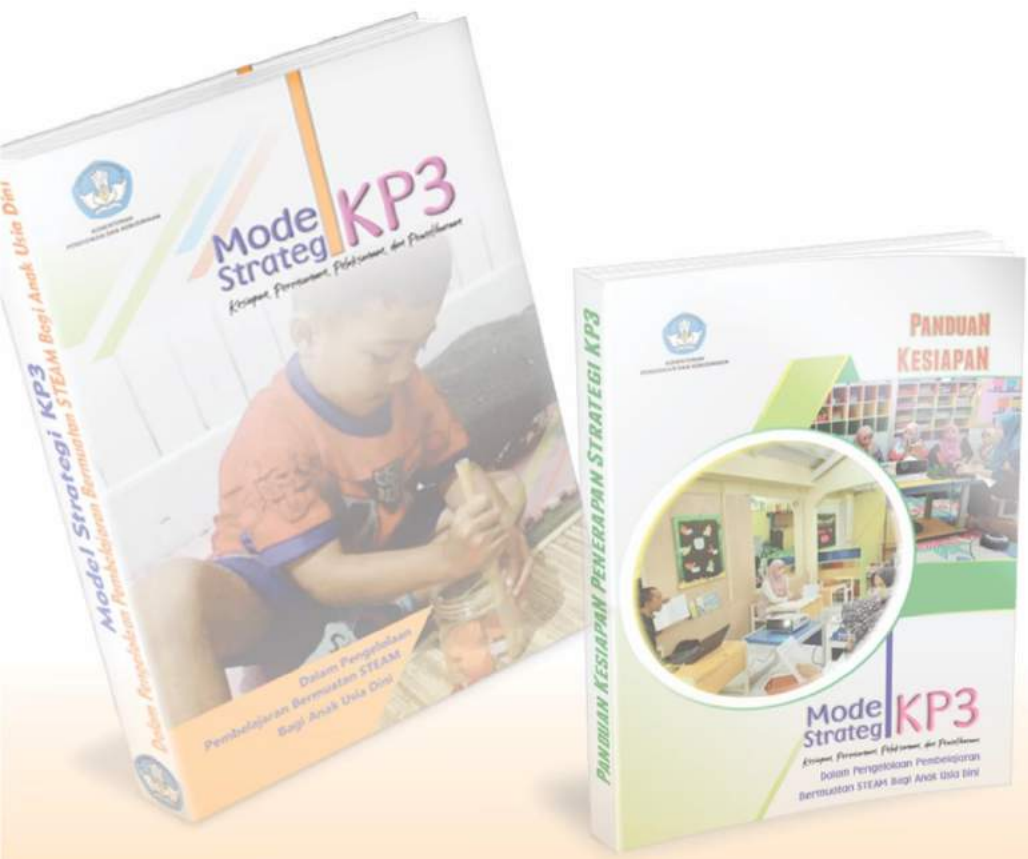
KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PANDUAN KESIAPAN

Mode Strateg KP3

Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan

Dalam Pengelolaan Pembelajaran
Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini



@ Panduan Kesiapan Penerapan Strategi KP3

(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan)

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Penanggung Jawab : Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat
Tim Pengembang Model : Sri Wahyuningsih, M.Pd; Ujang Rahmat, SS. M.Pd.; Dra. Lety Suharti; Edy Hardiyanto, S.Pd., M.T.
Narasumber/Pakar : Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.; Iis Faridah, M.Pd.
Kontributor : PAUD Bunda Ganesa Kota Bandung, TK Al-Mukhlis Kabupaten Garut, TK Al-Kahfi Kota Bandung, PAUD Jeruk Manis Kabupaten Bandung Barat
Desain Cover & Layout Isi : Rahmawinasa; Mustopa Kamiludin

Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan DIKMAS Provinsi Jawa Barat

Lembar Pengesahan

Panduan Kesiapan
Penerapan Strategi KP3

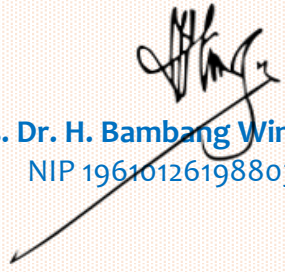
(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan)

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Disetujui dan Disahkan oleh Pakar

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.
NIP 197708282003121002

Mengetahui
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat



Drs. Dr. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031002

Kata Pengantar

Alhamdulillah. Puji serta syukur, kami panjatkan ke Khadirat Allah SWT, sehingga kami dapat menyelesaikan produk sertaan dari Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini, yakni Panduan Kesiapan, Penerapan Strategi KP3 (Kesiapan, Persiapan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini.

