



BAHAN AJAR BIMBINGAN TEKNIS:  
PENERAPAN PENDIDIKAN KEMARITIMAN DI SATUAN PAUD  
(PROGRAM PENGUATAN KOMPETENSI LITERASI DASAR SEJAK DINI)

## MODUL 3

### PENERAPAN METODE/KEGIATAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR PENDIDIKAN KEMARITIMAN DI SATUAN PAUD



DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2020



Diterbitkan oleh:



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**

Jalan Jenderal Sudirman  
Gedung E Lt. 7, Senayan Jakarta 10270  
Telepon: (021) 57900244

**Pengarah**

Jumeri, M.Pd

**Penyunting**

Dra. Lestari Koesoemawardhani, M.Hum  
Dr. Sutanto  
Widyati Rosita, M.Pd.

**Penulis**

**DR. Muh. Hasbi S.Sos**  
Utin Ritayanti, S.S, M.Pd  
DR. Gunarti Dwilestari, M.Si., M.Pd  
DR. Widya Ayu Puspita, M.Kes  
Dra. Mareta Wahyuni, M.Pd  
Murtiningsih M.Pd

**Reviewer**

Eko Tri Rakhmawati  
Elis Widiyawati  
Istianingsih Rahayu, S.Pd  
Setyo Untoro

**Penata Letak**

Arnalis

**Ilustrasi**

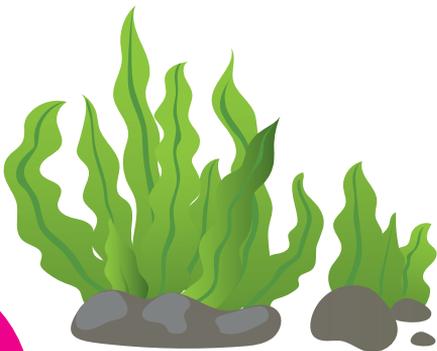
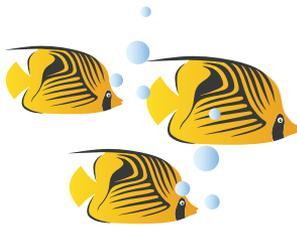
Zalsabila Fawaza

**Sekretariat**

Iwan Setiawan  
Iqbal  
Neneng Rakhmawati

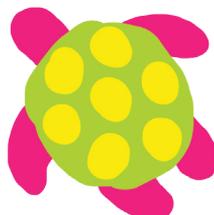
**JUDUL : PENERAPAN METODE/KEGIATAN, MEDIA DAN SUMBER  
BELAJAR PENDIDIKAN KEMARITIMAN DI SATUAN PAUD**  
Cetakan Pertama 2020

CATATAN: Buku ini merupakan bahan ajar untuk kegiatan bimbingan teknis bagi para pendidik dan pengelola satuan atau lembaga PAUD dalam Penerapan Pendidikan Kemaritiman di Satuan PAUD yang dipersiapkan Pemerintah dalam upaya meningkatkan kompetensi literasi dasar peserta didik PAUD sebagai bagian dari upaya mewujudkan profil pelajar Pancasila yang berkualitas. Dalam implementasinya dilakukan dengan cara terintegrasi dengan kurikulum dan pembelajaran yang dilaksanakan di setiap satuan PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku ini akan senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Dalam rangka meningkatkan mutu buku, masyarakat sebagai pengguna buku diharapkan dapat memberikan masukan kepada alamat penulis dan/atau penerbit dan laman <http://buku.kemdikbud.go.id> atau melalui pos-el [buku@kemdikbud.go.id](mailto:buku@kemdikbud.go.id).



# DAFTAR ISI

Daftar Isi .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Petunjuk Penggunaan Modul .....	1
Ruang Lingkup Modul .....	2
Tujuan Modul .....	3
<b>BAB I</b>	
<b>Materi 1 penerapan metode/kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman.....</b>	<b>4</b>
A. Bagaimana Konsep Bermain Bagi Anak Usia Dini dalam Pendidikan Kemaritiman? .....	4
B. Penerapan Tiga Jenis Main Dalam Pendidikan Kemaritiman .....	6
C. Cara Belajar Anak Usia Dini .....	7
D. Pendekatan Saintifik Pada Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Kemaritiman .....	9
E. Penerapan Kegiatan Main dalam Pendidikan Kemaritiman .....	11
<b>BAB II</b>	
<b>Pengembangan dan Pemanfaatan Sumber Belajar/Media Dalam Pendidikan Kemaritiman .....</b>	<b>14</b>
A. Pengertian Sumber Belajar Dalam Pendidikan Kemaritiman .....	14
B. Pengembangan dan Pemanfaatan Media/Sumber Belajar Dalam Pendidikan Kemaritiman .....	15
<b>BAB III</b>	
<b>Materi 3 contoh penerapan metode / kegiatan serta pemanfaatan media dan sumber belajar kemaritiman di satuan paud .....</b>	<b>22</b>
A. Contoh Kegiatan Pembelajaran Di Dalam Kelas .....	22
B. Contoh kegiatan Outing Class .....	32
<b>Resume .....</b>	<b>39</b>
<b>Tugas Kesiapan Program.....</b>	<b>40</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>41</b>



## KATA PENGANTAR

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu direktorat di lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki tugas dan fungsi untuk menyusun norma, standar, kriteria, dan prosedur di bidang pendidikan anak usia dini, serta memfasilitasi pemberian bantuan kepada masyarakat, lembaga, dan organisasi mitra PAUD dalam rangka mendukung tercapainya ketersediaan, keterjangkauan, kualitas, kesetaraan, dan keterjaminan layanan PAUD di seluruh Indonesia.

Seiring dengan kebijakan di atas, Direktorat PAUD terus berupaya menyempurnakan dan menyelaraskan setiap program dengan kondisi terkini sehingga setiap program yang dijalankan dapat mengantisipasi berbagai hal terkait dengan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di seluruh Indonesia secara efektif dan signifikan. Salah satu program utama adalah pembinaan penguatan kompetensi dan pengelolaan implementasi literasi dasar dalam menyiapkan generasi abad ke-21 melalui berbagai pendekatan dan diversifikasi kurikulum PAUD yang sedang dijalankan. Di antara program pembinaan prioritas adalah pengintegrasian pendidikan kemaritiman di satuan atau lembaga PAUD yang tersebar di seluruh Indonesia.

Untuk menjamin penyelenggaraan, pengelolaan, dan pelaksanaan pendidikan kemaritiman di satuan atau lembaga PAUD, dipandang perlu diterbitkan Bahan Ajar yang dapat mendukung Penerapan Pendidikan Kemaritiman di satuan PAUD di Indonesia. Bahan ajar ini disusun oleh tim yang telah diseleksi oleh Direktorat dari berbagai unsur, yaitu dari unsur akademisi, birokrasi, dan praktisi. Dengan bahan ajar ini, diharapkan penerapan Pendidikan Kemaritiman di satuan atau lembaga PAUD dapat berjalan lebih efektif dan optimal. Penyediaan bahan ajar ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam mewujudkan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia.

Akhirnya, kami menyampaikan ucapan terima kasih, apresiasi, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat, terutama kepada tim penulis sehingga Bahan Ajar Penerapan Pendidikan Kemaritiman di Satuan atau Lembaga PAUD ini dapat disusun dan disiapkan.

