

b. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi dan mengkomunikasikan

c. Mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tau.

3. Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran PAUD

Pendekatan saintifik dalam Pembelajaran anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk banyak aspek perkembangan anak. para peneliti menganjurkan pembelajaran saintifik mulai dikenalkan sebelum anak memasuki sekolah, bahkan anak sejak lahir. (Eshach & Fried, 2005; Watters, Diezmann, Grieshaber, & Davis,

2000). Hal ini penting untuk membantu anak memahami dunia, mengumpulkan dan mengolah informasi sebagai kunci dasar anak belajar berpikir saintis (Eshach & Fried, 2005; Ravanis & Bagakis,1998).

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Pendekatan saintifik dilaksanakan dengan cara/ proses sebagai berikut:

a. Mengamati

mengamati berarti menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengecap) untuk mengenali suatu benda yang diamatinya. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses mengamati maka semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Proses mengamati benar-benar dilakukan oleh anak tidak karena diberi tahu guru. Apabila anak belum terbiasa dengan proses ini, pendidik dapat mendukungnya dengan kata-kata: "kamu boleh memegang, mencium, mendengarkan, mencicipinya… nah apa yang kamu rasakan?

b. Menanya (Questioning)

Menanyakan sebagai salah salah satu proses mencari tahu atau mengkonfirmasi atau mencocokkan dari pengetahuan yang sudah dimiliki anak dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajarinya. Pada dasarnya anak seorang peneliti yang handal, ia selalu ingin tahu tentang sesuatu yang ditangkap inderanya. Karenanya ia sering bertanya, yang terkadang pertanyaannya sangat diluar dugaan orang dewasa. Tetapi itu proses saintis yang berasal dari pikiran kritisnya.

c. Mengumpulkan Informasi (Colecting)

Mengumpulkan data suatu proses yang sangat diminati anak. dalam proses ini anak melakukan coba - gagal – coba lagi "*trial and error".* Anak senang mengulang-ulang kegiatan yang sama tetapi dengan cara bermain yang berbeda. Pembelajaran yang membolehkan anak melakukan banyak hal sangat mendukung kemampuan berpikir kreatif. Sedangkan pembelajaran yang banyak menggu menggunakan lembaran kerja justru membelenggu kemampuan kreatif anak.

d. Menalar/Mengasosiasi *(Associating)*

Proses asosiasi merupakan proses lebih lanjut dimana anak mulai menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengetahuan baru yang didapatkannya. Proses asosiasi penting bagi anak untuk membangun pemahaman baru tentang dunia di sekelilingnya. Piaget menyatakan bahwa anak membentuk schemata baru tanpa membuang yang sudah ada tetapi memperbaiki dan menguatkan yang sebelumnya.

e. **Mengkomunikasikan *(Communicating):***

Proses mengkomunikasikan adalah proses penguatan pengetahuan terhadap pengetahuan baru yang di dapatkan anak. Mengkomunikasikan Kalimat yang sering dilontarkan anak, misalnya: "Bu guru aku tahu, kalau …….." Tetapi mengkomunikasikan tidak hanya disampaikan melalui ucapan, dapat juga disampaikan melalui hasil karya. Biasanya anak menyampaikannya dengan cara menunjukkan karyanya. "Bu guru lihat…aku sudah membuat…."

Itu kalimat yang sering disampaikan anak. Dukungan pendidik yang tepat akan menguatkan pemahaman anak terhadap konsep atau pengetahuannya, proses berpikir kritis dan kreatifnya terus tumbuh. Sebaliknya bila pendidik mengabaikan pendapat anak atau menyalahkannya maka keinginan untuk mencari tahu dan mencoba hal baru menjadi hilang

Pelaksanaan pendekatan saintifik dapat juga dilaksanakan pada kegiatan pembukaan ataupun kegiatan inti. Kelima hal tersebut dapat juga tidak berurutan, tergantung kondisi pembelajaran.

4. Perbedaan Pembelajaran Saintifik dan Sains

Prinsip belajar bagi anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Nuansa bermain dan upaya membuat anak senang telah kelihatan mulai dari penataan halaman dengan berbagai alat permainan seperti ayunan, perosotan, jungkat-jangkit dan lain-lain. Kemudian penataan ruangan kelas yang dapat dikemas sebagai arena bermain anak yang bermutu sesuai dengan kegiatan main dan strategi yang akan di terapkan. Di kiri kanan akan tersedia rak-rak peralatan yang berisi alat permainan yang edukatif yang berfungsi memberi bantuan terstimulasinya perkembangan. Di samping itu, penataan lingkungan diikuti dengan rancangan program dan pendekatan pembelajaran dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini akan membantu perkembangan anak secara optimal.

Kesiapan belajar anak dapat dilihat dari kesiapan dari sikap/perilaku, pengetahuan dan keterampilan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini yang menjadi rumusan tujuan kompetensi pada kurikulum 2013 PAUD. Untuk memenuhi rumusan tersebut, pendekatan pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini yang digunakan pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik bukanlah belajar sains. Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan metode ilmiah dalam kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini melalui bermain. Hal ini didasari pada esensi pembelajaran yang sesungguhnya merupakan proses ilmiah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pendekatan ini diharapkan bisa membuat peserta didik berpikir ilmiah, logis, kritis dan objektif sesuai dengan fakta yang ada. Pendektan saintifik pada anak usia dini dalam proses belajar melalui bermain dirancang agar peserta didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilannya melalui tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Pendekatan saintifik bagi anak usia dini selaras dengan teori belajar bagi anak usia dini yang di antaranya yang dikemukakan oleh Jean Piaget dengan teori pembelajaran konstruktivis dan Lev Vigotsky dengan teori sosiokultural.

Piaget meyakini bahwa kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan, kecerdasan adalah mengetahui dan melibatkan operasi mental, yang berkembang sebagai akibat dari tindakan mental dan fisik di lingkungan sekitar. Bagi anak usia dini, dengan bermain anak terlibat secara aktif dengan lingkungannya untuk berpikir dan belajar. Kegiatan fisik yang ada dalam bermain mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengijinkan mereka menyentuh, menjelajahi, merasakan, menguji, melakukan percobaan, berbicara dan berpikir.

Vygotsky, dalam teorinya menyatakan bahwa perkembangan mental, bahasa dan sosial didukung dan ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial. Pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas itu berada dalam Zone of Proximal Development (ZPD) daerah terletak antara tingkat perkembangan anak saat ini yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. ZPD merupakan keadaan mental dan sosial dari perkembangan dan pembelajaran konsep di mana anak hampir "melampaui" dan mencapai level yang lebih tinggi dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten.

Ciri Pendekatan Saintifik (ilmiah) adalah Pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar melalui mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Sedangkan belajar sains adalah belajar ilmu pengetahuan tentang phenomena spesifik, proses yang digunakan untuk mengumpulkan dan melihat daya informasi dan sebagai aspek baru ditambahkan, teknologi saat didefenisikan sebagai penerapan ilmu pengetahuan untuk masalah adaptasi manusia untuk lingkungan (Kilmer dan Hofman, 1995). Dengan demikian pembelajaran dengan pendekatan saintifik bukan belajar sains, namun dalam pendekatan saintifik belajar sains dapat dilakukan.

