

Kode Mapel :020KB000



MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

BIDANG TAMAN KANAK-KANAK
KELOMPOK KOMPETENSI D

PEDAGOGIK:

Teori Bermain Anak Usia Dini

PROFESIONAL:

Merancang Kegiatan Bermain Di TK

Tim Penulis

Dra. L. Hasti Sarahaswati, M.Pd.; 08157137134; hasti_sarahaswati@yahoo.co.id
Sadiah Kusumahwati, S.Pd, M.Ed; 085721838703; ananditdit@yahoo.co.id

Penelaah

Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd; 087863031350; putu.aditya.antara@gmail.com

Ilustrator

Eko Haryono, M.Pd; 087824751905; haryono_eko76@yahoo.com

Cetakan Pertama, 2016

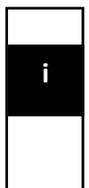
Cetakan Kedua, 2017

Copyright© 2017

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.





KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG pada tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2017 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui tiga moda, yaitu: 1) Moda Tatap Muka, 2) Moda Daring Murni (online), dan 3) Moda Daring Kombinasi (kombinasi antara tatap muka dengan daring).

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru moda tatap muka dan moda daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, April 2017



Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,

Sumarna Surapranata, Ph.D.

NIP 195908011985031002

NIP 195908011985031002



KATA PENGANTAR

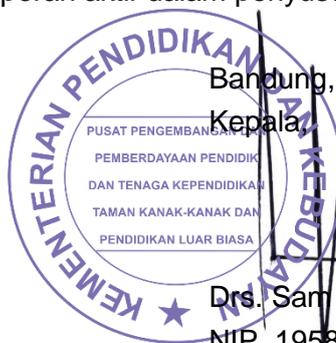
Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang Taman Kanak-kanak yang terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Taman Kanak-kanak. Judul-judul modul yang disusun sebagai berikut; (1) Karakteristik Anak Usia Dini, (2) Teori Bermain dan Merancang Kegiatan Bermain di Taman Kanak-kanak, (3) Kurikulum dan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, (4) Penyelenggaraan Kegiatan Pengembangan yang Mendidik, (5) Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Taman Kanak-kanak, (6) Media dan Sumber Belajar di Taman Kanak-kanak, (7) Komunikasi Efektif bagi Guru Taman Kanak-kanak, (8) Konsep dan Teknik Penilaian di Taman Kanak-kanak, (9) Penelitian Tindakan Kelas dan Pemanfaatan PTK dalam Pengembangan Anak di Taman Kanak-kanak, (10) Layanan Bantuan Peserta Didik dan Pengembangan Profesi Guru.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bidang Taman Kanak-kanak. Untuk penguasaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.

Bandung, April 2017

Kepala,



Drs. Sam Yhon, M.M.

NIP. 195812061980031003



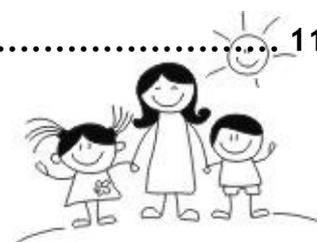


DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xiii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Peta Kompetensi	3
C. Tujuan.....	5
D. Ruang Lingkup.....	5
E. Saran dan Cara Penggunaan Modul	7
KOMPETENSI PEDAGOGIK: PENYELENGGARAAN KEGIATAN PENGEMBANGAN YANG MENDIDIK	9
KEGIATAN PEMBELAJARAN1 BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK TK	11
A. Tujuan.....	11
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	11
C. Uraian Materi	12
D. Aktivitas Pembelajaran	38
E. Latihan/Kasus/Tugas	38
F. Rangkuman	39
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	40
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR DI TAMAN KANAK-KANAK	43
A. Tujuan.....	43
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	43
C. Uraian Materi	43
D. Aktivitas Pembelajaran	71
E. Latihan/Kasus/Tugas	72
F. Rangkuman	73



G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	74
KOMPETENSI PROFESIONAL: STRATEGI PENGEMBANGAN		
	PEMBELAJARAN DI TK.....	75
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 GAMBARAN UMUM		
	PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK	77
A.	Tujuan	77
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi.....	77
C.	Uraian Materi.....	77
D.	Aktivitas Pembelajaran	108
E.	Latihan/Kasus/Tugas.....	108
F.	Rangkuman.....	110
G.	Umpan Balik dan Tindak lanjut.....	111
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 STRATEGI PEMBELAJARAN 6		
	(ENAM) BIDANG PENGEMBANGAN DI TAMAN KANAK-KANAK	113
A.	Tujuan	113
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi.....	113
C.	Uraian Materi.....	114
1.	Pengembangan Nilai Agama dan Moral	114
2.	Perkembangan Fisik Motorik, Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	119
3.	Pengembangan Bahasa.....	128
4.	Pengembangan Kognitif	131
5.	Pengembangan Sosial Emosional.....	135
6.	Pengembangan Seni	138
D.	Aktivitas Pembelajaran	142
E.	Latihan/Kasus/Tugas.....	142
F.	Rangkuman.....	143
G.	Umpan Balik dan Tindak lanjut.....	144
KUNCI JAWABAN		
	115
A.	Kunci Jawaban KP 1.....	115
B.	Kunci Jawaban KP 2	115
B.	Kunci Jawaban KP 3.....	115



C. Kunci Jawaban KP 4	115
EVALUASI.....	117
PENUTUP	151
DAFTAR PUSTAKA	153
GLOSARIUM.....	156





PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG
© 2017



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1. Kelas <i>Indoor</i>	55
Gambar 2 2. Taman Bermain	67





DAFTAR TABEL

Tabel 1 1. Indikator Pencapaian Kompetensi	11
Tabel 1 2. Contoh Kegiatan Dalam dan Luar Kelas.....	27
Tabel 2 1. Sifat Warna dan Pengaruhnya	53
Tabel 3 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-6 tahun	78
Tabel 3 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	83
Tabel 3 3. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak.....	85
Tabel 3 4. Daftar Tema dan Cakupan Materi	97





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Oleh karena itu sebagai guru TK maka harus menguasai penuh kompetensi yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 yaitu menguasai karakteristik peserta didik pada aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Tuntutan kompetensi ini mengharuskan guru untuk mempelajari, memahami, dan mampu mengimplementasikan dasar-dasar pendidikan anak usia dini. Kajian terhadap dasar-dasar pendidikan anak usia dini, khususnya anak usia 4-6 tahun menjadi sangat penting dan strategis bagi guru Taman Kanak-kanak (TK) maupun Pendidik Anak Usia Dini (PAUD) secara keseluruhan.

Kajian tentang dasar-dasar pendidikan anak usia dini ini, menjadi landasan bagi upaya perolehan berbagai kompetensi pendidik lainnya. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa untuk dapat mengelola pembelajaran di TK, maka penguasaan guru tentang karakteristik peserta didik menjadi syarat mutlak. Modul ini dalam prakteknya tidak hanya digunakan dalam proses pelatihan tatap muka, akan tetapi juga digunakan sebagai bahan belajar mandiri bagi para peserta.

Modul kelompok D "**Strategi Pengembangan dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak**" ini merupakan salah satu dari sepuluh modul yang disajikan



pada Program Pembinaan Karir Guru. Secara lengkap kesepuluh modul yang dimaksud adalah:

1. Deteksi TumbuhKembang Anak Usia Dini
2. Teori Bermain dan Perkembangan Anak TK
3. Kurikulum dan Program Pembelajaran di TK
4. Strategi Pengembangan dan Pembelajaran di TK
5. Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di TK
6. Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak
7. Komunikasi yang Efektif bagi guru TK
8. Penilaian di Taman Kanak-Kanak
9. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
10. Penilaian Kinerja Guru dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Bagi Guru TK

Modul ini terdiri atas 4 kegiatan pembelajaran yaitu (1) Belajar dan Pembelajaran untuk Anak TK, (2) Pengelolaan Lingkungan Belajar di Taman Kanak-kanak, (3) GambaranUmumPengembanganPembelajarandi TK, (4) Strategi Pembelajaran 6 Bidang Pengembangan di TK.

Modul ini terintegrasi dengan lima nilai utama penguatan pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Nilai religius tercermin dalam perilaku melaksanakan ajaran agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain, perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaanNya.

Untuk masing-masing kegiatan pembelajaran, akan disajikan latihan, rangkuman, serta evaluasi dan tindak lanjutnya.

Diharapkan setelah mempelajari modul ini, kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya dapat meningkat dan mengimplementasikan lima nilai utama pendidikan karakter bagi dirinya sendiri maupun memberi penguatan pendidikan karakter bagi seluruh *stakeholder* di sekolah.



B. Peta Kompetensi

Standar Kompetensi guru yang akan dicapai melalui modul ini merujuk pada kompetensi Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Lampiran II), sebagai berikut.

Kompetensi Utama	KOMPETENSI INTI GURU	KOMPETENSI GURU KELAS	Indikator Esensial/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
Pedagogik	D. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik	1. Memilih prinsip-prinsip pengembangan yang mendidik dan menyenangkan	D.1.1. Menentukan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yang mendidik dan menyenangkan
		2. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, maupun luar kelas	D.2.1. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap dalam kelas (<i>in door</i>) D.2.2. Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap di luar kelas (<i>out door</i>)
		3. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna	D.3.1. Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna (kontekstual)
Profesional	B. Merancang berbagai kegiatan pengembangan secara kreatif sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini	1. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan	B.1.1. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang agama dan moral bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.2. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang motorik kasar bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.3. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam bidang motorik halus secara kreatif bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.4. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang kesehatan dan perilaku keselamatan bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.5.



Kompetensi Utama	KOMPETENSI INTI GURU	KOMPETENSI GURU KELAS	Indikator Esensial/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
			Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang belajar dan pemecahan masalah bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.6. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam berpikir logis bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.7. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam berpikir simbolik bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.8. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam memahami bahasa bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.9. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam mengungkapkan bahasa bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.10. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang keaksaran bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.11. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam aspek kesadaran diri bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.12. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain bagi anak usia 4 - 6
			B.1.13. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam berperilaku sosial bagi anak usia 4 - 6 tahun
			B.1.14. Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan



Kompetensi Utama	KOMPETENSI INTI GURU	KOMPETENSI GURU KELAS	Indikator Esensial/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
			pengembangan secara kreatif yang mengundang ketertarikan anak usia 4 - 6 tahun dalam bidang seni

C. Tujuan

Secara umum tujuan yang diharapkan dicapai pada mata diklat ini adalah memahami karakteristik peserta didik usia TK/PAUD yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran untuk anak TK, pengelolaan lingkungan belajar di TK dan strategi pengembangan pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai utamapendidikan karakter utama.