Penyusunan panduan ini bertujuan sebagai acuan teknis bagi pengelola satuan Pendidikan dalam mengelola pembelajaran bermuatan STEAM pada satuan pendidikannya. Selain itu, panduan ini pun dapat dimanfaatkan pengelola, guru atau bahkan orang tua dalam memfasilitasi pembelajaran anak.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Semoga Allah Swt. memberikan berkah yang bermanfaat atas bantuan dan kebaikan tersebut.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala,

Drs. Dr. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031002

Daftar Isi

Lembar Pengesahan i

Kata Pengantar ii

Daftar Isi iii

Daftar Lampiran iv

Bagian 1 Pendahuluan 1

A. Latar Belakang 1

B. Tujuan Penyusunan Panduan 3

1. Tujuan Umum 3

2. Tujuan Khusus 3

C. Manfaat Panduan 4

D. Petunjuk Pengguna Panduan 4

Bagian 2 Panduan Kesiapan 7

Penerapan Strategi KP3 7

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM 7

Bagi Anak Usia Dini 7

A. Kesiapan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini 8

1. Tahap Kesiapan 8

a. Perencanaan Pada Tahap Kesiapan 8

b. Pelaksanaan Tahap Kesiapan 10

c. Evaluasi Tahap Kesiapan 15

Bagian 3 Penutup 17

DAFTAR PUSTAKA 19

Daftar Lampiran

LAMPIRAN Instrumen Evaluasi Kesiapan Penerapan Strategi KP3 21

strategi KP3

Bagian 1
Pendahuluan

A. Latar Belakang

Science, Technology, Engineering Art, and Mathematics (STEAM) masih 'hangat' diperbincangkan di kalangan Pendidikan, terutama insan pendidikan anak usia dini (PAUD). Sebagai metode, penggunaan pembelajaran berwawasan STEAM semakin popular. Metode ini diasumsikan kontekstual dengan tantangan pendidikan anak dewasa ini.

Seperti kita ketahui, dinamika pendidikan (pembelajaran) akan terus berkembang pada zamannya. Pada abad ke-21 ini, fokus pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif saja. Akan tetapi,

melingkupi keterampilan personal dan sosial. Keterampilan-keterampilan tersebut, lazim kita namai dengan istilah 4C Pembelajaran Abad 21: *critical thinking, creativity, collaboration,* dan *communication*.

Namun demikian, di antara beramai-ramainya satuan Lembaga PAUD menerapkan pembelajaran berwawasan STEAM tersebut, ketersediaan teks panduan mengenai pengelolaannya, masih terbilang langka. Inilah inovasi yang dikembangkan PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat dalam mengatasi persoalan tersebut. Tahun 2020, PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat mengembangkan Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini. Salah satu produk sertaan dari model tersebut, yakni panduan kesiapan penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

Harapannya, dengan hadirnya panduan kesiapan ini, satuan PAUD memiliki arah dan acuan yang sistematis dalam mengoptimalkan pembelajaran bermuatan STEAM pada anak usia dini.

B. Tujuan Penyusunan Panduan

1. Tujuan Umum

Secara umum, penyusunan panduan kesiapan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM ini adalah menyediakan acuan bagi kepala sekolah, guru dan orang tua. Dengan tersedianya naskah panduan kesiapan ini, semua pihak yang berperan dalam memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM ini optimal dan mampu menciptakan lingkungan bermain anak yang memiliki nilai edukatif, berpikir secara kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif.

2. Tujuan Khusus

1. Memberikan acuan pada pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

C. Manfaat Panduan

1. Dapat dijadikan acuan bagi pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Menjadi salah satu referensi dalam mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