Kegiatan sains belum tentu sudah menggunakan pendekatan saintifik, sebaliknya saintifik tidak harus dilaksanakan dalam kegiatan sains. Ilustrasi dari penjelasan tersebut dapat dilihat dalam contoh berikut.

Kegiatan seperti sains – kegiatan sains tetapi belum saintifik – kegiatan sains yang sudah saintifik.

1. Kegiatan seperti sains tetapi belum sains

   Misal kegiatan Pencampuran Warna, dengan langkah sebagai berikut:

   - Pendidik menyiapkan 2 warna primer (merah dan kuning) di dalam piring plastik kecil, sendok plastik kecil, botol/gelas yang berisi air
   - Pendidik meminta anak mengambil 1 sendok penuh warna kuning dan 1 sendok penuh warna merah untuk dicampur di dalam botol
   - Anak melakukan pencampuran warna
   - Hasil warnanya sama, yaitu orange muda, atau orange tua

2. Kegiatan sains tetapi belum saintifik

   Misal kegiatan Pencampuran Warna, dengan langkah sebagai berikut:

   - Pendidik menyiapkan 3 warna primer (merah, kuning, dan biru) di dalam piring plastik kecil, sendok plastik kecil, botol/gelas yang berisi air
   - Pendidik meminta anak mengambil 2 warna yang disukainya menggunakan sendok kecil, lalu mencampurnya di dalam botol berisi air.
   - Anak mencampur warna dan hasilnya berbeda-beda. Si A warna orange (percampuran merah dan kuning), dan si B warna hijau (percampuran kuning dan biru) atau warna ungu (percampuran merah dan biru).

3. Kegiatan sains yang sudah saintifik

   Misal kegiatan Pencampuran Warna, dengan langkah sebagai berikut:

   - Pendidik menyiapkan 3 warna primer (merah, kuning, dan biru) di dalam piring plastik kecil, sendok plastik kecil, botol/gelas yang berisi air
   - Pendidik meminta anak mengambil 2 warna yang disukainya menggunakan sendok kecil, lalu mencampurnya di dalam botol
   - Anak mencampur warna dan hasilnya berbeda-beda. Si A hijau muda, sementara si B hijau tua
   - Guru bertanya mengapa hasil pencampuran warna A hijaunya lebih muda dari pada warna hijau hasil pencampuran si B
   - Anak mencari tahu penyebabnya dengan mengulangi percobaannya
   - Anak mengkomunikasikan jawabannya

Saintifik tidak harus sains, misalnya Kegiatan : Membuat kolase jagung

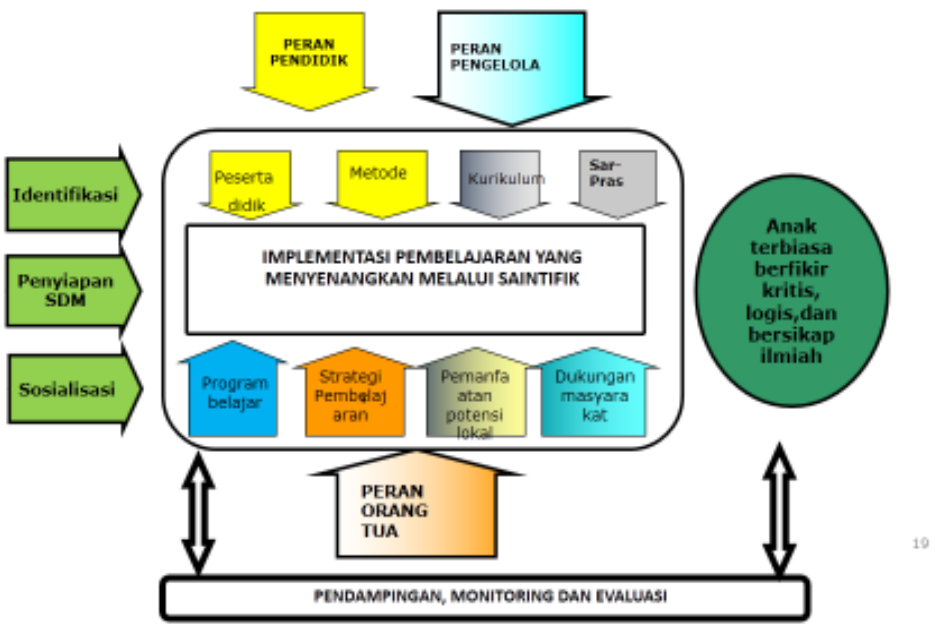
- Pendidik membawa pola jagung, lem, dan potongan daun pisang kering
- Pendidik memperlihatkan pola jagung dan menanyakan pada anak "Gambar apakah ini, anak-anak?"
- Setelah mendapatkan jawaban dari anak-anak, guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang pola gambar yang dibawanya dilanjutkan tanya jawab tentang jagung oleh anak dan guru.

- Anak mengerjakan kolase gambar jagung menggunakan daun pisang kering sehingga anak menemukan jawaban pertanyaan anak tersebut.
- Anak menceritakan hasil kerjanya

BAB III
PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN MELALUI SAINTIFIK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Proses Pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik membutuhkan pengelolaan kegiatan yang terorganisir dengan baik dalam tahap persiapan maupun pada pelaksanaan kegiatan sehingga dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Alur dalam kegiatan pengembangan model adalah sebagai berikut:

Kerangka Model Pembelajaran Yang Menyenangkan melalui Saintifik



A. Persiapan

Kegiatan pada tahap persiapan meliputi:

1. Identifikasi

   Identifikasi dilakukan untuk mengetahui berbagai hal yang berhubungan dengan keberlangsungan program pembelajaran melalui saintifik. Beberapa hal yang harus diketahui antara lain ;

   a. jumlah anak usia 3-4 tahun sebagai sasaran peserta didik
   b. kemampuan pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui saintifik
   c. daya dukung pengelola terhadap terhadap penyelenggaraan pembelajaran melalui saintifik
   d. peran orang tua terhadap penyelenggaraan pembelajaran melalui saintifik
   e. daya dukung masyarakat terhadap penyelenggaraan pembelajaran melalui saintifik

2. Penyiapan Sumber Daya Manusia (SDM)

   Sumber daya manusia merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah penyelenggaraan program. Sehingga komponen ini harus disiapkan secara matang agar mencapai hasil yang optimal. SDM yang perlu disiapkan adalah Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Pendidik adalah orang yang bertanggungjawab atas proses pembelajaran sedangkan tenaga kependidikan adalah yang bertanggungjawab atas penyelenggaran program. Peningkatan SDM bisa dilakukan melalui Pelatihan, Workshop, Magang maupun Studi banding.

3. Sosialisasi program

   Sosialisasi atau yang lebih dikenal dengan promosi adalah sebuah upaya untuk mengenalkan program pembelajaran melalui saintifik kepada orang tua dan masyarakat. Secara umum sosialisasi bertujuan untuk mengenalkan, mempertahankan, dan memperkuat keterlaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan lembaga.

B. Komponen pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik

Dalam penyelenggaraan pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik, terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi agar program ini dapat berjalan dengan baik. Komponen tersebut meliputi:

1. Peserta Didik

   Yang menjadi sasaran peserta didik pada pembelajaran ini adalah anak-anak yang berusia 3-4 tahun pada program kelompok bermain.