Secara lebih spesifik tujuan yang diharapkan dapat dicapai pada mata diklat ini adalah:

- a. Memahami belajar dan pembelajaran untuk anak TK
- b. Memahami pengelolaan lingkungan belajar di TK
- c. Memahami strategi pembelajaran enam lingkup perkembangan di TK

D. Ruang Lingkup

1. Kegiatan Pembelajaran 1: Belajar dan Pembelajaran untuk Anak TK
 - a. Definisi Belajar dan Pembelajaran
 - b. Tujuan & Prinsip Pembelajaran
 - c. Kekhasan Pembelajaran di TK
 - d. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran
 - e. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran di TK
2. Kegiatan Pembelajaran 2: Penataan Lingkungan Belajar di Taman Kanak-kanak
 - a. Pengertian Pengelolaan
 - b. Tujuan Pengelolaan Lingkungan Belajar
 - c. Prinsip-prinsip Pengelolaan Lingkungan Belajar
 - d. Ruang Lingkup Pengelolaan Lingkungan belajar
 - e. Jenis Permainan dan Perlengkapan Aktivitas di Luar Kelas



3. Kegiatan Pembelajaran 3: Gambaran Umum Pengembangan Pembelajaran di TK.
 - a. Lingkup Perkembangan Anak TK
 - b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK
 - c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
 - d. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak TK
 - e. Tujuan Pengembangan di TK
 - f. Materi Kegiatan Pengembangan di TK
 - g. Waktu Kegiatan Pengembangan
 - h. Metode Kegiatan Pengembangan
 - i. Media yang Digunakan dalam Kegiatan Pengembangan
 - j. Pemilihan Media dan Sumber Pembelajaran di TK
- d. Kegiatan Pembelajaran 4: Strategi Pembelajaran 6 (Enam) Bidang Pengembangan di TK.
 - a. Pengembangan Nilai Agama dan Moral
 - b. Pengembangan Fisik Motorik, Kesehatan, dan Perilaku Keselamatan
 - c. Pengembangan Bahasa
 - d. Pengembangan Kognitif
 - e. Pengembangan Sosial Emosional
 - f. Pengembangan Seni

Berikut adalah peta kedudukan modul ini.





E. Saran dan Cara Penggunaan Modul

Modul ini disusun dan dipersiapkan sebagai bahan pendidikan dan latihan Uji Kompetensi guru TK. Penyajian modul disusun berbasis Indikator Esensial/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Dalam modul ini terdapat 5 kegiatan pembelajaran yaitu (1) Belajar dan Pembelajaran untuk Anak TK, (2) Pengelolaan Lingkungan Belajar di Taman Kanak-kanak, (3) Gambaran Umum Pengembangan Pembelajaran di TK, (4) Strategi Pembelajaran 6 Bidang Pengembangan di TK.

Sebagai pembelajar sepanjang hayat, agar Anda berhasil dalam mempelajari modul ini, ikutilah petunjuk belajar berikut:

1. Pelajari peta konsep pada masing-masing modul secara mandiri.
2. Bacalah deskripsi pada masing-masing modul.
3. Bacalah setiap uraian dan contoh yang menyertainya dengan cermat sampai Anda memahami pesan dan ide yang disampaikan dalam materi tersebut.
4. Kerjakan semua kegiatan/praktik untuk memahami modul.
5. Kerja sama dan diskusikan dengan teman-teman Anda dalam mengatasi materi-materi yang belum dipahami.



6. Kerjakan semua soal latihan yang terdapat di akhir modul ini dengan sikap disiplin dan mandiri.

Selamat belajar semoga sukses.



KOMPETENSI PEDAGOGIK: PENYELENGGARAAN KEGIATAN PENGEMBANGAN YANG MENDIDIK





KEGIATAN PEMBELAJARAN1 BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK TK

A. Tujuan

Setelah mempelajari materi pokok 1 Belajar dan Pembelajaran untuk Anak TK, diharapkan Anda dapat:

1. Menjelaskan Definisi Belajar dan Pembelajaran
2. Menjelaskan Tujuan dan Prinsip Pembelajaran
3. Menjelaskan Kekhasan Pembelajaran di TK
4. Menjelaskan Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran
5. Menjelaskan Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran di TK

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 1 1. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.	Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yang mendidik dan menyenangkan
2.	Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap dalam kelas (<i>in door</i>)
3.	Merancang kegiatan pengembangan yang mendidik dan lengkap di luar kelas (<i>out door</i>)
4.	Menerapkan kegiatan bermain yang bersifat holistik, autentik, dan bermakna
5.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang agama dan moral bagi anak usia 4-6 tahun
6.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang motorik kasar bagi anak usia 4-6 tahun
7.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang motorik halus bagi anak usia 4-6 tahun
8.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang kesehatan dan perilaku keselamatan bagi anak usia 4-6 tahun
9.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang belajar dan pemecahan masalah bagi anak usia 4-6 tahun
10.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang belajar dan pemecahan masalah bagi anak usia 4-6 tahun
11.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam berpikir simbolik bagi anak usia 4-6 tahun
12.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam memahami bahasa bagi anak usia 4-6 tahun
13.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam mengungkapkan bahasa bagi anak usia 4-6 tahun



14.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam bidang keaksaraan bagi anak usia 4-6 tahun
15.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam aspek kesadaran diri bagi anak usia 4-6 tahun
16.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan dalam rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain bagi anak usia 4-6 tahun
17.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam berperilaku sosial bagi anak usia 4-6 tahun
18.	Merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif yang mengundang ketertarikan anak usia 4 - 6 tahun dalam bidang seni.

C. Uraian Materi

Pada umumnya anak-anak usia Taman Kanak-Kanak di Indonesia adalah anak yang berusia antara 4-6 tahun. Anak usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia sebelumnya atau usia sesudahnya. Oleh karena itu praktik pembelajaran yang berorientasi perkembangan anak usia Taman Kanak-Kanak harus mengacu pada karakteristik perkembangan dan belajar anak yang berusia 4-6 tahun.

a) Definisi Belajar dan Pembelajaran

Definisi Belajar

Terdapat beberapa pandangan tentang belajar yang dapat Anda cermati sebagai berikut:

Menurut pandangan behaviorisme, belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur (*measurable*). Pendekatan kognitif berpendapat bahwa belajar adalah sebagai perubahan perkembangan. Menurut pandangan konstruktivisme anak adalah pembangun aktif pengetahuannya sendiri. Anak membangun pengetahuannya ketika mereka bermain. Aliran ini banyak mewarnai tentang konsep belajar anak, dan menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam proses belajar, belajar menyenangkan bagi anak, alami, melalui bermain dan memberi kesempatan pada anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Pendekatan *HighScope*, anak memiliki potensi untuk mengembangkan pengetahuannya melalui interaksi dengan



lingkungannya. Lingkungan belajar harus dapat mendukung aktivitas belajar.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan. Dari pengertian tersebut dapat dicermati bahwa unsur-unsur belajar tersebut adalah:

1) Proses/Kegiatan

Dalam belajar akan terjadi proses atau kegiatan yang dilakukan oleh individu yang sedang belajar, baik kegiatan belajar di dalam kelas atau kegiatan di luar kelas. Berbagai kegiatan yang dilakukan ketika belajar tentunya tidak hanya melibatkan fisik tetapi juga melibatkan mental dan emosional. Contoh ketika anak bermain *puzzle* yang terlibat bukan hanya fisik anak tetapi pikiran dan perasaannya ikut terlibat. Walaupun kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak melalui bermain, tetapi dalam bermain aktivitas fisik, emosi dan pikiran anak ikut terlibat.

Menurut Piaget, anak belajar lebih banyak melalui bermain dan melakukan percobaan dengan objek-objek nyata dan pengalaman nyata. Contoh: setiap anak diberi balon dan guru meminta anak berbuat sesuatu dengan balon tersebut. Ternyata setiap anak melakukan kegiatan yang berbeda dengan balon tersebut.

Dengan melibatkan pikirannya, anak berpikir apa yang harus dilakukan dengan balon tersebut dan bagaimana melakukannya. Emosinya turut terlibat ketika anak dapat melakukan sesuatu dan tampak senang, sebaliknya jika anak tidak berhasil maka akan nampak kecewa. Fisik anak pun ikut terlibat ketika bergerak dan melakukan berbagai kegiatan. Jadi belajar adalah proses atau melakukan kegiatan, dan kegiatan ini sangat bervariasi atau beragam.

2) Pengalaman

Ketika belajar, individu yang sedang belajar melakukan interaksi dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar bukan hanya lingkungan fisik tetapi lingkungan sosial pun sangat berpengaruh.



Sebagai contoh lingkungan fisik yaitu lingkungan sekitar, area belajar, media dan sumber belajar dan lain-lain.

Lingkungan sosial meliputi guru, anak-anak lainnya serta orang dewasa. Hasil interaksi antara anak dengan lingkungan belajar maka akan menimbulkan pengalaman belajar. Contoh: hasil belajar yang diharapkan, anak dapat membedakan bentuk dan warna daun. Pengalaman belajar yang dilakukan anak, akan mencari berbagai bentuk dan warna daun, kemudian anak memilih dan mengelompokkan daun berdasarkan bentuk dan warnanya. Agar pengalaman belajar bermakna bagi anak khususnya di Taman Kanak-Kanak, maka guru perlu menciptakan lingkungan yang menyenangkan yang memungkinkan anak melakukan berbagai kegiatan dengan melibatkan seluruh indranya.

3) Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku merupakan salah satu hasil belajar, karena setelah seseorang belajar akan berubah perilakunya, baik pengetahuan, sikap maupun ketrampilannya. Sebagai contoh anak yang tidak mampu bersosialisasi setelah belajar menjadi bagus sosialisasinya, misalnya mau berbagi dengan temannya, padahal sebelumnya ia seorang anak yang tidak mau berbagi dengan temannya atau egois. Contoh lain yang awalnya tidak dapat meronce, anak menjadi terampil membuat rangkaian kalung atau gelang dari manik-manik. Anak tidak tahu macam-macam buah menjadi tahu dan dapat menyebutkan nama buah, warna, rasa dan bentuk buah.

a. Pembelajaran Anak di Taman Kanak-Kanak

Pembelajaran hendaknya disusun dan dirancang secaramenyenangkan, gembira, dan demokratis sehingga menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental.



Pembelajaran di TK esensinya adalah bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak untuk terlibat aktif. Jadi pembelajaran di TK mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif dan demokratis. Sering di salah artikan bahwa pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain.

Kegiatan pembelajaran di TK dirancang untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain, yaitu senang, merdeka, volunfir dan demokratis. Benar bahwa permainan baik untuk membelajarkan anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan edukatif, agar anak dapat belajar. Secara rinci esensi bermain meliputi:

- 1) Motivasi internal, yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri
- 2) Aktif, anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik maupun mental
- 3) Nonliteral, artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas, seperti berpura-pura terbang, mengendarai mobil atau kapal terbang, serta jadi superman.
- 4) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf pada papan magnetik. Anak tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain, anak mampu mengembangkan kosa kata dari interaksi huruf adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting dari tujuan bermain.

b) Tujuan dan Prinsip Pembelajaran

1) Tujuan Pembelajaran

Apakah sesungguhnya tujuan pembelajaran di TK itu? Secara konseptual rumusan tentang tujuan pembelajaran prasekolah atau TK dapat kita simak melalui berbagai tulisan yang dikemukakan oleh para ahli yang menekuni bidang tersebut.



Diantara para ahli yang menekuni bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan Prasekolah, yakni *Bredcamp dan Cople (1997)*, berpendapat bahwa pendidikan pada jenjang TK ditujukan dan dirancang untuk melayani dan meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa dan fisik anak. Sejalan dengan pendapat tersebut, *Bechler & Snowman (1993)* juga menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan prasekolah atau level TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Sebagai pembanding, melalui hasil kajian tentang hakikat tujuan dan pendidikan ke TK-an, *Ali Nugraha (2004)* mengklasifikasikan dua tujuan utama pendidikan jenjang TK, yakni tujuan internal dan tujuan instrumental. Tujuan internal adalah tujuan TK yang diarahkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal atau menuju kematangan yang semestinya. Sedangkan yang dimaksud dengan tujuan instrumental adalah tujuan TK yang diarahkan untuk mengantarkan anak memasuki dunia pendidikan atau sekolah formal.

Penjabaran dari tujuan internal adalah berupa upaya memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, nilai serta bahasa dan seni. Sedangkan penjabaran dari tujuan instrumental meliputi upaya anak agar memiliki kemampuan dan kesiapan dasar dalam bidang akademik awal sebagai persiapan memasuki sekolah dasar. Rumusan tujuan tersebut diterjemahkan ke dalam tujuan kurikulum TK 2013 sebagai berikut: “bertujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk menempuh pendidikan selanjutnya.



2) Prinsip Pembelajaran

Setelah mencermati tentang konsep belajar dan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian belajar, Anda sebagai guru TK harus memahami pula tentang prinsip-prinsip belajar anak.

Prinsip belajar merupakan ketentuan hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Seorang ilmuwan berpendapat bahwa belajar anak berbeda dengan belajar orang dewasa karena anak belajar setiap saat. Prinsip belajar anak akan memberikan implikasi terhadap tugas guru. Cermati prinsip-prinsip belajar anak sebagai berikut.

a) Anak adalah pembelajar aktif

Ketika kita mengatakan anak aktif, yang perlu kita pahami adalah sifat-sifat multidimensional dari aktivitas anak tersebut. *Pertama* ketika mereka bergerak, mereka mencari stimulasi yang dapat meningkatkan keselamatan anak untuk belajar. *Kedua*, anak menggunakan seluruh tubuhnya sebagai alat untuk belajar dan melibatkan semua alat indranya seperti merasakan, menyentuh, mendengar, melihat, mengamati, suatu objek atau melakukan eksplorasi. Contoh: ketika anak melihat buah ia akan melihat, meraba, mencium, menggigit. Untuk mencoba rasanya, ia akan menanyakan buah apa, dan ia akan mendengarkan penjelasan tentang nama buah tersebut dari guru atau orang tua atau orang dewasa lainnya. *Ketiga*, anak adalah peserta yang aktif dalam mencari pengalamannya sendiri. Ketika anak melihat mainan ia akan mencoba sendiri, mengidentifikasi terdiri dari apa, bagaimana cara kerjanya sampai ia menentukan sendiri tanpa diajari. Bagaimana menurut pendapat Anda implikasi prinsip-prinsip belajar tersebut terhadap tugas guru? Guru TK atau praktisi dalam memfasilitasi belajar anak hendaknya memberi kesempatan kepada anak dengan berbagai rangsangan maupun kegiatan-kegiatan dan objek-objek, benda, benda yang dapat merangsang indra anak. Anak sebaiknya memperoleh pengalaman langsung (*hands on experience*). Misalnya anak



diajak karyawisata ke kebun untuk mengenal tanaman. Guru harus mengamati anak dengan cermat sehingga dapat mencari alternatif terbaik untuk memenuhi kebutuhan anak.

b) Belajar anak dipengaruhi oleh kematangan

Kematangan merupakan suatu masa dimana pertumbuhan dan perkembangan mencapai titik kulminasi untuk melaksanakan tugas perkembangan tertentu. Kematangan yang dicapai oleh setiap individu pada prinsipnya berbeda. Implikasinya terhadap guru adalah guru harus memahami bagaimana kematangan anak itu dapat dicapai, dan menetapkan apa yang harus dilakukan dalam memfasilitasi kematangan tersebut. Contoh anak yang telah memiliki kematangan untuk menulis, ia akan mudah mengekspresikan keinginan atau pengalamannya melalui tulisan. Anak yang memiliki kematangan untuk membaca, ia akan mudah belajar membaca apalagi kalau cara yang digunakan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

c) Belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan

Anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan tidak hanya dari kematangan, tetapi lingkungan pun memberikan kontribusi yang sangat berarti dan sangat mendukung proses belajar anak. Anak akan belajar dengan baik apabila merasa aman dan nyaman secara psikologis dalam lingkungannya.

Lingkungan tersebut bukan hanya lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan psikologis”. Agar belajar anak optimal, maka diperlukan lingkungan yang dapat menstimulasi anak untuk melakukan berbagai aktivitas sehingga anak dapat mengembangkan pemahaman barunya melalui mengamati atau berpartisipasi dengan guru juga anak-anak lainnya, atau dengan orang dewasa lainnya. Contoh anak akan mudah belajar membaca apabila disediakan area baca yang telah dilengkapi dengan bahan-bahan yang memungkinkan anak melek huruf. Misalnya tersedia buku-buku yang menarik dan dapat menstimulasi anak



untuk belajar membaca, tersedia kartu kata. Huruf-huruf, *Big Book*, dan bahan-bahan lain yang merangsang anak untuk belajar membaca. Lingkungan sosial, umpamanya, melihat orang lain membaca, disuruh membaca, dihargai ketika ia bisa, didorong, dimotivasi dan difasilitasi.

Bagaimana implikasinya terhadap tugas guru? Guru TK hendaknya mengatur atau mengorganisasi lingkungannya agar kebutuhan biologis dan fisik anak terpenuhi. Contohnya di sekolah anak memerlukan toilet kapan pun mereka membutuhkan, atau guru menyediakan ruang istirahat sehingga mereka bisa istirahat ketika mereka lelah. Lingkungan juga harus menyenangkan untuk anak. Ketika mereka harus bermain di luar tidak membatasi gerak mereka.

d) Anak belajar melalui kombinasi pengalaman fisik dan interaksi sosial

Pengalaman fisik adalah pengalaman yang diperoleh anak melalui penginderaan terhadap objek-objek yang ada di lingkungan sekitar anak melalui manipulasi langsung, mendengar, melihat, meraba, merasa, menyentuh serta melakukan sesuatu dengan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Dengan kegiatan tersebut anak-anak akan memperoleh pengetahuan tentang benda-benda, bagaimana benda itu bekerja dan anak mencari hubungan antara benda satu dengan benda lain. Pengetahuan akan muncul tidak hanya dari kegiatan pasif tetapi juga dari aktivitas berpikir anak. Contoh ketika anak melihat panci ia akan melihat panci itu apa, bagaimana menggunakannya, apa hubungan panci dengan tutupnya dan sebagainya.

Pengalaman sosial anak dengan lingkungan fisik dan objek-objek juga dipengaruhi oleh orang lain. Menurut Vigotsky ketika anak bermain dan berkata dengan kelompok atau dengan guru dan dengan orang dewasa lainnya, mereka akan mengembangkan, mengubah, menafsirkan ide-idenya. Contohnya; anak belajar bahasa dari lingkungannya apabila guru di sekolah sering



memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi dengan guru, dengan anak lainnya, maka anak akan mudah berkomunikasi apalagi jika didukung oleh lingkungan sosial yang hangat dan menyenangkan, misalnya anak dihargai pendapatnya, direspon pertanyaannya, diberi penguatan yang bermakna baik penguatan verbal maupun dengan penguatan non verbal. Contoh penguatan verbal “Dimas bagus sudah dapat menyelesaikan tugas dengan baik, mari beri tepuk tangan”. Sedangkan contoh penguatan non verbal dengan gerakan mengacungkan jempol kepada anak yang sudah menyelesaikan tugasnya.

Bagaimana implikasinya terhadap guru? Guru hendaknya menyediakan lingkungan belajar bagi anak yang dapat memberi kesempatan pada anak untuk berinteraksi melalui lingkungan fisik maupun lingkungan sosial sehingga anak akan menemukan pengetahuannya sendiri dan merefleksikan dalam berbagai aktivitasnya. Lingkungan seperti itu harus diciptakan oleh guru dan guru harus selalu memfasilitasi anak dalam belajar.

e) Anak belajar dengan gaya yang berbeda

Pernahkan Anda memperhatikan ketika anak sedang belajar? Anda tentu akan melihat anak yang cepat memahami sesuatu karena melihat. Ada juga anak yang memahami lebih cepat kalau mendengar atau dia harus bergerak, menyentuh, memegang dan sebagainya.