Jakarta, Juli 2020

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini

**Dr. Muhammad Hasbi**

NIP. 197306231993031001

# PETUNJUK PENGGUNAAN BAHAN AJAR (MODUL)

Agar semua paparan dalam bahan ajar ini efektif dikuasai oleh Bapak/Ibu, sebelum menyimaknya secara lebih jauh, terdapat beberapa hal yang hendaknya diperhatikan.

**1** ) Berdoalah sebelum Bapak/Ibu mempelajari bahan ajar ini.

**2** ) Modul/buku ini terdiri atas tiga bagian utama yang disajikan secara berurutan. Jadi, Bapak/Ibu dianjurkan dalam mempelajarinya mulai dari bagian pertama menuju bagian akhir secara bertahap, terutama bagi Bapak/Ibu yang baru pertama kali mempelajarinya.

**3** ) Bahan ajar ini dalam pembahasannya memuat juga contoh-contoh sesuai dengan topik yang dibahas, bahkan pada beberapa materi disertakan video atau bahan tayang. Perlu disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa contoh-contoh tersebut hanya sebagai inspirasi dan pembuka kreativitas. Bapak/Ibu sebaiknya pada saat penerapan pendidikan kemaritiman di satuan PAUD tempat bertugas melakukan berbagai penyesuaian sesuai dengan kondisi dan daya dukung yang tersedia di tiap-tiap lembaga PAUD.

**4** ) Jika Bapak/Ibu mendapat kesulitan dalam memahami isi atau substansi, baik sebagian kecil maupun sebagian besar, Bapak/Ibu dapat bertanya atau berkonsultasi langsung dengan tim penulis melalui media komunikasi sebagaimana yang dicantumkan.

**5** ) Semoga Bapak/Ibu dalam penerapan pendidikan kemaritiman di satuan atau lembaga PPAUD masing-masing berjalan secara efektif dan optimal, serta mendapat kemudahan-kemudahan dalam pengembangannya.

## RUANG LINGKUP MODUL

Pada saat berada di tepi pantai, kita sering melihat anak-anak bermain. Mereka mengumpulkan bermacam-macam kulit kerang, membuat istana, membuat terowongan, bermain layang-layang, bermain bola, menggambar di pasir, dan sebagainya. Anak-anak menggunakan benda apa pun menjadi alat main mereka. Sandal jepit pun berubah menjadi perahu. Mereka terlihat asyik dan larut dalam permainannya.

Bapak/Ibu, kita bisa memfasilitasi dan mendukung perkembangan anak dengan menggunakan beragam bahan yang ada di lingkungan sekitar. Beragam kulit kerang, bintang laut, pasir, batu koral, cangkang, biji tanaman bakau yang sering kita jumpai di tepi pantai dapat menjadi alat yang akan membantu kita dalam menstimulasi perkembangan anak. Kita dapat memanfaatkan sumber daya alam di lingkungan sekitar kita sebagai media belajar tentang pendidikan kemaritiman.

Pasti banyak pertanyaan dari Bapak/Ibu tentang media belajar dalam pendidikan kemaritiman. Bagaimana memilih dan menyiapkan media belajar, seperti apa bahan yang dapat kita gunakan sebagai media belajar, bagaimana mendesain media belajar, dan bagaimana menggunakannya dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan materi yang akan kita diskusikan dalam bahan ajar ini. Secara umum, bahan ajar Metode/Kegiatan, Media, dan Sumber Belajar Pendidikan Kemaritiman di Satuan PAUD ini akan mendiskusikan tentang berikut ini.

1. Bagaimanakah penerapan kegiatan main dalam pendidikan kemaritiman?
2. Bagaimanakah pengembangan dan pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pendidikan kemaritiman?
3. Contoh-contoh penerapan metode/kegiatan main serta pemanfaatan media dan sumber belajar dalam pendidikan kemaritiman.

## TUJUAN MODUL

Profil pelajar Pancasila yang akan dikembangkan melalui proses pembelajaran sejak anak usia dini diharapkan akan mampu mencetak generasi unggul yang beriman-bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, berkebinekaan global, bergotong-royong, dan kreatif. Proses ini tentu akan berkembang sesuai dengan lingkungan sosial budaya di wilayah kita masing-masing.

Pelajar Pancasila Indonesia tentu harus mengenal kondisi geografis dan keragaman budaya masyarakatnya. Kondisi geografis negara Indonesia sebagai negara maritim tentu harus dikenal, diketahui, dan dipahami oleh anak-anak sejak usia dini sehingga mereka dapat mencintai, melestarikan, dan mengembangkannya di masa depan. Potensi geografis sebagai negara maritim harus dikenal anak Indonesia baik yang tinggal di pesisir pantai maupun di daerah pegunungan. Anak-anak yang tinggal di wilayah perairan pantai memiliki pengalaman sehari-hari yang sarat dengan kehidupan pantai dan pulau. Namun, anak-anak yang tinggal di kota, di pedesaan, hingga di pegunungan juga perlu mengenal dan mencintai kekayaan potensi laut Indonesia.

Pemberian stimulasi dalam mengenalkan pendidikan kemaritiman pada pendidikan anak usia dini tentu harus disesuaikan dengan karakteristik satuan pendidikan masing-masing. Bapak/Ibu dapat mengimplementasikan pembelajaran dalam bingkai pendidikan kemaritiman secara utuh atau secara parsial sesuai dengan kondisi tiap-tiap satuan. Penggunaan metode/kegiatan bermain, media, dan sumber belajar pun harus menyesuaikan dengan ciri kekhususan ini.

Bapak/Ibu, setelah mempelajari naskah Bahan Ajar Metode/Kegiatan, Media, dan Sumber Belajar Pendidikan Kemaritiman di Satuan PAUD diharapkan:

1. mampu mengelola kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman di satuan PAUD masing-masing;
2. mampu mengembangkan/memanfaatkan media dan sumber belajar menggunakan sumber daya alam di lingkungan sekitar di satuan PAUD masing-masing untuk mengenalkan pendidikan kemaritiman pada anak sejak usia dini; dan
3. mengetahui contoh-contoh penerapan kegiatan main dalam pendidikan kemaritiman di satuan PAUD sebagai inspirasi untuk mengembangkan ragam kegiatan main di satuan PAUD masing-masing.

# **BAB I**

## **MATERI 1 PENERAPAN METODE/KEGIATAN BERMAIN DALAM PENDIDIKAN KEMARITIMAN**

### **Tinjauan Bab**

#### **Bapak/Ibu,**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai empat hal penting, yaitu konsep bermain bagi anak usia dini dalam pendidikan kemaritiman, penerapan tiga jenis main dalam pendidikan kemaritiman, cara belajar anak usia dini, penerapan pendekatan saintifik dalam pendidikan kemaritiman, dan penerapan kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman. Materi ini merupakan adaptasi konsep bermain pada pendidikan anak usia dini terkait dengan pendidikan kemaritiman sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan maritim.

Silakan dibaca dengan cermat sehingga materi dalam bab ini benar-benar bisa Bapak/Ibu pahami, kuasai, lakukan, dan kembangkan dalam merancang kegiatan bermain di satuan PAUD masing-masing.