2. Pengelola

   Beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh pengelola diantaranya adalah:

   a. Berpendidikan minimal SMU atau sederajat
   b. Sehat jasmani dan rohani
   c. Mempunyai jiwa kepemimpinan
   d. Mampu mengorganisasi kegiatan dengan baik
   e. Mempunyai pengetahuan dan keterampilan di bidang PAUD
   f. Mempunyai pengetahuan dan keterampilan tentang pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

3. Pendidik

   Kriteria tenaga pendidik diperlukan untuk mendukung pembelajaran menyenangkan melalui saintifik ini antara lain:

   a. Berstatus aktif sebagai pendidik KB, TPA dan SPS;
   b. Berpendidikan minimal SLTA;
   c. Pernah mengikuti pelatihan pembelajaran saintifik;
   d. Memahami kurikulum 2013 PAUD;
   e. Masa kerja minimal 3 tahun.

4. Kurikulum

   Dalam pelaksanaan kegiatan, penyelenggara perlu menyusun kurikulum yang memuat rencana program lembaga maupun program belajar yang meliputi perencanaan program kerja tahunan, program semester, program mimgguan dan program harian. Pada kegiatan penyusunan perencanaan ini pengelola merencanakan seluruh aktifitas yang akan dilakukan baik oleh anak, pendidik maupun kegiatan yang akan melibatkan orangtua. Dalam merencanakan seluruh aktifitas, pengelola perlu memikirkan unsur-unsur sarana dan prasarana apa yang dikelolanya terkait dengan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik yang sesuai untuk anak usia 3-4 tahun.

   Dengan memiliki karakteristik tersendiri, pengelola dapat memilih pendekatan dan metode belajar yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, media belajar yang akan digunakan, spesifikasi pendidik yang diperlukan, peningkatan kompetensi yang harus dilakukan baik untuk pengelola maupun tenaga pendidik, keterlibatan orangtua, dan lain sebagainya.

5. Sarana dan Prasarana

   Sarana dan prasarana yang perlu disiapkan antara lain:

   a. Ruang kegiatan belajar minimal memiliki fasilitas, ruang administrasi, ruang bermain indoor dan outdoor, dan kamar mandi atau toilet yang sesuai dengan kondisi dan potensi lokal setempat.
   b. APE indoor dan outdoor yang meliputi beragam media belajar untuk melatih motorik halus, sarana untuk bermain pembangunan, main peran, main sensorimotor dan dapat dilengkapi sarana bermain sesuai dengan keadaan dan potensi lokal setempat misalnya berbagai macam alat permainan tradisional, dolanan anak, produk-produk budaya lokal serta tembang-tembang jawa.
   c. Bahan belajar berupa buku-buku bacaan terkait dengan tema, beragam kertas, alat tulis, karyon, gunting, lem, pensil warna, beragam media seni, beragam angka dan huruf, beragam poster terkait dengan macam makanan tradisional, pakaian adat, tari-tarian adat, serta bahan ajar untuk memandu pendidik dan orang tua dalam mengenalkan potensi lokal misalnya produk budaya lokal.
   d. Sarana pendukung lainnya berupa whiteboard, alas lantai, loker, lemari penyimpan barang-barang, peralatan memasak, peralatan makan minum, peralatan kesehatan, dan lain sebagainya.
   e. Tersedia buku-buku adminstrasi meliputi buku administrasi pengelolaan lembaga maupun buku administrasi pembelajaran.

6. Program Belajar

   Program belajar pada lembaga PAUD ini disusun dengan menggunakan pendekatan *life skill* dan kontektual. Kedua pendekatan ini dipilih karena program belajar yang ada disusun untuk melatihkan keterampilan pada anak agar dapat mandiri serta tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

   Program belajar ini juga disesuaikan dengan lingkungan kehidupan sehari-hari anak. Pembelajaran dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Pembelajaran terstruktur dilakukan pada jam belajar sesuai dengan jadual kegiatan anak dalam satu hari dan pembelajaran tidak terstruktur dilakukan setiap anak berada di lembaga PAUD diluar waktu pembelajaran.

   Pada pembelajaran terstruktur, pendidik dapat menyusun program belajar yang dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak. Program belajar terstruktur disusun dengan menggunakan indikator-indikator yang akan dicapai anak. Kegiatan ini dapat dilakukan baik didalam ruang maupun di luar ruangan.

7. Strategi Pengelolaan Pembelajaran

   Pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik bukan merupakan hal yang mudah, karena sudah terbiasa pendidik lebih dominan dan anak cenderung pasif namun bisa diupayakan dengan strategi keteladanan, program dan tindakan nyata, serta pembiasaan anak untuk selalu aktif, kreatif, inovatif, pembelajaran yang berpusat pada anak.

8. Pemanfaatan Potensi Lokal

   Proses pembelajaran melalui Saintifik yang dilakukan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disusun dengan memanfaatkan potensi lokal di lingkungan anak tinggal yang dikemas sebagai tema, bahan maupun media pembelajaran.

Pendidik dalam melaksanakan pembelajaran menekankan budaya lokal setempat, dimana dalam pelaksanaan pembelajarannya selalu menanamkan kepada anak akan kecintaan pada potensi lokal melalui bahasa, seni, makanan, dolanan, dongeng, tari-tarian tradisional, pengenalan produk budaya lokal dll.

9. Dukungan Masyarakat

   Peran serta masyarakat ini menjadi sumber belajar, pelaksana dan pengguna hasil pendidikan anak usia dini dalam bentuk antara lain:

   a. Penyediaan sumber daya pendidikan
   b. Penyelenggaraan satuan pendidikan
   c. Penggunaan hasil pendidikan
   d. Pengawasan penyelenggaraan pendidikan
   e. Pengawasan pengelolaan pendidikan
   f. Pemberian pertimbangan dalam pengambilan keputusan yang berdampak pada pemangku kepentingan pendidikan pada umumnya
   g. Pemberian bantuan atau fasilitas kepada satuan pendidikan dan atau penyelenggara satuan pendidikan dalam menjalankan fungsinya.

10. Peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik adalah membuat persiapan pembelajaran, memberikan dukungan pada anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan penilaian hasil pembelajaran.

11. Partisipasi pengelola untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Saintifik

    Bentuk dukungan antara lain sebagai berikut:

    a. Penyediaan sarana prasarana, alat permainan edukatif, maupun fasilitas lainnya yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.saintifik.
    b. Memfasilitasi pendidik untuk meningkatkan kompetensi terkait dengan pembelajaran Saintifik melalui magang, seminar, workshop, dan pelatihan.
    c. Mensosialisasikan ke orang tua dan masyarakat pentingnya pembelajaran anak usia dini dengan pendekatan Saintifik.

12. Partisipasi orang tua untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Saintifik

    Peran orang tua untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Saintifik antara lain:

    a. Menyediakan sarana yang mendukung untuk implementasi Saintifik di rumah.
    b. Memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi (tidak selalu diintervensi oleh orang tua), melakukan kegiatan outbond, mengenal lingkungan sekitar (kebun, peternak, sawah, kolam ikan, pasar, dll)
    c. Meningkatkan kompetensi terkait dengan pembelajaran Saintifik melalui kegiatan Parenting di sekolah atau langsung melibatkan orang tua dalam kegiatan Parenting Clas.