Seorang ilmuwan berpendapat bahwa setiap anak memiliki gaya belajar berbeda. Ada yang tipe *auditif* ada juga yang tipe visual, atau kinestetik. Contoh anak yang tipe visual, akan merespon sesuatu secara lebih baik terhadap apa yang mereka lihat. Anak yang tipe auditif akan merespon lebih baik terhadap apa yang mereka dengar. Gaya belajar anak yang kinestetik adalah yang selalu harus bergerak dan secara terus menerus menyentuh benda untuk mendapatkan konsep.



Implikasi dari prinsip belajar tersebut terhadap tugas guru, guru harus menyediakan kegiatan yang memungkinkan anak dapat menggunakan saluran penginderaan sesuai dengan tipe belajarnya, sehingga konsep atau keterampilan-keterampilan tertentu dapat diperoleh anak. Guru perlu merancang kegiatan yang dibutuhkan anak yang dapat memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut.

f) Anak belajar melalui bermain

Anak dapat bermain di rumah, di sekolah dan dimanapun dengan orang lain, dengan benda-benda dan ide-idenya sendiri. Di sekolah anak dapat bermain pada setiap area perkembangan.

Menurut Spodel “Bermain diartikan sebagai suatu fundamental, karena melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi, belajar tentang hal-hal baru, dan melatih keterampilan yang sudah ada. Melalui bermain anak dapat memahami menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol dan melakukan percobaan dengan peran-peran sosial. Implikasinya terhadap tugas guru di sekolah, guru perlu menyediakan benda-benda atau objek-objek yang memungkinkan anak melakukan kegiatan bermain, apakah bermain peran, bermain konstruktif, bermain imajinatif, dan permainan lainnya. Selain itu guru juga perlu menciptakan lingkungan sosial yang mendukung kegiatan bermain bagi anak. Guru juga dapat menggunakan lingkungan sekolah sebagai sarana belajar anak yang dirancang secara efektif.

c) Kekhasan Pembelajaran di TK

Pembelajaran adalah upaya logis yang didasarkan pada kebutuhan-kebutuhan belajar anak. Dengan demikian, pembelajaran bersifat khas sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak yang dilayaninya. Untuk mampu memahami kekhasan suatu pembelajaran, kata kuncinya adalah bahwa seseorang harus memahami karakteristik dan kebutuhan pembelajaran secara memadai. Jika kita ingin mengetahui bagaimanakah



kekhasan pembelajaran di TK atau lembaga pendidikan prasekolah sebaiknya ditata dengan baik dan kita perlu mengetahui bagaimana perkembangan dan cara belajar anak TK.

a. Perkembangan dan Cara Belajar Anak TK

Anak secara naluriah aktif bergerak, anak akan menuju ke mana saja sesuai dengan yang diminatinya atau disenanginya serta dengan aktivitasnya itu, anak memenuhi kebutuhan perkembangan dan belajarnya. Kontribusi atau sumbangan terhadap perkembangan dan belajar terjadi sebagai akibat dari upayanya memaknai pengalaman kesehariannya, baik di rumah, di tempat bermain, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakatnya yang lebih luas. Anak-anak secara aktif, baik disadarinya atau tidak akan banyak belajar dari hal-hal yang diobservasinya. Belajar juga akan terjadi pada mereka sebagai dampak dari partisipasinya dengan anak-anak lain dan orang dekat yang dipercayainya, termasuk orang tua dan gurunya.

Secara lebih konseptual, cara perkembangan anak dan belajar anak ini dijelaskan oleh teori perkembangan *Jean Piaget*, yang selama beberapa dasawarsa belakangan ini sangat mempengaruhi praktik pendidikan TK atau prasekolah. Menurut pandangan teori ini, anak-anak berkembang secara kognitif melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya; dan setiap tahapan perkembangan saling terjalin dan terintegrasi satu sama lain. Piaget mengkategorikan empat tahapan perkembangan kognitif dan afektif yang dilalui manusia. Tahapan-tahapan perkembangan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

- 1) **Tahap usia sensori-motor (usia 0-2 tahun).** Pada tahap ini perilaku kasat mata anak terutama di dominasi dalam bentuk gerakan fisik. Pada tahapan ini, anak belum secara internal mempresentasikan berbagai kejadian atau peristiwa; serta mereka belum berpikir konseptual meski berbagai bagian dalam dirinya mulai terbentuk.
- 2) **Tahap berpikir pra-operasional (usia 2-7 tahun).** Tahap ini ditandai dengan perkembangan bahasa dan berbagai bentuk representasi lainnya serta perkembangan konseptual yang pesat.



Cara berpikir anak-anak pada tahapan ini belum logis dan mereka cenderung egosentris.

- 3) **Tahap operasi konkret (usia 7 -11 tahun).** Pada tahapan ini anak mulai dapat berpikir logis dan dapat menerapkan pikiran logisnya untuk memecahkan masalah-masalah konkret.
- 4) **Tahap operasi formal (usia 1 -15 tahun atau lebih).** Pada tahap ini struktur kognitif anak telah berkembang penuh dan mereka dapat menerapkan cara berpikir logis terhadap berbagai jenis persoalan.

Keempat tahapan tersebut begitu besar pengaruhnya terhadap praktek pembelajaran yang harus diperhatikan dan dipahami secara seksama agar dalam pengembangan program pendidikan dan pembelajaran anak TK atau prasekolah berjalan sesuai yang diharapkan.

b. Gambaran Khusus Pembelajaran di TK

Mengacu pada uraian di atas, terutama jika merujuk dan menggunakan kerangka umum pola perkembangan dan belajar menurut Piaget, kita dapat menempatkan anak usia TK atau prasekolah berada pada tahap keterampilan berpikir *konkrit-praoperasional* yang bertumpu pada pengalaman langsung. Atas dasar itu, dapat dikemukakan bahwa kekhasan belajar atau modus belajar utama yang umumnya disukai anak usia ini adalah melalui aktivitas langsung (*hands on*) dan berbagai situasi yang bertautan dengan minat dan pengalamannya.

Anak-anak yang berada pada tahapan berpikir praoperasional akan sangat cocok bila rangkaian belajarnya difasilitasi melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat. Hal itu dikarenakan mereka senang mengenal dan mengidentifikasi serta mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan tahapan perkembangan belajar tersebut, pola-pola kegiatan pembelajaran akan sangat bermakna bagi mereka jika diperkenalkan dan dirancang dengan pola rutin. Dengan kata lain, modus-modus belajar yang berupa pembiasaan bagi anak usia ini



akan sangat efektif dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Secara singkat dapat disimpulkan, bahwa cara belajar anak usia prasekolah memang bersifat khas. Kemampuan memahami perkembangan dan cara belajarnya akan membawa kita pada kemampuan menyediakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan uraian di atas, terdapat tiga kata kunci yang saling terkait yang harus terpenuhi dalam penyediaan lingkungan belajar, yaitu:

- 1) Banyak menyajikan sesuatu yang konkret
- 2) Dirancang secara simultan
- 3) Menarik minat atau menyenangkan anak.

Dengan kata lain, sediakanlah fasilitas belajar bagi anak yang dapat membuat mereka serius mempelajarinya, tetapi tersenyum dalam melaksanakannya.

c. Pentingnya Penyediaan Lingkungan Kondusif bagi Anak

Cara dan kebiasaan anak belajar dalam lingkungannya, sebaiknya diperhatikan. Perilaku mengamati, berinteraksi secara sosial, memikirkan segala sesuatu yang ditemukannya, kebiasaan bertanya dan keberanian menyampaikan berbagai jawaban, kemampuannya dalam menyesuaikan pemahamannya dengan informasi baru perlu terus dirangsang, difasilitasi, dan dibina secara optimal. Tuntutan tersebut menjadi sangat penting apabila kita menyadari, bahwa anak adalah investasi dan praktisi masa depan, (Ali Nugraha, 2003).

Penghargaan kepada anak dianggap tepat apabila mengakui berbagai potensi dan karakteristik yang dimilikinya, yang diikuti dengan berupaya sekuat tenaga untuk membantu mengembangkannya. Keberhasilan guru atau orang tua dalam memfasilitasi anak usia TK atau prasekolah secara baik sejak dini, diibaratkan sama dengan memberikan bekal kesuksesan untuk kehidupannya 50 hingga 60 tahun ke depan.

Memandang anak sebagai investasi berharga, sangat beralasan karena masa usia TK atau prasekolah merupakan fase fundamental (Solehuddin, 1997) sehingga banyak ahli menyebutnya sebagai usia emas (*golden*



age). Pada usia tersebut perkembangan anak, terutama intelektualnya, sangat pesat. Berbagai hasil riset menunjukkan bahwa antara 50%-80% otak anak berkembang pada rentang usia tersebut.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah bahwa periode usia TK atau prasekolah adalah masa peka. Anak sensitif untuk menerima segala rangsangan, yaitu masa fungsi-fungsi fisik dan psikis telah siap merespon segala rangsangan (stimulus) yang diberikan oleh lingkungan. Diperlukan perencanaan dan seleksi khusus agar dapat menyediakan lingkungan yang cocok dan diperlukan oleh anak. Ketepatan lingkungan yang disediakan akan memberi pengaruh pada proses dan hasil perilaku anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perlu diketahui juga bahwa kejadian-kejadian pada lingkungan akan sangat berpengaruh pada hasil belajar anak.

Lingkungan yang sistematis, terencana, dan teratur akan membantu mendapatkan respon yang sesuai dari setiap anak. Logikanya adalah, semakin baik suatu lingkungan dipersiapkan, maka akan semakin tinggi respons positif dari anak-anak. Dengan demikian, akan diperoleh dampak yang semakin relevan baik harapan guru maupun orang tua

d) Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran

Dalam pembahasan di atas telah dikemukakan bahwa anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa, dengan demikian strategi yang paling baik untuk mendukung belajar anak pun berbeda pula. Keragaman strategi ini penting untuk dipertimbangkan ketika guru merencanakan kegiatan belajar. Dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan, guru harus mempertimbangkan secara cermat strategi mengajar yang akan digunakan untuk memudahkan anak belajar.