#### **A. Bagaimana Konsep Bermain bagi Anak Usia Dini dalam Pendidikan Kemaritiman?**

Bermain merupakan salah satu kebutuhan mendasar anak, sama seperti makan dan istirahat. Anak akan bermain di mana pun, kapan pun, dengan siapa pun, dan dalam kondisi apa pun. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat mereka akan menyentuh, memegang, menggenggam, meremas, melempar, dan menangkap kembali benda-benda yang menarik perhatiannya. Air, pasir, batu, kulit kerang, daun, sisik ikan pun tidak luput dari perhatiannya. Mereka akan tertawa riang, tersenyum, bersorak, dan menunjukkan ekspresi wajah ceria menikmati proses bermainnya.

Jangan main-main dengan anak bermain. Mengapa kita tidak boleh menyepelkan proses bermain pada anak? Karena saat bermain dengan biji tanaman bakau, misalnya, anak akan mengembangkan berbagai kemampuannya. Saat mengumpulkan, memegang, mengamati, mengelompokkan, dan menggunakannya sebagai media dalam mengkreasikan

ide kreatifnya, anak akan mengembangkan rasa percaya diri, rasa ingin tahu, kemandirian, ketangguhan, dan berbagai kemampuan mendasar lainnya. Pada saat bersamaan anak juga akan mengembangkan keterampilan bersosialisasi, bernegosiasi, peduli, berempati, dan berbagi.

Ketika anak menarik, mendorong, bergelayut, atau berlarian, mereka mengembangkan ketangkasan, kekuatan, dan koordinasi otot-otot tubuhnya. Saat bermain, berkejaran, berenang, anak akan memulihkan energinya setelah kegiatan fisik atau mental. Anak juga menyalurkan nalurinya. Kegiatan bermain akan menyehatkan fisik dan psikologi anak.

Bermain juga mengembangkan aspek kognitif anak. Menemukan pecahan Menemukan masalah, memecahkan masalah, berpikir kreatif, menemukan sebab-akibat akan dialami oleh anak saat bermain. Menyampaikan ide dan pendapat secara terbuka kepada teman-temannya, mendengarkan, memahami, dan menyampaikannya kembali akan terjadi dalam suasana yang menyenangkan.

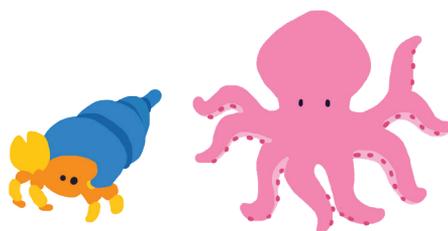
Sama seperti anak-anak di belahan dunia mana pun, anak-anak di pesisir pantai juga senang dan membutuhkan bermain untuk proses tumbuh kembangnya.

Berlari, berenang, mendorong perahu, bergelayutan, atau mengumpulkan kerang, merupakan kegiatan bermain yang sering kita saksikan dilakukan oleh anak-anak di daerah pinggir pantai.

Bermain seperti apa yang dibutuhkan oleh anak-anak untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya? Mungkin pertanyaan ini juga muncul di benak Bapak/Ibu. Secara umum, bermain apa pun akan memberikan manfaat untuk tumbuh kembang anak sepanjang tidak membahayakan dirinya dan orang lain. Namun, agar mampu memberikan manfaat yang terbaik bagi optimalisasi tumbuh kembangnya, anak membutuhkan tiga jenis main, yaitu main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan.



Foto KB TK Khadijah Wonorejo Surabaya



## B. Penerapan Tiga Jenis Main dalam Pendidikan Kemaritiman

Anak usia dini membutuhkan tiga jenis main untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya. Tiga jenis main tersebut meliputi main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan.

Main sensorimotor merupakan bentuk permainan bagi anak untuk mengoptimalkan seluruh pancaindranya (melihat, menyentuh, mendengar bunyi yang ditimbulkan saat memainkan benda, menghidu, atau memasukkan benda ke dalam mulutnya untuk mengetahui rasanya), serta motorik (kasar dan halus) untuk mengetahui sifat-sifat benda yang dimainkannya tersebut. Ketika bermain, tangan-tangan mungil mereka akan merasakan tekstur kasar-halus, rata-bergelombang, bergerigi, bersisik, berduri, dan sebagainya. Pada saat bersamaan, telinga mereka



PAUD Cerdas Banyuwangi

akan mendengarkan suara gemerincing, gemuruh, suara burung, suara angin, suara ombak, suara nelayan, dan sebagainya. Melalui matanya, anak akan menerima informasi tentang warna, bentuk, dan ukuran ketika mereka mencetak pasir, memungut kerang, atau mengumpulkan beragam batu-batuan. Ketika bermain, secara tidak langsung anak juga menerima informasi melalui hidungnya. Aroma ikan, aroma tanaman, aroma air laut akan menstimulasi indra penciuman anak. Kerap pada saat bermain anak juga mencicipi berbagai rasa. Ikan, udang, petis, kerang, atau air kelapa muda merupakan hidangan yang sering mereka konsumsi dan mereka gunakan saat bermain. Berikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, dengan beragam benda, dan bahan untuk mendukung kebutuhan bermain sensorimotor anak.

Anak juga membutuhkan pengalaman bermain peran. Bermain pura-pura menjadi penjual ikan, menggoreng ikan, membuat ikan asin, menjadi perajin kerang, atau pun bermain pura-pura mendayung perahu memberikan manfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional anak. Melalui bermain peran, anak akan mengembangkan memori, kerja sama, negosiasi, penyerapan kosakata, pengendalian diri, memahami persepsi orang lain, dan interaksi sosial. Penting bagi anak untuk mendapat ruang dan waktu

yang cukup dalam bermain peran. Anak dapat menggunakan bahan-bahan di sekitarnya dan tubuhnya sebagai alat bahan untuk mendukung main peran.

Terdapat dua jenis main peran, yaitu main peran mikro dan main peran makro. Melalui main peran mikro, yaitu dengan menggunakan alat bermain miniatur, anak akan mengalami peran sebagai sutradara. Sementara itu, saat bermain peran makro, anak bermain menjadi tokoh dalam peran dengan menggunakan alat berukuran besar sesuai dengan ukuran anak.

Main pembangunan merupakan jenis kegiatan main yang mendukung anak untuk mengembangkan dan mewujudkan hasil pemikirannya atau ide yang ada dalam pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Dalam kegiatan main ini, anak menghasilkan, membentuk, atau mengubah sesuatu dari bahan atau alat yang ada. Misalnya, anak mencetak pasir, membangun istana pasir, melukis, membangun dengan balok, atau membuat beragam karya dari kulit kerang.



TK Al Muttaqien Surabaya

### **C. Cara Belajar Anak Usia Dini**

Dalam merancang kegiatan bermain di Pendidikan Kemaritiman, perlu kita pahami bahwa anak-anak memiliki cara belajar yang spesifik. Bapak/Ibu tentu harus memperhatikan karakteristik cara belajar ini dalam mengembangkan rancangan proses pembelajaran. Cara belajar anak usia dini yang perlu kita pahami adalah sebagai berikut.