13. Pendampingan, monitoring dan evaluasi

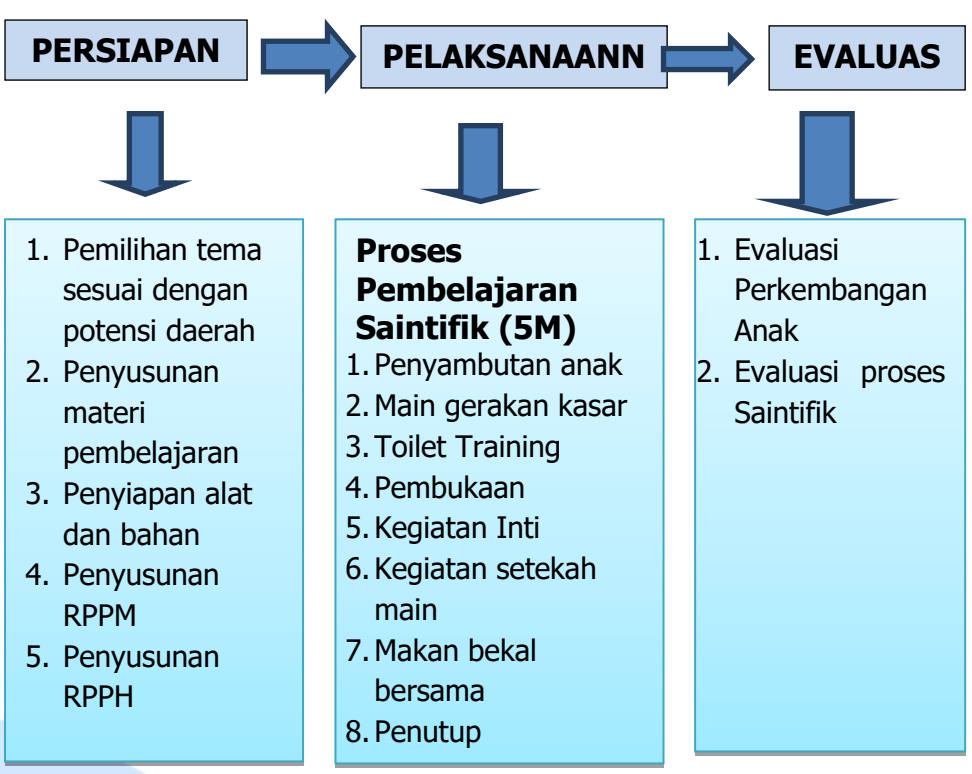
a. Pendampingan adalah suatu upaya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses berlangsungnya progran pembelajaran PAUD melalui Saintifik. Pendampingan dilakukan oleh penyelenggara, yayasan, pengelola, dan pendidik yang memiliki kualifikasi dan kompetensi yang memadahi.

b. Kegiatan Monitoring adalah suatu kegiatan pengumpulan data/informasi dari setiap tahapan kegiatan dalam pelaksanaan program, yang bertujuan untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan program. Monitoring dapat dilakukan oleh penyelenggara program, penilik, dinas setempat.
c. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana pelaksanaan program dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan

C. Implementasi pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik pada anak usia 3-4 tahun

Pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik bagi anak usia dini di lembaga PAUD, bukan merupakan hal yag mudah. Hal ini disebabkan anak usia dini memiliki tingkat perkembangan dan keunikan yang beragam. Oleh karena itu, tenaga pengelola dan pendidik PAUD perlu mendesain pelaksanaan pembelajaran secara komprehensif dengan pembiasaan melatih anak untuk berfikir ilmiah melalui pengamatan, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik dapat digambarkan:



Tahap-tahap pelaksanaan dalam mengimplementasi pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik sebagai berikut:

A. Persiapan

Dalam tahap persiapan ini, pendidik hendaknya mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan tema pembelajaran

   Adanya tema pembelajaran sesuai potensi lokal pada lembaga PAUD tersebut.
2. Penyusunan materi/ muatan pembelajaran

Adanya sekumpulan materi pembelajaran yang akan disampaikan ke anak sesuai dengan Kompetensi Dasar anak usia 3-4 tahun

3. Penyiapan sarana dan prasarana pendukung (termasuk APE)

   Tersedianya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun.

4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

   Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM berisi: (1) identitas program layanan, (2) KD yang dipilih, (3) materi pembelajaran, (4) tujuan pembelajaran dan (5) rencana kegiatan.

   Contoh RPPM terlampir

5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

   Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru yang memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH terdiri atas: (1) identitas program, (2) materi, (3) alat dan bahan, (4) kegiatan pembukaan, (5) kegiatan inti, (6) kegiatan penutup, dan (7) rencana penilaian. Contoh RPPH terlampir:

B. Pelaksanaan

Penerapan pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui saintifik, membutuhkan pendidik yang tidak saja sabar dan telaten, tetapi juga cerdas dan kreatif berkolaborasi dengan peserta didik untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan anak mampu merumuskan masalah dengan baik. Para pendidik diharapkan mampu menfasilitasi peserta didik berlatih berfikir analitis, bukan berpikir mekanis. Kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik adalah sebagai berikut:

1. **Menentukan Bentuk dukungan pendidik dalam pembelajaran Saintifik**.

   Penerapan Dukungan pendidik dalam pembelajaran Saintifik tidak hanya dilakukan pada saat di kegiatan inti, tetapi bisa dilaksanakan mulai penyambutan anak sampai kegiatan anak pulang.

   Berikut bentuk dukungan pendidik untuk mendorong anak memiliki kemampuan untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasi adalah sebagai berikut:

No	Prosedur	Dukungan Pendidik
1.	Mengamati	1. Pendidik mendemonstrasikan obyek belajar yang menarik dan menantang peserta didik untuk bertanya, merangsang rasa ingin tahu mereka serta bermanfaat, yang relevan dengan tema belajar. 2. Ajak anak untuk mengamati objek belajar dengan berbagai sensori 3. Berikan 2 benda yang berbeda misalnya nasi jagung dengan nasi dari beras, diharapkan muncul sejumlah pertanyaan kritis dan rasa ingin tahu untuk belajar lebih tinggi. Contoh: Perhatikan.. ibu mempunyai makanan. Boleh kalian pegang, cium, atau cicipi. Nah siapa yang mau menyebutkan ciri-ciri makanan ini?
2.	Menanya	1. Memberikan kesempatan anak untuk bertanya