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar.



Terdapat beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat dipertimbangkan oleh guru TK. Pemilihan strategi dan metode ini akan memfasilitasi anak belajar baik secara individual, belajar dalam kelompok kecil, belajar dalam kelompok besar maupun belajar di luar kelas. Pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting, yaitu: (1) karakteristik tujuan pembelajaran, (2) karakteristik anak dan cara belajarnya, (3) tempat berlangsungnya kegiatan, (4) tema pembelajaran, serta (5) pola kegiatan.

1) Karakteristik Tujuan Pembelajaran

Setiap tujuan pembelajaran memiliki karakteristik tertentu artinya apakah tujuan pembelajaran tersebut cenderung menekankan pengembangan aspek kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, emosi, motorik kasar dan halus, pengembangan moral dan agama, disiplin serta seni.

Guru dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dengan menggunakan strategi pembelajaran yang memungkinkan anak dapat mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis melalui cara-cara yang menyenangkan.

Agar tercapai tujuan pembelajaran yang lebih menekankan aspek kognitif, digunakan strategi pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir sehingga dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan berbagai jenis alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah, mengklasifikasikan serta mengembangkan kemampuan berpikir teliti.

2) Karakteristik Anak

Karakteristik anak merupakan faktor penting lainnya yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Sebelumnya telah dibahas tentang karakteristik anak. Karakteristik anak itu adalah unik, aktif



rasa ingin tahunya tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, daya imajinasinya tinggi dan senang berteman.

3) Tempat Berlangsungnya Kegiatan

Selain tujuan dan karakteristik anak, faktor lain yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran adalah tempat dilaksanakannya kegiatan. Artinya apakah kegiatan pembelajaran itu akan dilaksanakan di dalam ruangan atau di luar ruangan, serta ukuran tempat yang akan digunakan. *Gorfdon dan Browne* dalam Moeslichatoen memberikan daftar kegiatan yang dapat dilakukan di dalam kelas atau kegiatan yang cocok dilakukan di luar kelas sebagai berikut.

Kegiatan yang cocok dilaksanakan di dalam dan di luar kelas

Tabel 1 2. Contoh Kegiatan Dalam dan Luar Kelas

Kegiatan di Dalam Kelas	Kegiatan di Luar Kelas
• Pengembangan Kreativitas	• Penggunaan peralatan memanjat
• Penggunaan balok-balok kecil	• Penggunaan ayunan
• Bermain dengan alat di atas meja	• Penggunaan pasir/lempung/air
• Pengembangan pengetahuan alam	• Penggunaan alat bermain yang bergerak
• Bermain drama	• Pekerjaan kayu
• Pengembangan bahasa	• Penggunaan balok-balok besar
• Pengembangan pengetahuan	• Pengembangan pengetahuan alam
• Matematika	• Musik
• Musik	

Sumber : Masitoh, 2005

4) Tema Pembelajaran

Tema merupakan bahan ajar yang disajikan kepada anak. Penggunaan tema dalam pembelajaran di TK adalah suatu hal yang amat penting, karena pembelajaran tema relevan dengan karakteristik perkembangan anak yang bersifat holistik. Melalui tema anak-anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan estetika. Tema yang dipilih pun harus relevan dengan minat anak, dapat dikembangkan melalui kegiatan pengalaman



langsung, dan dimulai dengan lingkungan yang terdekat dengan anak.

5) Pola Kegiatan

Dalam kaitannya dengan pola kegiatan, *Gordon dan Browne* dalam Muslichatoen mengemukakan ada tiga jenis pola kegiatan yang dapat dipilih guru yaitu; (1) pola kegiatan dengan pengarahan langsung oleh guru, (2) pola kegiatan semi kreatif, dan (3) pola kegiatan kreatif. Dalam pola kegiatan melalui pengarahan langsung oleh guru, partisipasi anak, cenderung pasif, karena pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh guru melalui petunjuk, contoh, tugas atau perintah; sedangkan kegiatan anak lebih banyak mengamati, dan melaksanakan hal-hal yang diarahkan oleh guru.

Dalam pola kegiatan seni kreatif, guru memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan karya hasil tiruan atau mencontoh. Setiap anak diberi kebebasan untuk mewujudkan kreativitasnya akan tetapi kebebasan ini belum sepenuhnya diberikan kepada anak karena anak masih mendapat bimbingan dan pengarahan guru.

Pola kegiatan kreatif adalah pola kegiatan yang menghadapkan anak pada berbagai masalah yang perlu dipecahkan baik oleh perorangan maupun oleh kelompok. Sifat masalah yang harus dipecahkan tentu saja masalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia anak. Peran guru dalam pola kegiatan kreatif hanyalah sebagai fasilitator atau yang memberikan bimbingan dan bantuan apabila anak membutuhkannya. Atas dasar berbagai pertimbangan tersebut, jelaslah bahwa pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada suatu waktu, guru mungkin harus memilih strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada pola kegiatan pengarahan langsung dengan cara menginformasikan atau menjelaskan, tetapi dalam kesempatan lain mungkin guru harus menggunakan pola kegiatan yang lebih



banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

e) Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran di TK

a. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran Umum Anak TK

1) Meningkatkan Keterlibatan Indra

Meningkatkan keterlibatan indra anak dalam proses pembelajaran merupakan bagian integral dari semua strategi pembelajaran. Melalui strategi ini anak-anak akan memperoleh pengalaman langsung tentang objek-objek, peristiwa, atau orang-orang yang ada di sekitarnya, karena mereka secara aktif melihat, mendengar, meraba, mengecap, mencium dan sebagainya.

Menurut Kostelnik (1999) ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan dalam mendorong keterlibatan indra anak, yaitu:

- a) Pengalaman langsung adalah yang terbaik bagi anak
- b) Pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak (misal; tunjukkan terlebih dahulu buah-buahan yang nyata atau konkrit baru kemudian tunjukkan gambar buah-buahan)
- c) Model lebih konkret daripada gambar, dan gambar lebih konkret daripada kata-kata. Misalnya; untuk memperkenalkan binatang “kuda”, terlebih dahulu tunjukkan model kuda yang terbuat dari kayu atau plastik, kemudian gambar kuda, selanjutnya baru kata kuda. Dengan demikian anak memahami istilah kuda yang dimulai dari hal yang lebih konkret menuju hal yang lebih abstrak.
- d) Rencanakan kegiatan sehingga keterlibatan indra terjadi lebih awal dalam langkah-langkah pembelajaran

2) Mempersiapkan Isyarat lingkungan

Beberapa contoh kegiatan dalam mempersiapkan isyarat lingkungan adalah:



Sebuah gambar orang yang sedang mencuci tangan dipampang di ruang makan, menunjukkan bahwa anak harus mencuci tangan dulu sebelum dan sesudah makan.

Gambar anak yang sedang memakai celemek di area seni lukis, menunjukkan bahwa anak-anak harus memakai celemek jika akan melakukan kegiatan melukis.

3) Analisis Tugas

Analisis tugas dalam pembelajaran maksudnya adalah menjabarkan suatu tugas tertentu menjadi bagian-bagian yang lebih rinci atau khusus dan operasional sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh anak. Contoh guru mengharapkan anak TK dapat menata meja makan. Untuk mewujudkan terlaksananya tugas itu, guru menjabarkan tugas ke dalam tahapan sederhana sebagai berikut:

- a) Menentukan tujuan yang hendak dicapai, yaitu mampu menata meja makan
- b) Menjelaskan susunan seperti apa yang diharapkan
- c) Menunjukkan keterampilan yang perlu dilibatkan dalam tahapan-tahapan tersebut, misalnya keterampilan:
 - (1) Menutup meja makan dengan taplak
 - (2) Mengeluarkan alat-alat makan dari lemari
 - (3) Menyimpan piring di atas meja sesuai dengan yang akan ditempati setiap orang
 - (4) Menyimpan sendok disebelah kanan piring dan garpu di sebelah kiri piring
- d) Memperlihatkan keterampilan yang perlu diketahui anak, misalnya bagaimana cara menyimpan piring, bagaimana menyimpan sendok dan garpu.
- e) Menentukan bagian pertama yang akan diajarkan pada anak. (Masitoh dkk.2003).

4) Bantuan Orang Yang Lebih Berpengalaman (*Scaffolding*)

Scaffolding adalah proses pemberian bantuan dari orang yang lebih berpengalaman yang dilakukan secara bertahap untuk



mempermudah anak dalam belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Yang dimaksud dengan orang yang lebih berpengalaman disini bisa orang dewasa, bisa juga anak yang usianya lebih tua atau teman sebaya yang pengalamannya lebih dari anak yang bersangkutan.

5) Praktek Terbimbing

Dimas seorang anak TK berusia 4 tahun selalu bermain di area *puzzle* setiap harinya. Pada awalnya Dimas sangat menyukai *puzzle* tentang buah-buahan yang sangat sederhana, kepingan-kepingannya hanya lima buah. Sejak itu kemudian beralih ke jenis *puzzle* lain yang kepingan-kepingannya lebih banyak dari yang pernah dibuatnya yaitu *puzzle* tentang mobil bis. Kadang-kadang dia mencoba untuk memasang puzzle itu sendiri, kadang-kadang dengan temannya dan kadang-kadang dengan bantuan guru. Guru juga memberikan tantangan dengan jenis *puzzle* yang berbeda dalam bentuk dan tingkat kesulitan yang berbeda.

Melalui cara-cara seperti itu guru merencanakan strategi pembelajaran melalui praktek terbimbing.

6) Undangan/Ajakan

Undangan secara verbal sangat penting untuk memusatkan perhatian anak-anak agar mau berpartisipasi dalam kegiatan yang akan dilakukan. Undangan atau ajakan berfungsi sebagai cara untuk menggiring anak-anak mereka menggunakan kesempatan yang diberikan guru untuk melakukan eksplorasi, atau berinteraksi dengan anak-anak lain dan guru.

7) Refleksi Tingkah Laku

Refleksi tingkah laku membantu menggambarkan perhatian anak-anak terhadap aspek-aspek pengalaman tertentu. Refleksi tingkah laku disebut juga umpan balik deskriptif tentang tindakan yang dilakukan anak-anak.