#### **1. Anak belajar secara bertahap**

Sejak proses lahir, anak telah mengembangkan insting belajar. Mencoba meraih, menggapai, dan merengkuh apa pun yang terlihat dan menarik bagi anak merupakan proses awal anak belajar. Anak belajar menggunakan seluruh pancaindranya. Mereka akan belajar mulai dari yang konkret hingga mampu memahami konsep abstrak. Ketika bermain mengumpulkan beragam kulit kerang, pada tahap awal, kemungkinan anak hanya akan memasukkan dan mengeluarkan kulit-kulit kerang tersebut ke dalam keranjang berulang-ulang. Ketika berulang-ulang melakukan ini, seiring dengan perkembangan kognitifnya, anak dapat mengumpulkan kerang yang jenisnya sama, atau mengumpulkan kerang yang warnanya sama. Kemampuan ini bisa berkembang dengan anak mengurutkan dari kulit kerang yang kecil hingga yang besar, atau membuat pola, dan seterusnya. Bahkan anak bisa memiliki ide untuk membuat mercusuar dengan menggunakan kerang dan batu-

batuan. Untuk itu, anak membutuhkan dukungan dari Bapak/Ibu untuk membantu menstimulasi perkembangannya.

## **2. Cara berpikir anak bersifat khas**

Anak berpikir berdasarkan pengalaman sehari-hari. Kebiasaan yang dilakukan sehari-hari, percakapan dengan anggota keluarga, tanaman yang ada di lingkungan sekitar, binatang yang dipelihara, interaksi dengan lingkungan tetangga, atau buku yang dibaca akan menjadi pengalaman awal dalam mendengar, melihat, merasakan untuk mengkonstruksi beragam konsep dalam memorinya. Pengalaman individual yang berbeda-beda menyebabkan setiap anak unik dengan potensi dan kecerdasannya masing-masing.

## **3. Anak belajar dengan berbagai cara**

Anak memiliki beragam cara dalam menggunakan benda yang sama. Batu-batuan yang dikumpulkan di tepi pantai dapat menjadi ikan, mobil, pasukan polisi, pesawat terbang, dan menjadi gundu untuk bermain melempar ke keranjang yang diharapkan. Berikan kesempatan dan dukung ide-ide anak pada saat bermain. Bermain dengan beragam bahan dan beragam cara akan memperkaya pengalaman dan pengetahuan anak.

## **4. Anak belajar sambil bersosialisasi**

Manusia adalah makhluk sosial. Anak akan mengembangkan banyak keterampilan pada saat bersosialisasi. Keterampilan berbahasa, keterampilan berinteraksi, dan keterampilan bernegosiasi akan berkembang melalui interaksi sosial dengan orang dewasa, teman sebaya, atau anak-anak yang lebih kecil.



## D. Pendekatan Saintifik pada Pendidikan Anak Usia Dini dalam Pendidikan Kemeritiman

Pendekatan saintifik dilakukan untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan perilaku belajar. Melalui pendekatan saintifik, anak akan belajar memahami dunia di lingkungan sekitarnya. Proses dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik juga mendorong anak mengembangkan keterampilan berpikir analitis, kritis, dan kreatif. Proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan akan memfasilitasi anak dalam menemukan berbagai pengetahuan sesuai dengan rasa ingin tahu anak. Tahapan pendekatan saintifik dapat diuraikan sebagai berikut.

### 1. Mengamati

Proses mengamati menggunakan seluruh pancaindra anak. Anak dapat menginvestigasi benda yang menarik perhatiannya dengan memegangnya, meremasnya, mengocok untuk mendengarkan bunyi yang dihasilkannya, menghidu untuk mencium aromanya, memperhatikan bentuknya, dan sebagainya. Semakin banyak pancaindra yang terlibat saat bermain, semakin banyak manfaat bagi perkembangan anak. Anak membutuhkan rentang waktu yang cukup untuk proses mengamati.



KB TK Khadiyah Wonorejo Surabaya

### 2. Menanya

Rasa ingin tahu akan muncul ketika anak mendapat cukup waktu untuk melakukan pengamatan. Rasa ingin tahu dapat ditunjukkan oleh anak dengan beragam ekspresi, misalnya berdiri diam melihat ubur-ubur berenang, berjongkok melihat kerang yang bersembunyi di dalam pasir, atau menarik keluar kura-kura dari dalam pasir. Bapak/Ibu, menanya merupakan tahapan ketika anak memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu. Namun, tidak semua anak mampu mengungkapkan rasa ingin tahunya secara lisan. Pada kondisi ini, tugas Bapak/Ibu untuk membantu anak mengungkapkan rasa ingin tahunya. Berikan pertanyaan terbuka agar anak mampu menyampaikan ketertarikannya secara lisan.

### 3. Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan rasa ingin tahu anak, Bapak/Ibu dapat memfasilitasi anak untuk mendapatkan informasi melalui berbagai sumber belajar. Kita dapat mengajak anak mendatangi perpustakaan daerah, membaca buku-buku

referensi terkait informasi yang kita butuhkan, bertanya kepada narasumber yang menguasai informasi tersebut, atau menggunakan teknologi informasi secara digital. Misalnya, ketika anak menunjukkan rasa ingin tahu tentang kura-kura, kita dapat mendukung dia dengan mengajaknya membaca buku ensiklopedia tentang kehidupan kura-kura, mendiskusikan kebutuhan anak untuk melihat langsung, dan mengajak anak berkunjung ke tempat penangkaran kura-kura, atau belajar melalui video-video pembelajaran yang dapat kita unduh dari Youtube.

#### 4. Menalar

Kita dapat mendukung anak mengembangkan kemampuan menghubungkan informasi yang baru diketahui hari ini dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh anak. Misalnya, pada saat anak belajar tentang kura-kura, mereka menemukan bahwa proses perkembangbiakan kura-kura adalah dengan bertelur. Untuk itu, kita dapat bertanya kepada anak mengenai binatang lainnya yang berkembang biak dengan cara bertelur. Ketika anak menjawab ayam, anak akan mendapat tambahan pengetahuan tentang satu jenis hewan yang berkembang biak dengan bertelur. Kita juga dapat menanyakan kepada anak tentang perbedaan antara proses perkembangbiakan ayam dengan kura-kura. Proses menalar dapat dilakukan dengan mendorong anak menemukan persamaan, perbedaan, mengenali konsep besar kecil, lebih banyak lebih sedikit, urutan, pola, dan menemukan hubungan antara satu benda dengan benda yang lain.

#### 5. Mengomunikasikan

Pada tahapan ini anak dapat menyampaikan tentang apa yang telah dia pelajari kepada orang lain, baik kepada guru maupun kepada teman-temannya. Proses mengomunikasikan dapat dilakukan oleh anak secara lisan ataupun melalui hasil karyanya, misalnya coretan, gambar, kolase, dan fingerpainting.

Melalui lima langkah pendekatan saintifik tersebut, anak dapat bereksplorasi tentang berbagai benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Pendekatan saintifik akan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah sejak usia dini.