		2. Saat anak tidak punya gagasan untuk bertanya, guru boleh memancingnya, misalnya: Waktu kita petik buah jagung tadi bunganya masih segar, kenapa sekarang menjadi layu ya? 3. Apabila anak bertanya dengan pertanyaan demikian, sebaiknya tidak usah langsung dijawab, tetapi pancing agar ia mencari jawabannya, misalnya: "oya ya.. Menurut kamu kenapa?
3	Mengumpulkan informasi	1. Mengajak anak mengumpulkan informasi tentang objek belajar misal terkait dengan makanan tradisional melalui kegiatan bermain 2. Saat anak bermain ia membutuhkan waktu untuk menerapkan gagasannya, karenanya pendidik memberi waktu untuk menyelesaikan gagasan melalui bahan dan alat yang digunakannya. 3. Bila anak sudah selesai bermain pendidik dapat memperluas gagasan dengan cara memberi pertanyaan terbuka misalnya: Wah .. Sudah banyak klobot yang sudah ditempel, dimana tempat menempel klobot yang kecil-kecil?
4.	Mengasosiasi/Menalar	1. Mengajak anak merencanakan apa yang akan dilakukan dg bahan jagung yang ada. Misalnya saat anak bermain pendidik dapat memancing dengan pernyataan: ini daun tanaman jagung bentuknya panjang seperti apa ya..? 2. Apabila anak menghubungkan dengan sesuatu , maka pendidik harus menguatkan dan bertanya yang lebih luas lagi, misalnya: Bu guru daunnya warna kuning seperti warna bajuku. pendidik bisa menguatkan: oya.. Seperti apa lagi ya yang berwarna kuning.
5	Mengkomunikasikan	1. Berkarya dengan jagung. Boleh gambar, kreativitas, dll 2. Dukungan pendidik saat anak mengkomunikasikan karyanya adalah perhatian yang tulus. 3. "Bu guru lihat…aku sudah membuat…." contoh buah jagung dari kardus. tanggapan guru: oya.. Bisa kamu ceritakan kepada ibu guru..? 4. Untuk penguatan, pendidik dapat menyatakan: Kamu berhasil menyelesaikan tugasmu dengan baik, apakah mau membuat lagi atau mencoba kegiatan main yang lain..?

2. Implementasi Pembelajaran Yang Menyenangkan melalui Saintifik:

d. Penyambutan Anak

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik: menyambut anak dengan mengucapkan Assalamualaikum dengan Ani.

Ani menyambut salam dengan mengucap Waalaikum salam warohmatullahi wabarakatu sambil Ani menunjukkan sepatunya.

Ani : Bu guru aku punya sepatu baru.

Pendidik: Wah ....coba lihat beda tidak dengan sepatu yang

kemarin Ani pakai

Ani : Beda bu guru, yang ini warnanya putih.

Pendidik: Kenapa Ani suka sepatu ini?

Ani : Aku suka warnanya putih dan ada pitanya seperti kupu-Kupu

Pendidik: Apakah Ani suka dengan kupu-kupu

Ani : Aku Suka kupu-kupu bu guru karena bisa terbang, kenapa yaa bu guru kupu-kupu bisa terbang

Pendidik: Coba mari kita cari kupu-kupu dihalaman, kita lihat kenapa kupu-kupu bisa terbang

Ani : Bu guru kupu-kupu punya sayap

Pendidik: Iya kupu-kupu mempunyai sayap sehingga bisa terbang, ada hewan lain yang mempunyai sayap sepenti kupu-kupu.

Ani : ada bu guru ada burung, ayam, bebek,

e. Main Gerakan Kasar

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik bersama anak untuk berkumpul membentuk lingkaran, saling bergandengan dan guru berada di dalam lingkaran tersebut.

Pendidik : lihat coba tebak apa yang ibu peragakan, bu guru memperagakan seperti apa anak-anak.

Andi : orang baru jalan pakai tongkat bu guru

Siti : orang baru menanam bu guru

Pendidik : iya bu guru sedang menirukan orang menanam jagung, dengan diponjo.

Sambil berputar dan bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu menanam jagung. Bersama anak pendidik membuat aturan bila di sebut Tanam anak-anak

jongkok , bila disebut Jagung anak-anak berdiri sambil bertepuk tangan.

Anak-anak mengikuti kata-kata guru dengan gerakan diatas:

- Tanam Jagung
- Tanam-tanam Jagung
- Jagung Tanam

Pendidik : Memperagakan orang menanam jagung secara utuh, sehingga anak dapat menceritakan kembali atas apa yang dilihatnya.

f. Toilet Training

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai pendidik mengajak anak untuk toilet training (cuci tangan, pipis)

Pendidik : anak-anak siapa yang mau cuci tangan

Nayla : Saya bu guru

Pendidik : Mengantar Nayla dan silahkan ambil sabun secukupnya

Nayla : Bu guru kok tangan saya ada buihnya banyak

Pendidik : kenapa yaa kok bisa ada buihnya banyak.

Andi : Bu guru kalau punya aku Cuma sedikit

Pendidik : Coba diingat berapa tetes tadi sabun yang di pakai Nayla dan berapa tetes sabun yang dipakai Andi.

Nayla : ada 3 bu guru

Andi : saya satu tetes bu guru tadi.

Pendidik ; Coba kalao 3 dengan 1 lebih banyak mana?

Andi : lebih banyak 3 bu guru

Pendidik : yaa betul kalau begitu punya nayla sabunnya lebih banyak dari Andi sehingga buihnya juga lebih banyak

g. Pembukaan

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik : Menyiapkan alat di tempatnya masing-masing.

Beberapa alat yang terkait dengan tema dan pengetahuan dibawa untuk dibahas bersama dan menunjukkan gambar jagung dan kartu nama bagian tanaman jagung

Anak : Mengamati bagian-bagian tanaman jagung dan menyebutkan nama-namanya dengan mencocokkan yang ada di kartu nama bagian jagung.

Dukungan guru saat pembukaan:

Pendidik : Pernahkah anak-anak lihat tanaman ini?

Diko : Pernah bu guru, dibelakang rumahku ada tanaman seperti itu,kata ibuku namanya pohon jagung.

Ani : Aku juga punya tapi buahnya kecil

Pendidik : Iya ini tanaman jagung, bagian, bagian apa yang ada di tanaman jagung ini

Diko : Ada akarnya, ada daunnya dan ada buahnya

Ani : Kalau ini apa bu guru, sambil menunjukkan bagian jagung

Andi : Itu kulit jagung dan ada rambutnya juga ya bu guru.

Soni : Aku pernah makan jagung rebus

Pendidik : Untuk apa lagi selain bisa dimakan kita (manusia)

Ani : buat makan sapi bu guru daunnya , buat sayur.

Pendidik : Benar daun dan batang jagung bisa untuk makan ternak sapi, buahnya yang sudah kering bisa untuk makanan burung, ayam, bebek, tepung jagung bisa dibuat makanan, jagung yang masih muda bisa juga di sayur

Pendidik : Hari ini ibu menyiapkan beberapa kegiatan main silahkan anak-anak untuk memilih kegiatan main yang diminatinya

Anak : menentukan kegiatan main yang akan dipilihnya

h. Kegiatan Inti

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik Mengamati apa yang dilakukan anak, mencatat di lembar pengamatan, memberi dukungan apabila ada anak yang memerlukan bantuan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak

Anak Bereksplorasi dengan membuat bulatan-bulatan seperti buah jagung dengan spidol warna

Pendidik Anak-anak siapa yang tau apa yang bu guru pegang

Andi Jagung bu guru.