D. Petunjuk Pengguna Panduan

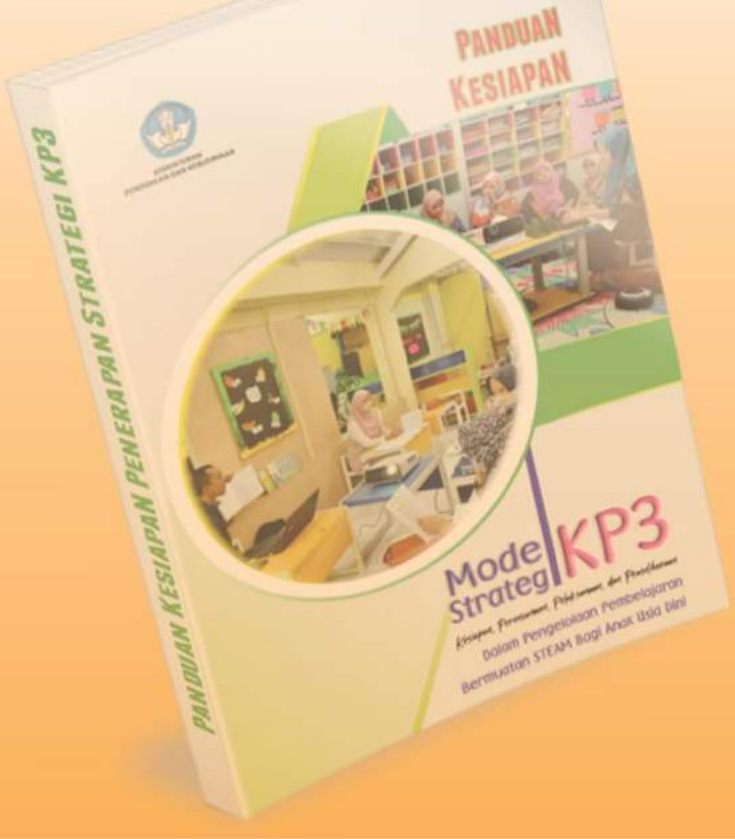
1. Sebelum menggunakan Panduan Kesiapan Strategi KP3 ini, ada baiknya Anda pelajari terlebih dahulu "Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini".
2. Penting diketahui, bahwa panduan ini merupakan bagian/ sertaan dari model.
3. Kepala sekolah dan guru, melakukan diskusi dari konten model beserta panduan-panduannya. Hasil diskusi ini akan memetakan masing-masing peran yang akan dilakukan ketika akan melakukan kesiapan pembelajaran bermuatan STEAM.
4. Sesuai kapasitasnya, kepala sekolah dan guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan

ketika pelaksanaan pembelajaran.

5. Jika diperlukan, persiapkan informasi awal untuk disampaikan kepada orang tua, agar mereka pun dapat bekerja sama dengan baik ketika pembelajaran berlangsung.

TERIMA KASIH

Bagian 2
Panduan Kesiapan
Penerapan Strategi KP3
Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM
Bagi Anak Usia Dini



A. Kesiapan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

1. Tahap Kesiapan

Tahap kesiapan merupakan tahan yang paling awal yang harus dipersiapkan oleh kepala sekolah/ pengelola, dan guru/ teman sejawat supaya pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dapat terselenggara sesuai dengan tujuan yang diharapkan, bagaimana perencanaannya, pelaksanaannya dan bagaimana evaluasinya, dalam tahap kesiapan, yang bisa dipersiapakan oleh sekolah, sehingga proses pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dapat membagun anak yang komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi, serta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu kepala sekolah dan guru perlu mempersiapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan Pada Tahap Kesiapan

1) Tujuan Perencanaan Tahap Kesiapan

Memberikan gambaran atau arahan yang perlu dipersiapkan bagaimana Tahapan Kesiapan Perencanaan yang harus dilakukan oleh kepala sekolah/pengelola, guru/teman sejawat dan orang

tua untuk pengelolaan pembelajaran bermuatan *Science, Technology, Engineering, Arts,* dan *Mathematics* (STEAM) yang dapat mempersiapkan tantangan abad 21 yaitu anak yang komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi.

2) **Proses Perencanaan Tahap Kesiapan**

Proses perencanaan tahap kesiapan, kepala sekolah, guru dan orang tua murid bersama-sama membuat perencanaan awal terhadap pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM, agar terse-lenggara sesuai dengan tujuan dan visi yang telah dibanggun bersama kepala sekolah, guru/teman sejawat dan orang tua murid. Maka dalam

perencanaan ini sekolah terlebih dahulu :

a) Membuat undangan untuk pertemuan perencanaan tahap kesiapan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM
b) Membuat daftar hadir peserta pertemuan perencanaan tahap kesiapan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM
c) Menyepakati komitmen bersama terhadap pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM
d) Visi sekolah dibangun bersama kepala sekolah/ pengelola, guru/ teman sejawat dan orang tua
e) Membuat tujuan perbaikan yang akan ditetapkan
f) Menciptakan iklim sekolah yang mendukung perubahan
g) Menyediakan tempat khusus untuk menyimpan berbagai macam barang lepasan (looseparts) baik sumbangan dari orang tua maupun yang dibeli oleh sekolah

b. Pelaksanaan Tahap Kesiapan

1) Tujuan Pelaksanaan Tahap Kesiapan

Memberikan gambaran atau arahan bagaimana

tahapan

kesiapan pelaksanaan yang harus dilakukan oleh kepala sekolah, guru dan orang tua untuk penyelengggaraan pengelolaan pembelajaran bermuatan *Science, Technology, Engineering, Arts,* dan *Mathematics* (STEAM) yang dapat mempersiapkan tantangan abad 21 yaitu anak yang komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi.