## E. Penerapan Kegiatan Main dalam Pendidikan Kemaritiman

Implementasi metode/kegiatan bermain dalam konsep pendidikan maritim adalah dengan memfasilitasi anak untuk mengeksplorasi beragam pengalaman bermain dengan menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitarnya untuk memenuhi tiga jenis main, yaitu sensorimotor, main peran, dan main pembangunan, serta memperhatikan cara belajar anak usia dini. Rancangan kegiatan bermain juga hendaknya dilakukan dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Ragam kegiatan main yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan anak kebebasan berkreasi untuk memilih kegiatan bermain yang ingin dilakukan oleh anak. Guru dapat memfasilitasi anak dengan pilihan kegiatan, sedangkan anak memilih, menentukan, dan merancang karya yang akan dibuatnya. Guru dapat menyiapkan ragam permainan membuat alat menangkap ikan, membuat transplantasi terumbu karang, membuat kolam ikan, ataupun membuat mercusuar. Guru dapat menyiapkan beragam kegiatan main yang dapat dipilih oleh anak. Melalui tema permainan di tepi pantai, guru dapat menyiapkan beragam alat dan bahan. Sementara itu, anak dapat membuat lapangan bola voli pantai. Anak juga dapat bermain membuat layang-layang dengan menggunakan alat dan bahan sesuai dengan ide kreatif anak. Selain itu, anak dapat membuat mobil-mobilan pantai atau membuat perahu dayung dari berbagai alat dan bahan di lingkungan sekitar.

Tugas Bapak/Ibu adalah memfasilitasi anak dengan beragam alat dan bahan yang tertata menarik, mendorong anak untuk menceritakan ide kreatif yang akan dibuat, dan membantunya merumuskan sendiri alat dan bahan yang dia butuhkan, serta mendukung anak untuk mewujudkan ide kreatifnya dalam bentuk karya nyata. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu kita perhatikan dalam menyiapkan kegiatan main yang akan dilakukan.

1. Rancang kegiatan bermain sesuai dengan tema yang sedang dibahas. Pada pembahasan tema penyu, rancangan kegiatan bermain yang kita siapkan berkaitan dengan kehidupan penyu.
2. Berikan beberapa pilihan kegiatan main. Idealnya guru menyiapkan minimal empat kegiatan main yang dapat dipilih sesuai dengan minat dan ketertarikan anak. Misalnya, pada tema penyu, kita dapat merancang kegiatan membuat tempat penangkaran penyu, membuat penyu, menyiapkan pantai yang nyaman untuk penyu bertelur, dan menghitung jumlah penyu.
3. Tata alat permainan semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat anak bermain. Perhatikan komposisi, jumlah, serta gradasi penempatan alat dan bahan sehingga terlihat mencolok.

4. Berikan kalimat invitasi. Kalimat invitasi merupakan kalimat yang dituliskan sebagai undangan untuk mempromosikan agar anak tertarik dan ingin bermain. Beberapa kalimat invitasi yang dapat disiapkan pada tema penyu adalah, misalnya, "Yuk..., kita siapkan pantai yang nyaman untuk penyu bertelur"; "Bagaimana cara kamu menghitung jumlah penyu?"; "Apakah kamu bisa membuat tempat penangkaran penyu?"; dan "Penyu seperti apa yang ingin kamu buat?"
5. Tambahkan buku dalam penataan invitasi untuk mendorong berkembangnya kemampuan literasi dasar anak.
6. Kenalkan kegiatan bermain yang telah disiapkan.
7. Tanyakan kepada anak kegiatan bermain yang ingin dilakukan, rencana kerja, serta alat dan bahan yang dia butuhkan.
8. Berikan anak kebebasan bereksplorasi untuk menggunakan beragam alat dan bahan serta menggunakannya dengan beragam cara.
9. Berikan pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
10. Dengarkan penjelasan anak dan berikan pertanyaan balikan berdasarkan penjelasan anak. Ajak anak untuk berpikir lebih tinggi lagi dengan menanyakan mengapa, bagaimana, apa yang terjadi apabila, bagaimana jika kita tambahkan sesuatu, dan sebagainya.
11. Dorong anak untuk turut bertanggung jawab dalam membereskan, membersihkan, dan menyimpan kembali alat-alat bermain yang telah digunakan.
12. Segera catat apa yang dilakukan anak, penjelasan dan alasan yang dia kemukakan, dan simpan dokumentasi perkembangan anak baik berupa catatan, foto, maupun rekaman video.



Bimtek Penguatan Pembelajaran Dir.PPAUD



## BAB II

# PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR/MEDIA DALAM PENDIDIKAN KEMARITIMAN

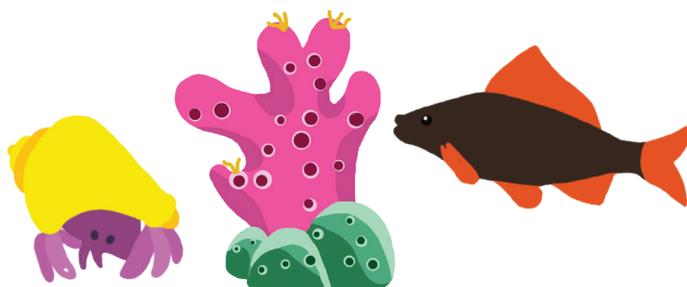
### Tinjauan Bab

Bapak/Ibu Pendidik PAUD, pada bagian ini akan diuraikan tentang pengertian sumber belajar dan media belajar dalam pendidikan kemaritiman. Deskripsi tersebut diharapkan membantu Bapak/Ibu pendidik dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada di lingkungan sekitar sebagai sumber/media belajar anak.

### A. Pengertian Sumber Belajar dalam Pendidikan Kemaritiman

Sumber belajar merupakan semua sarana pengajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat didengar (secara auditif) ataupun yang dapat dilihat (secara visual), misalnya radio, televisi, dan perangkat keras lainnya (Hasnida, 2014). Sumber belajar juga dimaknai segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau berbagai keterampilan kepada murid dan guru (Anggi Sudono, dalam Hasnida, 2014). Secara lebih spesifik, Anah Suhaenah (dalam Hasnida, 2014) menyatakan bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, teknik membangun kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dalam implementasi pendidikan kemaritiman, sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, dan lingkungan yang dapat memberikan informasi dan kemudahan bagi anak didik untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kemaritiman atau kelautan dalam rangka penguatan kompetensi literasi dasar sebagai pijakan dalam mewujudkan kepribadian Pancasila selaras dengan tujuan pendidikan nasional.



## **B. Pengertian Media Belajar dalam Pendidikan Kemaritiman**

Media pembelajaran anak usia dini merupakan media yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Direktorat PPAUD (2013) menyebutkan bahwa media belajar merupakan sarana fisik untuk menyampaikan bahan belajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan tindakan dalam rangka menumbuhkan motivasi anak untuk belajar.

Media belajar anak usia dini dapat berupa alat permainan edukatif (APE), alat peraga edukatif, dan literatur. Alat permainan edukatif (APE) merupakan semua alat yang digunakan oleh anak usia dini untuk bermain/belajar yang mengandung nilai edukatif untuk mengoptimalkan perkembangan pada seluruh aspek. Alat permainan edukatif dapat menggunakan berbagai alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi perkembangan anak. Alat peraga edukatif adalah alat yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan bahan belajar supaya lebih dimengerti oleh anak.

Media belajar dalam pendidikan kemaritiman adalah semua alat yang digunakan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kemaritiman atau kelautan pada anak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi literasi dasar sebagai pijakan dalam mewujudkan kepribadian Pancasila selaras dengan tujuan pendidikan nasional.