Pendidik Benar.. hari ini kita mau membuat mainan jagung, siapa mau

Andi Saya mau bu guru

Ami bu guru itu terbuat dari apa

Pendidik coba Anak-anak lihat bu guru bawa apa

Andi Kardus susuku bu, lem

Pendidik Iya ini ada kardus, lem untuk membuat jagung (klobot)

dan ada juga spidol untuk membuat gambar bulatan biji jagungnya. Mari kita buat sama-sama

Pendidik Mempersilakan anak yang sudah selesai dengan kegiatan mainnya untuk merapikan kembali alat dan bahan sebelum berpindah ke tempat lainnya

i. Kegiatan Setelah Main

Pendidik : Mengajak anak membereskan mainan yang sudah digunakan serta menanyakan perasaan anak selama bermain, apa yang dikerjakan, mengulang pengetahuan yang dikenalkan sebelum main.

Pendidik : mengajak anak membereskan mainan yang sudah digunakan serta menanyakan perasaan anak selama bermain, apa yang dikerjakan, mengulang pengetahuan yang dikenalkan sebelum main.

Anak : Mengembalikan mainan ke tempat semula secara tertib.

Dilanjutkan duduk melingkar dan secara bergilir menceritakan pengalaman bermainnya

Dukungan guru saat anak menceritakan hasil karyanya

Pendidik : Siapa yang mau menceritakan hasil karyanya

Ani : Saya bu guru, tadi saya menggunting dan menempel potongan gambar jagung

Pendidik : Coba ceritakan hasil karyamu

Ani : Buah Jagung itu ada bijinya warnanya kuning, tangkainya, daunnya dan rambutnya

Pendidik : Menurut Ani tanaman jagung itu ditanam dari apa.

Ani : Dengan biji bu guru yang sudah kering

Pendidik : Selain biji jagung tanaman apa saja yang bisa ditanam dengan bijinya.

Ani : Ada padi, kedelai, kacang,

Pendidik : Membahas bila ada perilaku yang kurang tepat selama bermain dan mengingatkan kembali aturan main

Anak : Berdiskusi tentang perilaku yang baik dan yang kurang baik

j. Makan Bekal Bersama

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik mengajak anak-anak untuk cuci tangan sebelum makan bekal bersama

Pendidik : Sebelum makan ada yang tahu apa yang harus kita lakukan?

Ani : Cuci tangan bu guru

Andi : Berdoa bu guru

Pendidik : Iya sebelum makan kita harus cuci tangan dan berdoa, sekarang bu guru punya makanan, sambil bu guru memperlihatkan makanan tersebut

Ani : Warnanya beda-beda bu guru

Pendidik : Coba warnanya apa saja

Anto : Kuning

Siti : Merah dan putih bu guru

Pendidik : Ada yang tahu ini namanya apa makanan ini

Ani : Kata ibuku agar-agar

Anto : puding bu guru, manis ya bu guru

Pendidik : Coba kita rasakan sama-sama, bagaimana rasanya anak-anak, semua anak bilang manis bu guru.

Anto : Dikasih gula ya bu rasanya manis.

Pendidik : Iya kemarin kita sudah merasakan gula rasanya manis, karena agar-agar ini di kasih gula maka rasanya manis.

k. Penutup

Dukungan Pendidik Dan Kegiatan Anak:

Pendidik : Menyatakan perasaannya terhadap kegiatan hari ini. Apakah anak-anak senang belajar hari ini, siapa yang mau bercerita?

Anak : Senang bu guru.

Ani : Saya bu guru , tadi saya bermain menempel gambar jagung dengan kertas, sama menulis bu guru.

Anto : Saya juga menempel gambar jagung bu guru tapi belum selesai.

Pendidik : Alhamdulillah hari ini anak-anak sudah mengenal bentuk jagung, rasa agar-agar, menyusun kartu huruf dan menulis "Jagung dengan mengecap"

Mari kita tutup belajar kita hari ini dengan berdo'a, siapa yang mau pimpin doa.

Tips keberhasilan pembelajaran melalui Saintifik :

- Pendidik perlu memberikan pertanyaan terbuka kepada anak (bukan hanya jawaban ya dan tidak dari anak)
- Pendidik perlu menambah pengetahuan tentang berbagai hal sehingga komunikasi pendidik dengan anak akan menjadi tambahan pengetahuan kepada anak dan meningkatkan kemampuan berpikir saintifik pada anak.
- Pendidik perlu menyiapkan kegiatan main yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi
- Pendidik perlu membuat APE yang dapat memberikan keingintahuan yang besar pada anak, dan dapat memberikan kesempatan kepada anak memainkan kegiatan yang disediakan dengan berbagai cara dan bukan hanya satu cara saja.

C. Evaluasi Hasil Pembelajaran

4. Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui sejauh mana perubahan sikap, pengetahuan dan ketrampilan anak-anak setelah mengikuti kegiatan di lembaga PAUD dan di rumah. Kegiatan penilaian dapat dilakukan oleh pendidik lembaga PAUD maupun orang tua secara berkesinambungan dan terus menerus agar perubahan sikap dan perilaku, serta pengetahuan maupun ketrampilan anak dapat dilihat secara utuh

5. Prinsip Penilaian

Dalam melakukan penilaian keberhasilan pendidikan karakter maka terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru yaitu

a. Menyeluruh, artinya penilaian hendaknya mencakup aspek proses dan hasil penanaman nilai-nilai karakter yang secara bertahap menggambarkan perubahan sikap dan perilaku anak.
b. Berkesinambungan, artinya penilaian dilakukan secara berencana, bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran menyeluruh terhadap hasil penanaman nilai-nilai karakter.
c. Obyektif, sesuai dengan apa yang dialami atau terjadi pada diri anak dengan memperhatikan perbedaan keunikan masing-masing individu.
d. Mendidik, artinya hasil penilaian digunakan untuk membina dan mendorong anak-anak dalam meningkatkan kemampuan atau mengembangkan sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai karakter.
e. Kebermaknaan, artinya hasil penilaian bermakna baik bagi pendidik, pengasuh, orang tua, anak dan pihak lain.

6. Teknik Penilaian

Teknik Penilaian secara sederhana dapat dilakukan melalui kegiatan

a. Pengamatan, yaitu suatu cara untuk mengetahui perkembangan atau perubahan sikap, pengetahuan dan ketrampilan anak dalam kehidupan sehari-hari dengan cara melihat secara langsung. Untuk mempermudah melakukan pengamatan pendidik atau orang tua menggunakan instrumen pengamatan dalam bentuk check list (V). Contoh Instrumen sebagai berikut:

Format Skala Capaian Perkembangan Harian

Kelompok : usia 3-4 tahun

Minggu : I Bulan : Agustus 2017

Program Perkembangan	Indikator Capaian Perkembangan	Doni	Arma	Sita	dst
NAM	Anak dapat mengenal Tanaman Jagung ciptaan Tuhan	BSH	BSH	MB	
Fisik Motorik	Anak menunjukkan kemampuan menjaga kebersihan lingkungan sekitar				
Bahasa	Anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat				
Kognitif	Anak dapat membedakan nama, fungsi dan ukuran jagung.				
So-sem	Anak dapat menunjukkan emosi (senang, sedih, keccewa, dll) secara wajar				
Seni	Anak dapat menghargai keindahan suatu karya				

b. Catatan Anekdot

Catatan anekdot digunakan untuk mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan anak. Catatan anekdot memungkinkan untuk mengetahui perkembangan anak yang indikatornya baik tercantum maupun tidak tercantum pada RPPH.