8) Refleksi Kata-kata

Refleksi kata-kata adalah pernyataan yang diungkapkan guru tentang sesuatu yang dikatakan anak-anak.

9) Contoh (*Modeling*)



Anak-anak belajar banyak dengan cara meniru orang lain. Misalnya dengan memperhatikan guru yang sedang menggunakan gunting, dengan melihat anak-anak lain memegang sendok dan garpu ketika makan. Modelling membantu anak-anak mempelajari perilaku-perilaku yang tepat.

10) Penghargaan Efektif

Penghargaan efektif adalah penghargaan spesifik atau khusus yang diberikan kepada anak sesuai dengan perilaku yang ditunjukkannya. Penghargaan ini dapat diberikan dalam bentuk pujian, atau dorongan yang diberikan terhadap tingkah laku positif yang diperlihatkan anak.

11) Menceritakan/Menjelaskan/Menginformasikan

Informasi tentang nama, fakta-fakta masa lalu, adat istiadat dapat dipelajari melalui pewarisan sosial. Dalam kasus-kasus tertentu informasi penting dapat disampaikan pada anak-anak secara langsung melalui komunikasi lisan maupun secara tidak langsung melalui buku-buku, televisi atau teknologi komputer.

12) *Do-it-Signal*

Do-it-Signal adalah arahan sederhana yang diberikan kepada anak agar dia mau melakukan suatu tindakan, atau ajakan kepada anak-anak agar mereka dapat melakukan sesuatu. Contohnya Guru mencuci tangan sebelum makan siang dan kemudian mengajak anak-anak untuk melakukan cara mencuci tangan yang benar.

13) Tantangan

Tantangan adalah variasi *do-it-signal*, tantangan ini memotivasi anak untuk menciptakan pemecahan masalahnya sendiri dengan tugas-tugas yang diarahkan guru.

14) Pertanyaan

Pertanyaan efektif adalah pertanyaan yang dihubungkan dengan tujuan yang akan dicapai anak, merangsang berpikir anak, dapat dipahami anak dan singkat. Agar guru dapat mengajukan



pertanyaan yang tepat dan dapat direspon dengan baik oleh anak-anak, ada beberapa teknik sebagai berikut:

- (a) Ajukan hanya satu buah pertanyaan pada satu waktu, dan rencanakan pertanyaan yang dibuat secara cermat.
- (b) Berikan waktu yang cukup bagi anak-anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.
- (c) Ungkapkan beberapa pertanyaan Anda dalam bentuk *do-it-signal*.
- (d) Ajukan pertanyaan kepada seluruh anak, tidak hanya kepada anak secara individual.
- (e) Dengarkan secara cermat jawaban yang diberikan anak, hargailah mereka dengan memberikan pujian.
- (f) Jika jawaban yang diberikan anak-anak ternyata salah atau kurang tepat, tindak lanjuti dengan mengatakan sesuatu yang menyenangkan mereka.
- (g) Jika ada kesalahpahaman dari jawaban yang diberikan anak-anak, hargailah jawaban mereka, kemudian berilah informasi yang lebih jelas dan tepat.

15) Kesenyanan

Kesenyapan merupakan salah satu cara untuk mendukung anak-anak belajar. Kesenyanan merupakan suatu tanda kehangatan dan penghargaan yang ditunjukkan guru terhadap anak.

b. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran Khusus Anak TK

Telah dikemukakan pada strategi pembelajaran umum, keterlibatan indera merupakan bagian integral untuk setiap strategi pembelajaran yang kita gunakan, akan tetapi dalam implementasinya, strategi pembelajaran yang berbeda dalam fungsi dan bentuknya.

Jenis-jenis strategi pembelajaran khusus tersebut adalah:

a. Kegiatan Eksplorasi

Menurut Tylor (1993), kegiatan eksplorasi memungkinkan anak untuk mengembangkan penyelidikan langsung melalui langkah-langkah spontan, belajar membuat keputusan tentang apa yang



dlakukan, bagaimana cara melakukannya, dan kapan melakukannya. Melalui kegiatan eksplorasi anak-anak menemukan sesuatu yang berhubungan dengan dirinya sendiri dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minatnya.

b. Penemuan Terbimbing

Tujuan dari penemuan terbimbing bagi anak-anak adalah agar anak-anak dapat membuat hubungan dan membangun konsep melalui interaksi dengan benda dan manusia. Penemuan terbimbing harus memusatkan perhatian pada proses belajar anak bukan hasil yang akan dicapainya. Peranan anak adalah membangun pengetahuan bagi dirinya sendiri, membuat pilihan dan keputusan, melakukan percobaan, mengalami, memunculkan pertanyaan dan menemukan jawabannya.

c. Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

- 1) Melalui strategi pemecahan masalah anak-anak merencanakan, meramalkan, mengamati hasil-hasil tindakannya dan merumuskan kesimpulan dari hasil-hasil tindakannya. Dalam metode ini peranan guru adalah sebagai fasilitator (Harlan dan Hendrick, 1997).
- 2) Penggunaan metode pemecahan masalah bagi anak dapat mengikuti urutan langkah-langkah pemecahan masalah yang digunakan dalam ilmu-ilmu alam (Kostelnik, 1999).
- 3) Menyadari adanya masalah (memahami, mengamati, dan mengidentifikasi).
- 4) Merumuskan hipotesis atau dugaan-dugaan sementara (memikirkan, mengumpulkan informasi, membuat perkiraan yang di dasarkan pada pengalaman dan meramalkan).
- 5) Melakukan eksperimen (menguji ide).
- 6) Menggambarkan kesimpulan.
- 7) Mengkomunikasikan hasil (mengemukakan apa yang terjadi, mencatat apa yang terjadi, dan membuat perencanaan untuk eksperimen selanjutnya dengan suatu hipotesis baru).



8) Strategi pembelajaran pemecahan masalah tidak hanya digunakan untuk masalah-masalah yang berkaitan dengan ilmu-ilmu alam tetapi juga untuk masalah-masalah sosial.

d. Diskusi

- 1) Metode diskusi adalah salah satu fungsi strategi pembelajaran yang menunjukkan interaksi timbal balik atau berbalas-balas antara guru dengan anak; guru berbicara kepada anak; anak berbicara kepada guru, dan anak berbicara kepada anak lainnya.
- 2) Diskusi merupakan penggabungan dari strategi undangan, refleksi, pertanyaan, dan pernyataan. Peran guru dalam strategi diskusi tidak membimbing percakapan anak-anak, akan tetapi mendorong mereka untuk mengemukakan gagasannya sendiri, dan mengomunikasikan serta mengembangkan gagasan tersebut secara lebih luas kepada orang lain yaitu teman-teman atau gurunya.

e. Belajar Kooperatif

Cohen (1994) mendefinisikan strategi belajar kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran yang melibatkan anak-anak untuk bekerja sama dalam kelompok yang cukup kecil, dan setiap anak dapat berpartisipasi dalam tugas-tugas bersama yang telah ditentukan dengan jelas. Belajar kooperatif juga melibatkan peran berbagi tanggung jawab antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan, guru mendukung anak untuk belajar bersama-sama sedangkan anak-anak melakukan tugas berperan sebagai teman sejawat dan mentor bagi anak lainnya.

Belajar kooperatif ditandai dengan harapan-harapan sebagai berikut:

- 1) Semua anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar dari dirinya sendiri dan dari orang lain.
- 2) Anak-anak memberikan kontribusi terhadap anak lainnya dengan cara membantu, memberikan dorongan, mengkritik, dan menghargai pekerjaan orang lain.



- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mencapai hasil-hasil kelompok. Kegiatan-kegiatan dirancang sehingga setiap orang berbagi tanggung jawab untuk mencapai tujuan. Umpan balik diberikan kepada setiap anggota dan kepada kelompok secara keseluruhan.
- 4) Anak-anak harus mempunyai kesempatan untuk merefleksikan proses dan hasil kerja kelompoknya.

Menurut Harmin (1994) jumlah anggota dalam setiap kelompok hendaknya tidak lebih dari tiga atau empat orang, karena jika lebih dari jumlah itu cenderung menghasilkan partisipasi yang pasif. Kelompok dapat dibentuk melalui penugasan guru atau atas dasar pilihan anak-anak sendiri. Belajar kooperatif memiliki manfaat sebagai berikut : (1). Meningkatkan perasaan dan harga diri yang positif serta meningkatkan keterampilan sosial anak, (2). Meningkatkan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas kelompok, (3). Meningkatkan toleransi di antara anak, dan (4). Meningkatkan kemampuan berbicara, mengambil prakarsa, membuat pilihan, dan mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat. Belajar kooperatif merupakan penggabungan dari strategi belajar, analisis tugas, *scaffolding*, penemuan terbimbing, penghargaan yang efektif, menjelaskan, *do-it-signal*, tantangan dan pertanyaan.

f. Demonstrasi

Demonstrasi adalah strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara memperlihatkan bagaimana proses terjadinya atau cara bekerjanya sesuatu, dan bagaimana tugas-tugas itu dilaksanakan.

Demonstrasi digunakan untuk menggambarkan pengajaran, dan pemberian petunjuk kepada anak tentang apa yang harus dilakukan di awal, saat kegiatan intidan di akhir kegiatan demonstrasi. Yang perlu di perhatikan guru ketika mendemonstrasikan sesuatu, adalah ia harus melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan anak-anak



didiknya. Demonstrasi hanya merupakan bagian kecil dari interaksi yang besar, oleh karena itu dalam implementasinya metode ini harus dikombinasikan dengan metode-metode pembelajaran lainnya. Strategi pembelajaran ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: (1). Melalui demonstrasi, anak-anak akan memperoleh penjelasan yang lebih menarik, lebih menantang tentang caranya mengerjakan sesuatu atau proses terjadinya sesuatu daripada hanya mendengar penjelasan guru, dan (2). Metode demonstrasi dapat meningkatkan daya pikir anak dalam kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen atau berpikir induktif, dan berpikir evaluatif (Moeslihatun, 2003).

g. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung adalah strategi yang digunakan untuk membantu anak-anak mengenal istilah-istilah strategi, informasi faktual, dan kebiasaan-kebiasan (*Driscoll, et al 1996*). Dalam pengajaran langsung peranan guru atau orang dewasa adalah memadukan berbagai strategi pembelajaran yang paling tepat sesuai dengan waktu yang disediakan dan mengarahkan anak-anak melalui langkah-langkah yang jelas sehingga anak-anak dapat memberikan respon yang relatif cepat. Dalam implementasinya, pengajaran langsung dapat dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lainnya. Misalnya, untuk mengajarkan cara berbicara melalui telepon. Setelah guru memberikan penjelasan singkat kepada anak, kegiatan belajar dapat dilaksanakan melalui praktik langsung yang dilaksanakan oleh anak-anak. Jadi, anak-anak diberi kesempatan untuk belajar berkomunikasi melalui telepon di area bermain drama. Untuk menguatkan motivasi anak-anak dalam belajar, guru hendaknya memberikan respon dan umpan balik atas ungkapan-ungkapan yang dikemukakan anak. Keuntungan menggunakan pengajaran langsung adalah efisien dalam waktu, dan guru dapat mengetahui hasil belajar anak dengan segera.