## **C. Pengembangan dan Pemanfaatan Media/Sumber Belajar dalam Pendidikan Kemaritiman**

Media belajar yang dapat digunakan dalam pendidikan kemaritiman anak usia dini mencakup alat permainan edukatif (APE), alat peraga edukatif, dan literatur (Dir. PPAUD, 2013). APE pada pendidikan anak usia dini dapat berupa APE pabrikan, buatan guru, atau berasal dari beragam benda/bahan di lingkungan sekitar.

Pemilihan jenis APE yang akan digunakan tentu saja disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, dan kondisi sosial geografis di lingkungan sekitar. APE yang harus disiapkan oleh satuan PAUD adalah APE yang dapat mengembangkan seluruh aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, serta bahasa dan seni. Jenis-jenis APE yang harus tersedia di satuan PAUD mencakup alat bermain sensorimotor, alat bermain peran, alat bermain pembangunan, alat bermain seni, alat bermain keaksaraan, dan alat permainan luar. Satuan PAUD juga perlu melengkapi dengan sarana kesehatan dan keselamatan.

Pada pendidikan kemaritiman, pemilihan alat permainan dapat disesuaikan dengan kondisi sosial geografis di lingkungan sekitar. Satuan PAUD dapat menggunakan berbagai benda, bahan, tanaman, binatang, atau bangunan, baik

sebagai media maupun sumber belajar. Penataan lingkungan belajar di sekolah pun dapat menjadi bagian dari sumber/media belajar pendidikan kemaritiman bagi anak. Pintu gerbang, hiasan perahu di halaman sekolah; lukisan beragam jenis ikan, ubur-ubur, kepiting, dan gurita di dinding sekolah; gambar berbagai jenis kapal, perahu, dan dayung yang ditempel; serta hiasan dari berbagai jenis kulit kerang dan sisik ikan yang tertata menarik akan berfungsi sebagai sumber/media belajar anak.

Satuan PAUD juga dapat menggunakan berbagai alat dan bahan dari lingkungan sekitar sebagai sumber/media belajar. Berbagai alat dan bahan yang dapat dipergunakan meliputi berikut ini.

1. Bahan dasar alam: bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, misalnya batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun segar ataupun kering, buah segar ataupun kering, biji, bunga segar ataupun kering, bunga cemara, beragam kulit kerang, bulu, potongan kayu, batang kayu, beragam biji-bijian, polong-polongan, lumut, bakau, pelepah kelapa, dan batok kelapa.



<https://www.google.com/search>



2. Plastik: barang-barang yang terbuat dari plastik, antara lain sedotan, botol-botol, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, galon, CD bekas, isolasi, manik-manik, kantong plastik, gelas, piring, nampan, dan mangkuk.



<https://www.google.com/search>

3. Logam: barang-barang yang terbuat dari logam, seperti kaleng, uang logam, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu, aluminium, plat nomor kendaraan bermotor, kunci, proyektor, dan senter.

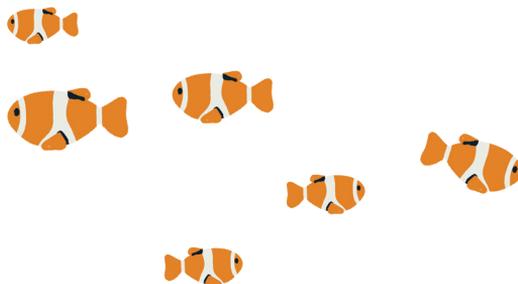


<https://www.google.com/search>, <https://id.pinterest.com/pin>

4. Kayu dan bambu: barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, seperti potongan kayu/bambu, seruling, tongkat, balok, kepingan *puzzle*, orang-orangan kayu, pigura, balok, tongkat, hulahop, talenan, dan beragam centong kayu.



<https://www.google.com/search>



5. Benang dan kain: barang-barang yang memiliki serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, dan renda.



<https://fairydustteaching.com/2017/10/loose-parts-play-fabrics/>

6. Kaca dan keramik: barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, batu bata, ubin keramik, dan kaca mata.



<https://www.google.com/search>

7. Bekas kemasan: barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, misalnya kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, bekas gulungan benang, baling-baling kipas angin, tutup botol, pot bunga, gelondongan kain, kemasan kosmetik, dan kemasan susu.



<https://www.google.com/search>

Satuan PAUD dapat menggunakan beragam sumber daya alam di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, baik manusia, bangunan, tempat, benda, alat transportasi, alat komunikasi, tanaman, maupun binatang sebagai sumber informasi dalam proses pembelajaran anak usia dini. Bapak/Ibu dapat mengundang petugas dari dinas perhubungan, pelabuhan, tempat pelelangan ikan, tim SAR, polisi laut, nelayan, serta penjual kerajinan dan produk laut sebagai narasumber dalam proses pembelajaran. Berbagai tempat yang ada di lingkungan sekitar, misalnya pantai, warung seafood, tempat pelelangan ikan, pelabuhan, tempat wisata, pusat layanan kesehatan, kantor pemadam kebakaran, juga dapat menjadi sumber belajar bagi anak usia dini. Beragam binatang dan tanaman di lingkungan sekitar, seperti pohon kelapa, cemara udang, tanaman bakau, padang lamun, rumput laut, penyu, kura-kura, cumi-cumi, udang, ikan, ataupun ubur-ubur dapat menjadi tema-tema pembelajaran dan sekaligus sebagai sumber belajar. Anak dapat melakukan percobaan menanam bakau, membuat sirup dari buah bakau, membuat kue bolu dengan tepung dari biji bakau, serta membuat batik dengan getah tanaman bakau.

Bapak/Ibu Guru juga dapat mengembangkan alat permainan edukatif atau alat peraga edukatif sebagai media untuk mempermudah dalam penyampaian materi ajar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan alat peraga/alat permainan edukatif adalah:

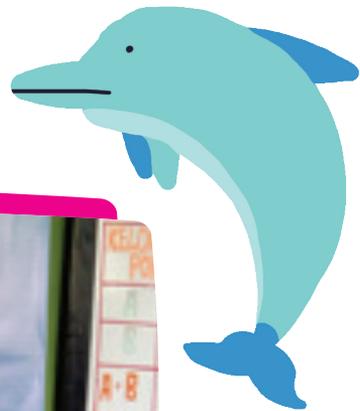
1. desain sesuai dengan tahapan perkembangan anak;
2. terjangkau dan ekonomis;
3. menyenangkan dan aman bagi anak;
4. praktis dan dapat mengembangkan beragam aspek perkembangan anak;
5. sederhana, tetapi memberi pengalaman belajar yang bermakna;
6. dapat menumbuhkan kreativitas anak dan memberikan anak kesempatan bereksplorasi; dan
7. dapat digunakan bermain secara individual, kelompok, atau klasikal.



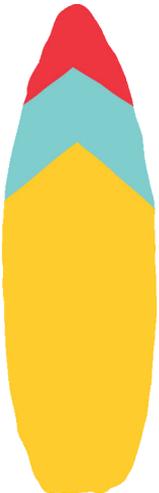
TK Pertiwi V Panggunrejo Kota Pasuruan



Dalam mengembangkan alat peraga atau alat permainan edukatif, langkah awalnya adalah lakukan analisis kebutuhan. Tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai, materi apa yang akan disampaikan, dan bagaimana karakteristik anak didik dapat menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait dengan rancangan alat permainan atau alat peraga edukatif yang akan dikembangkan. Tetapkan indikator yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran pencapaian perkembangan anak. Faktor-faktor tersebut akan sangat membantu Bapak/Ibu sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan alat peraga/ alat permainan edukatif.