Hal-hal pokok yang dicatat dalam catatan anekdot meliputi nama anak yang dicatat perkembangannya, kegiatan main atau pengalaman belajar yang diikuti anak dan perilaku, termasuk ucapan yang disampaikan anak selama berkegiatan.

c. Hasil Karya

Penilaian hasil karya adalah penilaian terhadap buah pikir anak yang dituangkan dalam bentuk karya nyata dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni atau tampilan anak, misalnya: gambar, lukisan, lipatan, hasil kolase, hasil guntingan, tulisan/coretan-coretan, hasil roncean, bangunan balok, seni tari, dan hasil prakarya. Hasil karya tersebut kemudian disusun berdasarkan urutan tanggal. Sebaiknya hasil karya anak di simpan dalam sebuah tempat, misalnya dalam amplop, kotak kardus, atau map. Sehingga memudahkan pendidik mengetahui kemajuan perkembangan anak.

4. Pengolahan Hasil Penilaian

   Pengolahan hasil penilaian terhadap anak dilakukan melalui tahapan berikut

   a. Mengumpulkan seluruh data yang sudah diperoleh dari beberapa alat penilaian (pengamatan, penugasan, pencatatan anekdot, wawancara/percakapan, dan kumpulan hasil karya)
   b. Mengelompokkan data tersebut sesuai dengan kelompok yang terdapat dalam indikator pada setiap lingkup perkembangan.
   c. Membuat kesimpulan dan laporan kemajuan anak berdasarkan informasi yang tersedia.
   d. Memasukkan hasil pengumpulan data kedalam format laporan perkembangan anak (harian, bulanan, dan laporan semester).

5. Pelaporan

   Laporan perkembangan anak disampaikan kepada orang tua dalam bentuk laporan lisan dan tertulis secara bijak, disertai saran-saran yang dapat dilakukan orang tua di rumah. Laporan secara lisan dilakukan secara insidental sedangkan laporan secara tertulis dalam bentuk laporan perkembangan anak dilakukan setiap semester.

Selain dilakukan evaluasi hasil perkembangan anak juga dilakukan evaluasi tentang sejauh mana kemampuan anak untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui pengamatan yang dilakukan oleh pendidik setiap hari.

BAB IV
PRASYARAT PENERAPAN, KEUNGGULAN, INOVASI DAN KETERBATASAN MODEL

A. Prasarat Penerapan Model

Agar dalam menerapkan model ini memperoleh hasil yang optimal jika memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Pengelola memiliki kemampuan cukup dalam mengelola satuan lembaga PAUD (KB, TPA, dan SPS) dengan menjunjung tinggi dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik.
2. Pendidik memahami dan kreatif dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan, memanfaatkan budaya lokal sebagai sumber belajar.
3. Orang tua membiasakan anak untuk berpikir kritis, bereksplorasi sesuai kebutuhan dan minat anak melalui kegiatan-kegoatan yang menyenagkan bagi anak.
4. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan model

B. Keunggulan

Beberapa keunggulan model ini antara lain

1. Mempermudah pendidik dalam melakukan pembelajaran melalui saintifik
2. Memberikan contoh penerapan proses Saintifik yang dirancang di mulai saat penyambutan anak, main gerakan kasar, toilet training, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan recolling, kegiatan penutup, dan kegiatan makan bekal bersama
3. Memotivasi anak dalam mengikuti pembelajaran
4. Melatih anak terbiasa berfikir kritis, logis,dan bersikap ilmiah
5. Dapat memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

C. Inovasi

Model ini memberikan pengalaman baru baik bagi pendidik, pengelola dan orang tua tentang bagaimana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia 3-4 tahun melalui Saintifik. Penerapan Saintifik yang dirancang akan melibatkan seluruh potensi yang ada di lingkungan sekitar di setiap aktivitas bermain, di mulai saat penyambutan anak, main gerakan kasar, toilet training, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan recolling, kegiatan penutup, dan kegiatan makan bekal bersama. Dengan demikian melalui contoh-contoh kongkrit dalam model ini, maka pendidik akan menyadari bahwa pembelajaran dengan saintifik tidak hanya di kegiatan inti saja, tapi bisa di laksanakan di setiap kegiatan sehingga membiasakan anak untuk berpikir kritis, logis dan ilmiah.

D. Keterbatasan Model

Yang menjadi keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik ini adalah kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik masih rendah, partisipasi pengelola belum optimal baru sebatas penyediaan referensi sarana yang masih terbatas, sehingga untuk menerapkannya perlu mencari referensi baik berupa bahan

ajar maupun buku-buku yang relevan maupun perlu dilakukan workshop tersendiri terkait dengan imlpementasi pembelajaran PAUD yang menyenangkan dengan pendekatan Saintifik.

BAB V
PENUTUP

Pengembangan model penyelenggaraan pembelajaran yang menyenangkan melalui Saintifik ini merupakan salah satu upaya untuk menghasilkan panduan yang sistematis bagi pendidik dan pengelola PAUD agar mampu melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna bagi anak. Latar belakang kegiatan pengembangan model ini adalah masih banyak pendidik PAUD yang kesulitan dalam mengelola proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru, anak cenderung diam tidak aktif, serta partisipasi pengelola dalam implementasi pembelajaran Saintifik juga masih rendah.

Sebagai lembaga pengembang, tentu Balai Pengembang Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BP PAUD dan Dikmas) DIY melihat fenomena ini menjadi peluang guna menyusun panduan praktis yang mampu menjadi terobosan untuk membantu para pendidik dan pengelola PAUD agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan saintifik.

Tim pengembang berharap semoga model ini nantinya dapat menjadi panduan bagi pendidik dan pengelola PAUD agar mampu menerapkan pembelajaran Saintifik untuk pembelajaran Anak Usia Dini khususnya anak usia 3-4 tahun yang bermutu. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penyusunan model panduan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Fauzia Aswin Hadis, (2003). *Pelayanan, perawatan dan pengembangan psikologi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Ditjen Pendidikan Tinggi. Jakarta

Ika Budi Maryatun. 2013. Makalah *Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak*. Universitas Negeri Yogyakarta: PG-PAUD. UNY

Lickona, Thomas. (1993). *The Return of Character Education.* (Journal of Education Leadership, vol.3/No.3?Nopember 1993). http://www.slideshare.net/penggawa/pendidikan-karakter-5758744

Musfiroh, T (2011). *Karakter sebagai saripati Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.* Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Lembaga Penelitian UNY.Yogyakarta

http://www.nomifrod.com/2016/10/pentingnya-pelaksanaan-pembelajaran.html, diambil pada tanggal 3 agustus 2017

http://www.hobo18.com/2016/09/pendekatan-saintifik-bagi-anak-usia-dini.html diambil pada tanggal 6 agustus 2017

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Supriyadi W. (2005) *Pengantar Konvensi Hak Anak.* Seri bahan Bacaan Kursus HAM untuk pengacara X Tahun 2005. Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat. Jakarta

Suyanto. (2003). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.* Yogyakarta : UNY

LAMPIRAN

Contoh RPPM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA
TAHUN AJARAN 2017-2018