2) Proses Pelaksanaan Tahap Kesiapan

Proses pelaksanaan tahap kesiapan dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM perlu adanya dukungan yang lebih luas dari kepala sekolah, guru, orang tua terhadap kegiatan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Pada

saat sekolah akan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang telah diperoleh guru dari pelatihan, maka dalam implementasinya guru memerlukan dukungan bukan hanya dari rekan sejawat, tetapi juga dari kepala sekolah/pengelola, dan orang tua murid.

Pada tahap ini dibangun komitmen bersama diantara guru, kepala sekolah, dan orang tua sehingga semuanya memiliki visi yang sama yaitu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Untuk tujuan ini dapat dilakukan kegiatan sebagai berikut :

a) Dukungan dari sesama guru/rekan sejawat
   (1) *Transfer knowledge* dari guru yang sudah mengikuti pelatihan STEAM kepada guru lain yang belum mengikuti pelatihan STEAM mengenai pengetahuan isi dan manfaat dari pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM, supaya memiliki pemahaman yang sama dalam mengimplementasikan pegelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.
   (2) Kepala sekolah, guru/rekan sejawat dan

orang tua membedah bersama-sama dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM melalui berbagai sumber baik dari buku maupun dari berbagai sumber lainnya.

b) Dukungan dari Kepala Sekolah/Pengelola

Setelah semua guru memiliki pengetahuan serta komitmen bersama untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM, maka langkah selanjutnya adalah adanya dukungan dari Kepala Sekolah/ Pengelola. Hal ini sangat penting, karena Kepala Sekolah/ Pengelola, merupakan penyedia sumber daya yang diperlukan oleh guru agar bisa mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan baik.

c) Dukungan dari Orang Tua Murid

(1) Pertemuan dengan orang tua murid untuk memusawarahkan dalam mengimplementasikan pembelajaran bermuatan STEAM, sehingga orang tua murid memahami isi dan manfaat dari pembelajaran bermuatan STEAM, karena orang tua selama

ini cenderung menganggap anak "belajar" di sekolah jika kegiatan yang diberikan guru berupa "Membaca, menulis, dan berhitung". Jangan sampai orang tua berfikir bahwa dengan pembelajaran bermuatan STEAM, anak "hanya" main-main saja di sekolah. Oleh karena itu, orang tua perlu dibuka juga pengetahuannya mengenai manfaat anak bermain dengan pembelajaran bermuatan STEAM

(2) Orang tua murid diberi kesempatan untuk mencoba bagaimana serunya pembelajaran bermuatan STEAM. Biarkan orang tua merasakan kembali rasanya menjadi "anak-anak" dengan mencoba berbagai kegiatan main yang bermuatan STEAM.

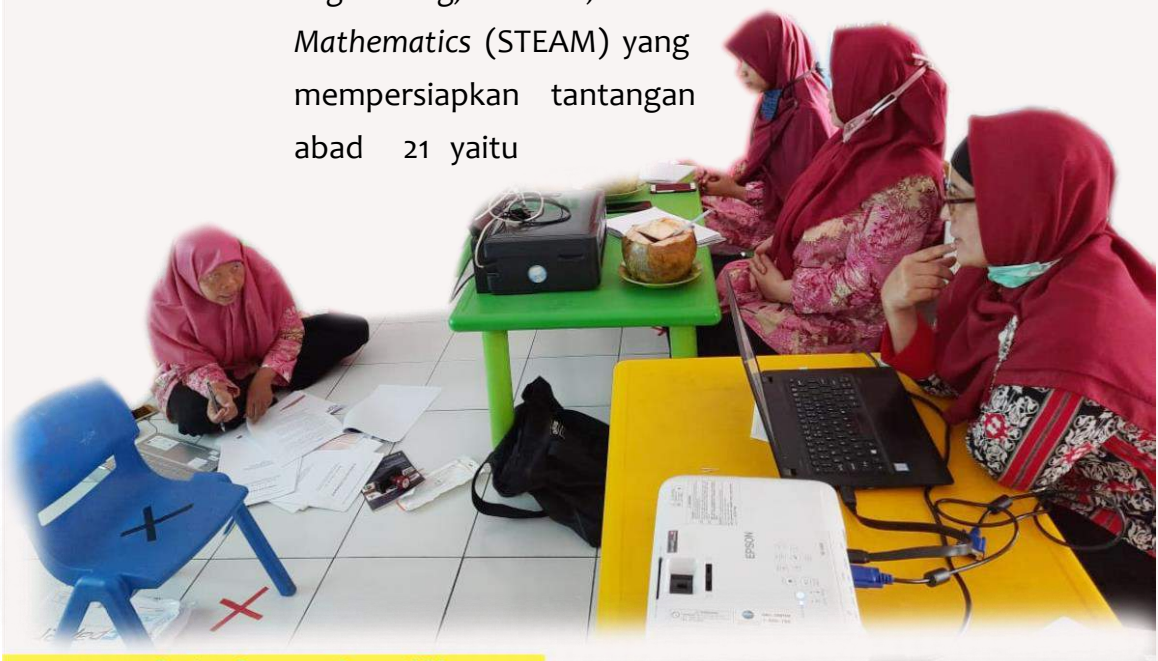
(3) Harapannya, setelah orang tua mengetahui manfaat dari pembelajaran bermuatan STEAM, orang tua dapat memberikan dukungan lain dengan menyumbangkan berbagai benda lepasan (*looseparts*) yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bermuatan STEAM