Replika kampung nelayan TK Pertiwi V  
Panggungrejo Kota Pasuruan





# BAB III

## MATERI 3 CONTOH PENERAPAN METODE / KEGIATAN SERTA PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR KEMARITIMAN DI SATUAN PAUD

### Tinjauan Bab

#### Bapak/Ibu Pendidik PAUD,

Bab III akan menyajikan berbagai contoh penerapan kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman, baik kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun kegiatan *outing class*. Contoh-contoh tersebut diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Bapak/Ibu dapat merancang berbagai kegiatan bermain yang menarik minat anak, sesuai dengan tema, tahapan perkembangan anak, serta karakteristik wilayah geografis dan sosial budaya daerah setempat. Beberapa contoh rancangan kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman dapat dibedakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas. Berikut adalah contoh-contoh kegiatan yang dapat digunakan sebagai inspirasi dalam proses pembelajaran.

#### A. Contoh Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas

##### 1. Pembuatan Ikan Asin

###### Alat dan bahan:

- Ikan
- Garam
- Nampan

###### Cara membuat:

- Belah dan bersihkan ikan.
- Masukkan ikan pada nampan berisi garam.
- Lumuri ikan dengan garam sampai merata, termasuk pada bagian dalam perut.
- Jemur ikan di terik matahari hingga kering.
- Ikan asin siap digoreng.



**Tujuan:**

- Mengenal ikan sebagai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal bagian tubuh ikan
- Mengenal teknologi pengolahan ikan menjadi ikan asin
- Mengenal sifat dan fungsi garam
- Mengenal fungsi sinar matahari
- Menceritakan pengalaman secara sederhana
- Pembiasaan bekerja sama bersama teman



TK Al Muttaqien Surabaya



## 2. Bermain Membuat Perahu

### Alat dan bahan (looseparts):

- Beragam kardus
- Tali rafia
- Beragam tali benang
- Botol air mineral
- Lakban
- Isolasi
- Gunting

### Tujuan:

- Mengetahui perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Mengembangkan motorik kasar
- Mengetahui bentuk geometri
- Mengembangkan ide kreatif
- Menggunakan gunting secara berhati-hati
- Mengembangkan kerja sama
- Menyampaikan ide/gagasan secara sederhana



KB TK Khadijah Wonorejo Surabaya

### 3. Bermain Peran Naik Perahu

#### Alat dan bahan:

- Kardus bekas kemasan
- Gunting/cutter
- Lem
- Lakban

#### Tujuan:

- Pembiasaan mensyukuri nikmat Tuhan
- Mengembangkan motorik kasar
- Pembiasaan sabar antre menunggu giliran
- Mengenal pekerjaan tukang perahu kayu
- Mengenal cuaca dan gejala alam di pantai
- Mengenal kosakata (ombak, samudra, riak, gemuruh, kencang, sepoi-sepoi, dayung, terik)



KB Al Ikhlas Surabaya

#### 4. Bermain Perahu Terapung dan Tenggelam

##### Alat dan Bahan:

- Bak air
- Air
- Stereofom
- Kertas lipat

##### Tujuan:

- Mengenal perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal sifat air
- Mengenal perbedaan terapung dan tenggelam
- Mengenal benda yang dapat terapung dan tenggelam
- Pembiasaan bersikap sabar menunggu giliran



TK Al Muttaqien Surabaya

## 5. Bermain Membuat Maket Pelabuhan

### Alat dan bahan:

- Beragam kardus
- Stereofom
- Spidol
- Lakban
- Puzzle rumah
- Miniatur rumah-rumahan/mobil/perahu

### Tujuan:

- Mengenal perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Mengembangkan motorik halus
- Mengembangkan sikap kreatif
- Mengenal tanda lalu lintas
- Mengenal bentuk, warna, dan ukuran
- Mengembangkan sikap percaya diri



TK Al Muttaqien Surabaya

## 6. Bermain Menghias Pigura Foto dengan Kulit Kerang

### Alat dan bahan:

- Foto keluarga
- Kertas karton
- Kulit kerang
- Lem
- Pewarna
- Kuas
- Palet/tempat pewarna

### Tujuan:

- Pembiasaan sikap mensyukuri nikmat ciptaan Tuhan
- Mengembangkan motorik halus
- Mengenal bentuk, ukuran, dan warna
- Mengembangkan sikap kreatif
- Mengenal kosakata tentang biota laut
- Pembiasaan menjaga kebersihan
- Pembiasaan peduli kepada teman



KB TK Khadijah Wonorejo Surabaya

## 7. Belajar Cara Menangkap Ikan Bersama Narasumber

### Alat dan bahan:

- Laptop
- Layar LCD
- Jaring
- Pancing

### Tujuan:

- Menghormati jasa nelayan
- Mengembangkan sikap toleran
- Mengenal ikan sebagai sumber protein hewani yang menyehatkan tubuh
- Mengenal peralatan menangkap ikan
- Mengembangkan kemampuan mengajukan pertanyaan
- Mengembangkan sikap percaya diri



KB TK Khadijah Wonorejo



## 8. Bermain Membeli Ikan ke Pasar

### Alat dan bahan:

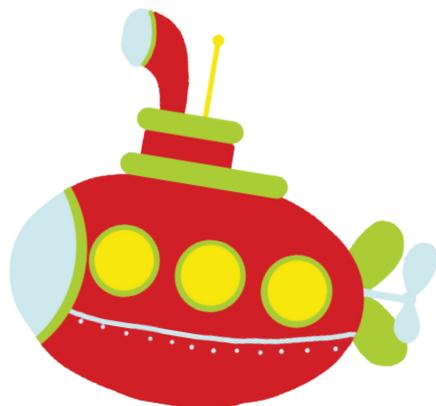
- Uang

### Tujuan:

- Pembiasaan sikap syukur atas ciptaan Tuhan
- Menghargai jasa penjual ikan
- Mengenal nilai mata uang
- Mengetahui bagian tubuh ikan
- Mengenal pekerjaan penjual ikan
- Menyampaikan sesuatu secara lisan
- Pembiasaan menjaga kebersihan diri



KB Tunas Bangsa Lumajang



## 9. Cooking Class Membuat Sate Udang

### Alat dan bahan:

- Udang
- Bawang putih
- Bawang merah
- Kacang tanah
- Minyak goreng
- Kecap

### Tujuan:

- Membaca doa sebelum dan sesudah makan
- Mengembangkan kemampuan motorik halus
- Mengenal bagian tubuh udang
- Mengenal jenis makanan sehat
- Mengenal proses pengolahan udang
- Mengenal peralatan memasak
- Pembiasaan menjaga kebersihan



KB TK Khadijah Wonorejo Surabaya

## B. Contoh Kegiatan Outing Class

### 1. Transplantasi Terumbu Karang

#### Alat dan bahan:

- Bibit karang
- Rak terbuat dari pipa paralon
- Tali nilon untuk mengikat karang
- Substrat buatan sebagai tempat penempelan bibit karang

#### Cara membuat:

- Rakit paralon menjadi rak-rak yang akan digunakan untuk mengikat bibit karang.
- Ikat beberapa tali nilon pada rak sebagai tempat untuk mengikat substrat dan bibit karang.
- Ikat bibit karang pada substrat buatan.
- Ikat substrat berisi bibit karang di rak paralon.
- Rak paralon berisi substrat dan bibit karang siap untuk dimasukkan ke dasar laut (akan dilakukan oleh para penyelam).