Smt/Bl/Minggu : I/Agustus/3/
Tema : Makanan Tradisional
Sub Tema : Nasi Jagung makanan yang bergizi
Kelompok : 3-4 tahun
Kompetensi Dasar (KD) : 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 2.12, 3.14-4.14, 3.11-4.11, 3.15-4.15

KD	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1-4.1	Doa sebelum dan sesudah makan (NAM)	Anak dapat menirukan doa sebelum dan sesudah makan	**Sentra Balok :** • Membangun kebun jagung • Bermain peran mikro • Dukungan keaksaraan (menggambar atau menulis) **Sentra Persiapan :** • Meronce manik-manik warna • Memilin kertas krep menjadi nasi jagung • Kolase gambar jagung dengan potongan kertas • Klasifikasi sayuran kayu • Menggunting gambar **Sentra Bahan Alam :** • Membuat wadah nasi jagung dari daun • Klasifikasi bunga kering • Bermain ubleg • Bermain menimbang jagung • Menjimpit biji-bijian dengan penjepit kue **Sentra Seni Kreatfitas :** • Membuat sandal bentuk jagung dari spon hati atau kardus susu bekas • Membuat bentuk jagung dari botol bekas (botol kecil) dan kertas lipat • Membuat boneka jagung dari kardus dan kertas warna **Sentra Main Peran :** **Setting : Perkebunan Jagung** • Kebun jagung • Ruang pengolahan • Ruang pengepakan • Toko Oleh-oleh • Kassa • Kantin Tokoh : pekerja kebun, petugas pengolah jagung, penjaga toko, kasir, koki, pembeli
3.3-4.3	Kelenturan jari-jari (FM)	Anak dapat menunjukkan kemampuan kelenturan jari-jari	
3.6-4.6	- Ukuran (banyak sedikit) (Kognitif) - Warna benda (kuning-putih) (Kognitif	- Anak dapat membedakan ukuran benda (banyak-sedikit) - Anak dapat mengenal warna benda (kuning-putih)	
3.7-4.7	Budaya (makanan tradisonal) (Kognitif)	Anak dapat mengenal berbagai macam makanan tradisional	
2.12	Merapikan/membereskan mainan (Sosem)	Anak terbiasa merapikan/membereskan alat main setelah digunakan	
3.14-4.14	Memilih kegiatan main yang ditawarkan (Sosem)	Anak dapat memilih kegiatan main yang ditawarkan	
3.11-4.11	Ungkapan secara lisan (Bahasa)	Anak dapat mengungkapkan keinginan secara lisan	
3.15-4.15	Aktivitas seni (Seni)	Anak dapat melakukan berbagai aktivitas seni	

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....

Pendidik

.....

Contoh RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
KELOMPOK BERMAIN GEMBIRA
TAHUN AJARAN 2017/2018

Sem/Bulan/MG ke : I/Agustus/3/
Hari/Tanggal : Senin, ...
Kelompok Usia/Kel : 3-4 tahun/B
Tema/Sub Tema : Tanaman Jagung/Nasi Jagung yang bergizi
Kompetensi Dasa : 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 2.12,
: 3.14-4.14, 3.11-4.11, 3.15-4.15

Materi:

- Doa sebelum dan sesudah makan (NAM)
- Kelenturan jari dan koordinasi mata dan tangan (FM)
- Ukuran (Banyak-sedikit) (K)
- Warna benda (kuning-putih) (K)
- Budaya (makanan tradisiona) (K)
- Memilih kegiatan main yang ditawarkan (Sosem)
- Ungkapan lisan (bahasa)
- Aktivitas seni(Seni)

Alat dan Bahan : Manik-manik warna, benang, kertas krep , kertas HVS, gambar jagung, potongan kertas dengan ukuran yang berbeda, lem fox, kartu huruf tentang "jagung", macam-macam miniatur sayuran, mangkok kecil, penjepit, buku gambar, spidol warna.

Penyambutan Anak (07.00 – 08.00)

Main Gerakan Kasar (08.00 – 08.30)

- Pendidik mengajak anak berbaris di halaman
- Pengalaman motorik kasar (Pendidik mengajak anak-anak bermain Jamuran, Senam)
- Toilet training dan minum

Kegiatan Sebelum Main (08.30 – 09.00)

- Pendidik mendemonstrasikan jagung dan nasi jagung
- Anak diberi kesempatan untuk melihat, menanyakan dan memberikan pendapat tentang tanaman yang dilihat
- Hal-hal yang didiskusikan :
    - Nama buah, bagian-bagian buah jagung, cara memipil jagung

- bentuk, ukuran, warna jagung, manfaat dan fungsi jagung
- Jenis makanan yang terbuat dari jagung

- Pendidik menyampaikan kegiatan main
- Membangun aturan main bersama dengan anak
- Transisi sebelum main : Pendidik meminta anak menyebut kata yang berawalan "ja"

Kegiatan Selama Main (09.00 – 10.00)

- Pendidik mengajak anak Mengamati alat dan bahan yang disediakan
- Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai bagaimana cara menggunakan alat dan bahan main
- Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang nasi jagung
- Pendidik menanyakan kepada anak tentang kosakata yang berkaitan dengan nasi jagung
- Anak Melakukan kegiatan sesuai dengan yang diminati dan gagasannya.

  Dengan Kegiatan main yang disiapkan:

  - Meronce manik-manik warna
  - Memilin kertas krep menjadi nasi jagung
  - Kolase gambar jagung dengan potongan kertas
  - Klasifikasi sayuran kayu
  - Menggambar jagung
- Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
- Menguatkan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan main
- Pendidik mencatat perkembangan anak dan memperkuat bahasa anak saat bermain
- Memberikan pijakan yang lebih kepada anak yang membutuhkan

Kegiatan Sesudah Main (Recalling) pukul 10.00 – 10.15

- Membereskan alat main dan mengembalikan pada tempatnya
- Duduk melingkar
- Tanya jawab tentang pengalaman main anak
- Mendiskusikan perilaku yang muncul pada saat main baik yang positif maupun negatif

Istirahat (10.15 – 10.30)

- Bermain bebas terarah di dalam atau di luar ruangan
- Cuci tangan

Kegiatan Akhir (10.30 – 11.00)

- Duduk melingkar dan berdoa sebelum makan
- Makan snack, berdoa sesudah makan
- Menginformasikan kegiatan anak di esok hari
- Berdoa pulang, salam

RENCANA PENILAIAN

Program pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai agama dan Moral	3.1-4.1	Anak dapat menirukan doa sebelum dan sesudah makan
Motorik	3.3-4.3	Anak dapat menunjukkan kemampuan kelenturan jari-jari
Kognitif	3.6-4.6	- Anak dapat membedakan ukuran benda (banyak-sedikit) - Anak dapat mengenal warna benda (kuning-putih)
	3.7-4.7	Anak dapat menyebutkan berbagai macam makanan tradisional
Bahasa	3.11-4.11	Anak dapat mengungkapkan keinginan secara lisan
Sosem	2.12	Anak terbiasa merapikan/membereskan alat main setelah digunakan
	3.14-4.14,	Anak dapat memilih kegiatan main yang ditawarkan
Seni	3.15-4.15	Anak dapat melakukan berbagai aktivitas seni

Mengetahui
Kepala Sekolah **Pendidik**

....