D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi pokok di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut:

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 1, dengan sungguh-sungguh, disiplin dan penuh tanggung jawab, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi pokok satu ini.
3. Lakukan diskusi dengan penuh tanggung jawab dalam membahassoal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi
4. Kerjakan LK-01 (lihat halaman lampiran)

E. Latihan/Kasus/Tugas

Untuk memperdalam pemahaman Anda terhadap materi pokok 1, kerjakan latihan dibawah inidengan cermat dan teliti!

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Pengalaman yang diperoleh anak melalui penginderaan terhadap objek-objek yang ada di lingkungan sekitar disebut dengan pengalaman
 - A. langsung
 - B. fisik
 - C. sosial
 - D. belajar
2. Anak yang selalu bergerak dan secara terus menerus menyentuh benda untuk mendapatkan konsep termasuk tipe
 - A. Visual
 - B. Auditif
 - C. Kinestetik
 - D. Energetik
3. Anak merespon sesuatu secara lebih baik terhadap apa yang mereka lihat termasuk tipe
 - A. Visual



- B. Pasif
 - C. Auditif
 - D. Auditif dan visual
4. Salah satu fungsi strategi pembelajaran yang menunjukkan interaksi timbal balik atau berbalas-balas antara guru dengan anak, guru berbicara kepada anak, anak berbicara kepada guru, dan anak berbicara kepada anak lainnya, yaitu
 - A. Diskusi
 - B. Demontrasi
 - C. Belajar kooperatif
 - D. Pembelajaran langsung
 5. Anak-anak usia prasekolah sangat cocok dengan pola pembelajaran melalui
 - A. Pengalaman konkret
 - B. Aktivitas motorik
 - C. Lingkungan dan pengalaman konkret
 - D. Pengalaman konkret dan aktivitas motorik

F. Rangkuman

- Belajar adalah proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan. Prinsip-prinsip belajar merupakan suatu ketentuan yang harus dilakukan anak ketika ia belajar.
- Anak adalah pembelajar aktif. Ketika bergerak anak mencari stimulasi yang dapat meningkatkan kesempatan untuk belajar. Anak menggunakan seluruh tubuhnya sebagai alat untuk belajar. Anak secara energik mencari cara untuk menghasilkan potensi maksimum.
- Belajar anak dipengaruhi kematangan. Guru harus memahami bagaimana kematangan anak dapat dicapai dan apa yang perlu dilakukan untuk memfasilitasi kematangan tersebut.
- Belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan dan tidak hanya lingkungan fisik tetapi juga lingkungan belajar.
- Anak belajar melalui kombinasi lingkungan fisik, sosial dan refleksi. Dengan pengalaman tersebut anak memperoleh pengetahuannya. Tugas



guru bagaimana menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman fisik, sosial dan mampu merefleksikannya.

- Anak belajar dengan gaya yang berbeda. Ada yang tipe visual, tipe auditif dan tipe kinestetik. Anak belajar melalui bermain karena melalui bermain anak dapat memahami menciptakan memanipulasi simbol-simbol dan mentransformasi objek-objek tersebut.
- Strategi pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar. Terdapat beberapa kriteria yang harus menjadi pertimbangan guru dalam memilih strategi pembelajaran yaitu (1) karakteristik tujuan pembelajaran apakah untuk pengembangan aspek kognitif, aspek afektif atau psikomotor. Atau apakah pembelajaran itu bertujuan untuk mengembangkan domain fisik-motorik, kognitif, sosial emosi, bahasa dan estetika; (2) karakteristik anak sebagai peserta didik baik usia maupun kemampuannya; (3) karakteristik tempat yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran apakah di luar atau di dalam ruangan; (4) karakteristik tema atau bahan ajar yang akan disajikan kepada anak; dan (5) karakteristik pola kegiatan yang akan digunakan apakah melalui pengarahannya langsung. Semi kreatif dan kreatif.
- Semua kriteria ini memberikan implikasi bagi guru untuk memilih strategi pembelajaran yang paling tepat digunakan di Taman Kanak-Kanak.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{5} \times 100\%$$



90 – 100%	= baik sekali
80 – 89%	= baik
70 – 79%	= cukup
< 70%	= kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan materi berikutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR DI TAMAN KANAK-KANAK

A. Tujuan

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 tentang pengelolaan lingkungan belajar di TK, diharapkan Anda dapat:

1. Menjelaskan pengertian pengelolaan dengan benar
2. Menjelaskan tujuan pengelolaan lingkungan belajar
3. Menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan lingkungan belajar
4. Menjelaskan ruang lingkup pengelolaan lingkungan belajar
5. Menjelaskan jenis permainan dan perlengkapan aktivitas di luar kelas dengan tepat dan benar.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi atau kinerja yang harus dikuasai guru setelah mengikuti seluruh kegiatan belajar pada kegiatan pembelajaran 2 ini adalah:

1. Menjelaskan pengertian pengelolaan lingkungan belajar di TK, tujuan pengelolaan lingkungan belajar, prinsip-prinsip pengelolaan lingkungan belajar ditinjau dari sudut aktivitas yang disediakan serta sudut dukungan fasilitas.
2. Menjelaskan ruang lingkup pengelolaan lingkungan belajar di dalam kelas (*in door*) yaitu prinsip umum penataan ruangan, jenis ruangan, pemilihan dan penggunaan perlengkapan belajar. Serta pengelolaan lingkungan belajar di luar kelas (*out door*) yaitu prinsip umum penataan area bermain *outdoor*, spesifikasi lingkungan belajar yaitu lokasi, ukuran pagar, tanah lapang, permukaan, atap atau naungan.
3. Menjelaskan jenis permainan di di luar kelas yaitu area bermain bebas, area memanjat, area transportasi, area bermain hening, area pertukangan dan area kayu.

C. Uraian Materi

Guru perlu menciptakan dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung dan memudahkan sensori anak untuk bersentuhan dengan lingkungan belajar sehingga



setiap aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Pada kegiatan belajar ini akan dibahas mengenai konsep dasar pengelolaan lingkungan belajar, ruang lingkup pengelolaan lingkungan belajar, desain dan setting arealingkungan belajar serta jenis permainan dan perlengkapan aktivitas di luar kelas (*outdoor*).

1. Pengertian Pengelolaan Lingkungan Belajar

Memahami konsep pengelolaan lingkungan belajar merupakan hal yang sangat penting bagi guru. Pemahaman konsep lingkungan belajar ini sangat membantu dalam menata cara-cara pengelolaan lingkungan belajar sesuai dengan kebutuhan.

a. Pengertian Pengelolaan

Istilah pengelolaan merupakan terjemahan dari kata "*management*", berasal dari kata "*to manage*" yang berarti mengatur, melaksanakan, mengelola, mengendalikan, dan memperlakukan. Namun kata *management* sendiri sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi kata manajemen yang berarti sama dengan istilah "pengelolaan", yakni sebagai suatu proses mengkoordinasi dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan kerja agar dapat diselesaikan secara efisien dan efektif.

b. Pengertian Lingkungan

Istilah berikutnya adalah lingkungan. Secara harfiah menurut kamus besar Bahasa Indonesia, *lingkungan* diartikan sebagai suatu tempat yang mempengaruhi *pertumbuhan manusia*, sedangkan menurut kamus Bahasa Inggris *environment* diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan atau suasana. Jika dikombinasikan pengertian istilah lingkungan tersebut, maka lingkungan dapat diartikan sebagai suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang.

c. Pengertian Belajar

Istilah terakhir adalah belajar. Banyak ahli yang berpendapat mengenai pengertian belajar, tetapi secara umum belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada diri individu.

Lingkungan belajar dapat diartikan sebagai "*laboratorium*" atau tempat bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar. Sehingga yang dimaksud dengan pengelolaan lingkungan belajar anak usia dini adalah suatu



proses mengkoordinasikan dan mengintegrasikan berbagai komponen lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak usia dini, sehingga dapat terfasilitasi secara baik. Jadi pengelolaan dapat diartikan sebagai segala usaha untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif dalam mencapai tujuan belajar anak.

2. Tujuan Pengelolaan Lingkungan Belajar

Secara umum tujuan pengelolaan lingkungan belajar adalah untuk mewujudkan situasi yang kondusif untuk memfasilitasi perkembangan dan belajar anak secara maksimal sesuai dengan kebutuhan intelektual, fisik-motorik dan sosio-emosional, serta untuk menghilangkan berbagai hambatan yang akan mengganggu perkembangan dan efektivitas belajar anak tersebut (Nugraha, 2003 dalam Rita). Tujuan pengelolaan lingkungan belajar tersebut satu per satu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ditinjau dari sudut *performances*, pengelolaan lingkungan belajar diarahkan untuk dapat menampilkan lingkungan yang mampu mengundang perhatian anak untuk tertarik beraktivitas di dalam lingkungan belajar yang telah disediakan.