#### Tujuan:

- Mengenalkan laut dan binatang laut ciptaan Tuhan
- Melatih koordinasi motorik halus anak dengan mengikat terumbu karang
- Mengenalkan cara mengembangkan terumbu karang
- Mengenalkan jenis-jenis ikan
- Mengenal teknologi untuk mengembangkan terumbu karang
- Mengenalkan kosakata terkait kehidupan biota laut
- Mengembangkan sikap peduli terhadap kelestarian alam



PAUD Cerdas Banyuwangi  
Linkvideo <https://youtu.be/sl1O9kEVjpg>  
<https://youtu.be/sl1O9kEVjpg>

## 2. Membersihkan Pantai

### Alat dan bahan:

- Sapu lidi
- Kantong tempat menampung sampah

### Tujuan:

- Mengenal laut sebagai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
- Mengenal pentingnya menjaga kebersihan pantai dan laut
- Mengenal peralatan untuk membersihkan
- Menceritakan pengalaman dengan menggunakan kata-kata sendiri secara sederhana
- Mengembangkan kepedulian terhadap kelestarian lingkungan

### Cara melaksanakan kegiatan:

- Ajak anak mendiskusikan kondisi pantai yang sering mereka temui.
- Ajak mereka membuat prediksi bilamana di hampir seluruh pantai di Indonesia ditemukan banyak sampah.
- Ajak anak mencari solusi untuk mengatasi sampah-sampah di perairan pantai.



PAUD Cerdas Banyuwangi

### 3. Membersihkan dan Melepaskan Benih Ikan di Sungai

#### Alat dan bahan:

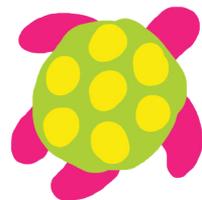
- Kantong tempat menampung sampah
- Benih ikan

#### Tujuan:

- Mengenal sungai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
- Mengenal biota yang hidup di sungai
- Mengenal pentingnya sungai bagi kehidupan manusia
- Mengembangkan sikap peduli terhadap kelestarian lingkungan



PAUD Cerdas Banyuwangi



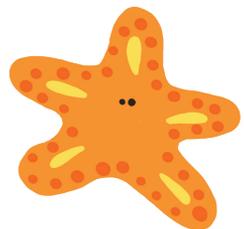
#### 4. Kunjungan ke Tambak Udang

**Tujuan:**

- Mengenal perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia
- Mengembangkan rasa ingin tahu
- Mengenal biota tambak
- Mengetahui siklus kehidupan udang
- Mengenal teknologi dalam budi daya tambak udang
- Mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan



PAUD Cerdas Banyuwangi



## 5. Mengumpulkan Kulit Kerang di Tepi Pantai

### Alat dan bahan:

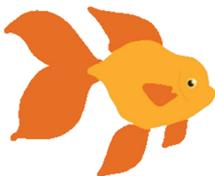
- Kantong plastik tempat menyimpan kulit kerang
- Topi
- Masker

### Tujuan:

- Pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Mensyukuri nikmat ciptaan Tuhan
- Mengembangkan keterampilan motorik halus
- Mengenal biota laut
- Mengenal siklus kehidupan kerang
- Pembiasaan menjaga kebersihan lingkungan



KB TK Khadijah Wonorejo Surabaya



## 6. Kunjungan ke Sentra Penjualan Hasil Laut

### Alat dan bahan:

- Uang

### Tujuan:

- Pembiasaan berdoa sebelum bepergian
- Mengenal tempat penjualan hasil laut
- Mengenal nilai mata uang
- Menghargai jasa penjual
- Mengembangkan sikap kemandirian
- Mengembangkan sikap percaya diri



TK Al Muttaqien Surabaya



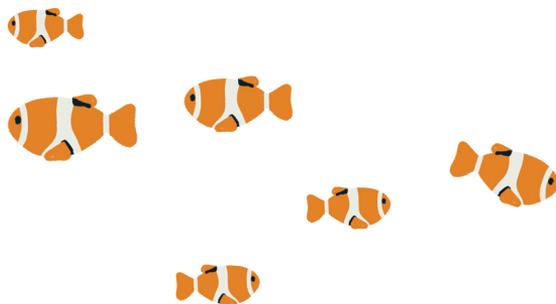
## 7. Kunjungan ke Kapal Perang TNI AL

### Tujuan:

- Pembiasaan membaca doa sebelum bepergian
- Pembiasaan percaya diri
- Pembiasaan mandiri
- Mengenal profesi TNI AL
- Mengenal alat transportasi laut
- Mengenal teknologi di kapal
- Mengenal kosakata (geladak, anjungan, kabin, dermaga, kemudi, teropong, kompas, radar)



TK Al Muttaqien Surabaya



## RESUME

1. Dunia anak adalah dunia bermain. Anak membutuhkan kegiatan bermain untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya.
2. Anak usia dini membutuhkan tiga jenis main yang meliputi main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya.
3. Anak memiliki cara belajar yang khas, yaitu belajar secara bertahap, belajar dengan berbagai cara, dan belajar sambil bersosialisasi.
4. Pendekatan saintifik yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan dilakukan untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan perilaku belajar.
5. Implementasi metode/kegiatan bermain dalam konsep pendidikan maritim adalah dengan memfasilitasi anak untuk bereksplorasi dengan beragam pengalaman bermain dengan menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar.
6. Media belajar anak usia dini mencakup alat permainan edukatif (APE), alat peraga edukatif, dan literatur. APE pada pendidikan anak usia dini dapat berupa APE pabrikan, buatan guru, atau berasal dari beragam benda/bahan di lingkungan sekitar.
7. Kegiatan bermain dalam pendidikan kemaritiman dapat dilakukan di dalam kelas dan kegiatan pembelajaran di luar kelas/lingkungan sekolah.



## TUGAS KESIAPAN PROGRAM

1. Bapak/Ibu dapat mengidentifikasi kegiatan main yang sering dilakukan anak-anak di tepi pantai.
2. Bapak/Ibu dapat merancang kegiatan bermain yang memenuhi tiga jenis main, sesuai dengan cara belajar anak usia dini dan menggunakan langkah-langkah dalam pendekatan saintifik.
3. Bapak/Ibu dapat mengidentifikasi potensi sumber daya di lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai sumber/media belajar anak.
4. Bapak/Ibu dapat mengembangkan sumber/media belajar untuk mendukung stimulasi anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.



## DAFTAR PUSTAKA

Direktorat PPAUD. (2013). *Pedoman Sarana Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PPAUD.

Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*. Luxima Metro Media.

Direktorat PPAUD. (2018). *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PPAUD.

Siantajani. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara





**DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat - 10270  
Telepon. (021) 5703151  
laman: [www.paud.kemdikbud.go.id](http://www.paud.kemdikbud.go.id)**