Hasil akhir dari tahap kesiapan adalah semua warga sekolah (guru, kepala sekolah/pengelola, dan orang tua) memiliki cara berfikir baru serta siap untuk belajar, mempraktekkan, dan berkomitmen untuk mencapai tujuan

c. Evaluasi Tahap Kesiapan

1) Tujuan Evaluasi Tahap Kesiapan

Memberikan gambaran atau arahan bagaimana tahapan kesiapan Evaluasi yang harus dilakukan oleh pengelola, bersama-sama pendidik untuk memberikan evaluasi tahap kesiapan dalam pembelajaran bermuatan *Science, Technology, Engineering, Arts,* dan *Mathematics* (STEAM) yang mempersiapkan tantangan abad 21 yaitu



anak yang komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi

2) Evaluasi Tahap Kesiapan

KP3 dalam proses evaluasi tahap kesiapan untuk mendukung pengelolaan penyelenggaraan pembelajaran bermuatan STEAM.

strategi KP3

Bagian 3
Penutup

Inti dari penggunaan strategi KP3 pada aspek pelaksanaan adalah terpenuhinya proses stimulasi anak, terutama dalam aktivitas: 1) mendorong anak bertanya; 2) bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak); 3) mengajarkan anak berpikir secara kreatif; 4) mendorong anak menyelesaikan masalah (*problem solving*); 5) mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil risiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak; 6) menguji solusi dari suatu masalah; dan 7) menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

Stimulasi anak dengan mendorongnya kreatif bertanya dan tentunya mengizinkan mereka untuk mengambil peran aktif, akan membantu anak memahami dunia di sekitar mereka. Dengan demikian, saat anak bertanya sesuatu pada Anda, maka saat itu juga anak-anak sedang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kemampuan STEAM mereka sendiri. Upaya tersebut, tidak lagi bertumpuk pada lingkungan sekolah atau guru saja. Peran orang tua pun menjadi pendukung pentingnya.

DAFTAR PUSTAKA

California Departement of Education Child Development Division. 2012. *DRDP-SR Desired Results Developmental Profile*: School Readiness, Sacramento: Departement of Education State of California.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sagala, Syaiful. 2006. *Manajemen Berbasis Sekolah dan Masyarakat: Strategi Memenangkan Persaingan Mutu*. Jakarta: PT Nimas Multima.

Sutisna, Oteng, 1979. *Supervisi dan Administrasi Pendidikan* (Jemars).

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik.* Surabaya: Pustaka Ilmu.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.

Wood Fred, Killian Joyce, McQuarrie Frank and Thompson Steven, 1993. *How to Organize a School-Based Staff Development Program*, Alexandria,VA, Association for Supervision and Curriculum Development.

Lampiran

LAMPIRAN

Instrumen Evaluasi Kesiapan Penerapan Strategi KP3

Evaluasi kegiatan : Tahap Kesiapan
Hari/Tgl Penilaian :
Penanggung Jawab :

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	tidak	BS	B	C	K	KS
1	Menyepakati komitmen bersama							
2	Visi Sekolah dibangun							
3	Tujuan perbaikan ditetapkan							
4	Iklim sekolah yang mendukung							
5	Menyediakan tempat khusus untuk menyimpan berbagai macam							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	tidak	BS	B	C	K	KS
	barang lepasan (looseparts) baik sumbangan dari orang tua maupun yang dibeli oleh sekolah							

Keterangan:
BS : Baik Sekali
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
KS : Kurang Sekali

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat
Tahun 2020