Lingkungan belajar yang memiliki kualitas *performance* tinggi akan dengan mudah menarik anak untuk memasukinya (*inviting classroom*). Jika sesaat setelah guru menyiapkan lingkungan belajar atau memperkenalkan lingkungan belajar baru pada anak-anak, dan mereka berebut untuk memasukinya, maka hal tersebut merupakan indikasi bahwa guru berhasil dalam menyiapkan lingkungan belajar sesuai kebutuhan anak. Sebaliknya, jika anak-anak saat diperkenalkan dengan lingkungan belajar baru bersikap biasa-biasa saja dan memberikan penolakan, itu pertanda bahwa dari sisi *performances* lingkungan yang kita persiapkan tidak berhasil atau tidak mampu memenuhi kebutuhan anak. Kesimpulannya sederhana, keberhasilan dalam pengelolaan lingkungan belajar dari sudut *performances* atau tampilan adalah ketertarikan anak-anak dengan memasuki ruang kelas atau lingkungan yang dirancang tersebut dengan penuh semangat dan bergairah.

- b. Ditinjau dari aspek isi atau *contents* dari lingkungan belajar, terdapat dua hal mendasar yang harus dicapai yaitu:

- 1) Penciptaan lingkungan yang memfasilitasi multisensori anak yaitu pengelolaan lingkungan belajar harus dapat merangsang berbagai indera anak secara baik, karena kemampuan berpikir dan meresapi anak masih



bersifat konkrit dan kemampuan anak usia dini terhadap hal-hal yang bersifat abstrak masih terbatas. Semakin tepat suatu lingkungan belajar yang diciptakan dan dipersiapkan oleh guru dengan kemampuan multisensory anak, semakin memberikan manfaat bagi perkembangan dan kemajuan belajar anak. Sebaliknya, semakin jauh berbagai lingkungan belajar dari jangkauan multisensory anak, maka semakin tidak membantu perkembangan dan belajar anak. Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensory anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Semakin tinggi kemampuan lingkungan belajar yang dikemas dalam memfasilitasi keragaman indra anak-anak, berarti semakin baik kualitas lingkungan belajar yang dipersiapkan tersebut.

2) Penciptaan lingkungan yang memberi kesempatan anak beraktivitas.

Aktivitas adalah kata kunci dari perbuatan belajar seseorang termasuk anak TK. Semakin tinggi seseorang melakukan aktivitas belajar akan semakin baik untuk perubahan perilakunya. Jadi lingkungan belajar yang dibangun tersebut harus mampu memberikan kesempatan beraktivitas dan berkreasi pada anak secara leluasa. Lingkungan belajar harus memungkinkan anak untuk dapat melakukan berbagai kegiatan, seperti mengeksplorasi, bereksperimen dan mengamati benda-benda yang ada di sekitarnya. Segala kegiatan tersebut berkontribusi atau memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dan peningkatan mutu belajar anak, baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

3. Prinsip Pengelolaan Lingkungan Belajar

Tanggung jawab siapakah penyediaan dan pengelolaan lingkungan belajar bagi anak tersebut? Sesungguhnya merupakan tanggung jawab seluruh staf, mulai dari kepala sekolah, para guru, staf administrasi atau tata usaha, bahkan juga orang tua dari anak-anak yang bersekolah di tempat tersebut. Lepas dari siapa saja yang harus bertanggung jawab terhadap lingkungan belajar bagi anak TK, yang jelas hingga saat ini para guru merupakan ujung tombak dalam penyediaan lingkungan belajar yang kondusif. Sebab para gurulah yang cukup banyak terlibat dengan anak-anak pada saat mereka belajar di sekolah. Sehingga, tanggung jawab guru sangat dituntut mulai dari perancangan, pemenuhan berbagai sarana yang dibutuhkan, sampai pada pemanfaatan lingkungan belajar tersebut bersama anak-



anak. Keterampilan guru dalam menyediakan lingkungan belajar akan berpengaruh terhadap kegiatan anak di dalam lingkungan belajar tersebut, baik dalam berinteraksi, bereksplorasi, bereksperimen maupun melakukan berbagai kegiatan kreatif lainnya.

Untuk dapat mewujudkan sebuah lingkungan belajar yang sesuai harapan, maka lingkungan belajar tersebut perlu dikembangkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. Merefleksikan Selera Anak (*Child's Tastes*)

Secara sederhana maksudnya adalah bahwa lingkungan belajar harus menarik bagi anak. Oleh karena itu dalam penyediaan dan pengemasan lingkungan belajar tersebut harus dipertimbangkan karakteristik, perasaan, minat, dan dinamika belajar anak. Artinya, lingkungan belajar yang diciptakan perlu disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan dan cara - cara khas belajar anak TK (*developmentally appropriate learning environment*). Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru baik dari sudut aktivitas yang disediakan maupun dari sudut dukungan fasilitas.

1) Sudut Aktivitas yang Disediakan

Aktivitas yang disukai anak adalah aktivitas belajar melalui bermain atau dengan bantuan permainan. Suasana yang diciptakan dapat merujuk kepada suasana seperti di rumah, sehingga anak-anak menikmatinya dengan rasa santai dan terhindar dari berbagai tekanan yang dapat menyebabkan stres. Aktivitas yang dilakukan anak akan berhasil jika didukung oleh guru yang memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik dengan anak-anak, serta memiliki rasa empati dan kesabaran yang memadai. Namun perlu diingat bahwa segala aktivitas yang dirancang bukan hanya untuk kegiatan belajar, melainkan juga untuk kebutuhan istirahat, makan bahkan untuk keperluan tidur siang bagi sekolah yang memiliki jam belajar cukup panjang.

2) Sudut Dukungan Fasilitas

Terdapat sejumlah saran agar dukungan fasilitas lingkungan belajar dapat sesuai dengan selera anak, dengan memperhatikan:

a) Pilihan Warna

Anak-anak sangat menyukai warna-warna yang kontras dan mencolok karena lingkungan belajar itu disediakan untuk anak, maka pilihan warna hendaklah mendahulukan selera anak. Sebaiknya warna



dinding kelas, warna berbagai media dan ruangan sumber belajar menggunakan warna-warna yang tepat.

b) Pilihan Bentuk

Bentuk-bentuk yang khas sangat menarik bagi anak di samping dikemas melalui warna. Para pendidik hendaklah kreatif dalam mencari bentuk dan menciptakan karakter tokoh-tokoh yang ingin disediakan pada lingkungan belajar. Perlu diperhatikan juga bahwa kemampuan tokoh dan bentuk mewakili pesan-pesan pembelajaran yang diharapkan, sehingga tokoh dan bentuk yang dipilih harus diseleksi berdasarkan kriteria yang tepat.

c) Pilihan Ukuran

Ukuran biasanya berhubungan dengan panjang, pendek, tinggi dan rendah. Para pendidik hendaknya mampu memilih atau membuat segala fasilitas yang ukurannya menarik bagi anak. Pertimbangkan perasaan, emosi dan kemampuan fisik-motorik serta latar belakang anak. Misalnya pada permainan menaiki tangga, jika terlalu tinggi, anak akan cenderung merasa khawatir celaka, tetapi jika terlalu rendah anak akan cenderung tidak mau melakukannya karena terlalu mudah, sebaiknya sediakan yang berukuran sedang sesuai dengan ukuran anak. Bagi pendidik yang penting adalah pertimbangkan kemampuan anak untuk mampu terlibat dengan fasilitas yang disediakan.

d) Pilihan Bobot

Anak-anak akan menghindari suatu fasilitas belajar yang terlalu berat bagi mereka. Begitu pula sebaliknya, anak-anak akan meninggalkan fasilitas belajar yang terlalu ringan. Misalnya jika benda ditujukan untuk melatih motorik kasar/halus, sebaiknya dipertimbangkan bobotnya sesuai dengan kemampuan anak. Sebagai contoh anak ingin diajak menyiram bunga, maka isilah ember sekiranya anak dapat membawanya.

e) Variasi Pilihan

Adanya variasi kondisi dan fasilitas berupa area-area belajar maupun kelengkapan sarananya akan sangat baik dalam mengundang selera anak. Fasilitas belajar yang kaya dan bervariasi akan lebih memungkinkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan anak.



b. Prinsip Berorientasi pada Optimalisasi Perkembangan dan Belajar Anak

Prinsip yang berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak, mengandung arti bahwa perkembangan dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai, terbaik, dan bermakna bagi kehidupan anak. Lingkungan belajar seperti ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak secara holistik (menyeluruh).
- 2) Tidak hanya mengarahkan aktivitas belajar anak sesaat, tetapi mengarahkan anak menjadi pembelajar sepanjang hayat (*long life learner*). Mengkondisikan anak mencintai belajar dan mengembangkan kemampuan belajar untuk belajar selanjutnya (*learning to learn*).
- 3) Dapat mendukung pengembangan intelektual anak yang lebih mantap. Saat ini sedang populer istilah *quantum learning* yaitu lingkungan belajar yang dapat mempercepat dan sekaligus memudahkan kemampuan mengingat kembali segala pengalaman belajar yang telah dilaluinya secara mudah dan menyenangkan.
- 4) Secara akademik, lingkungan belajar yang diciptakan dapat mengembangkan kemampuan dasar akademik yaitu menulis, membaca dan berhitung (*calistung*) secara lebih bermakna.
- 5) Dapat menciptakan suasana dan aktivitas belajar yang menyenangkan, nyaman, aman, lebih alamiah. Suasana atau lingkungan belajar dikelola dengan pendekatan belajar melalui bermain (*learning through play*). Anak merasa seperti tidak belajar, padahal banyak sekali yang sedang mereka pelajari.
- 6) Lingkungan belajar yang diciptakan senantiasa memperhatikan berbagai teknik penyajian yang bercirikan, mulai dari yang dikenali anak menuju kepada yang belum dikenali anak, mulai dari yang konkrit menuju kepada yang abstrak serta mulai dari yang dekat ke yang jauh.

c. Prinsip Berpijak pada Efisiensi Pembelajaran

Berbagai upaya yang dilakukan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar bagi anak usia dini ditujukan dalam rangka mewujudkan efisiensi dan penghematan dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan sebuah perencanaan yang dapat memandu dalam memanfaatkan lingkungan belajar,



ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dikuasai cara pengembangannya sebagai berikut;

- 1) Guru menguasai ruang lingkup pembelajaran terutama terkait dengan tema-tema yang dapat dikembangkan di TK. Penguasaan berbagai tema, baik keluasan maupun kedalamannya akan memudahkan para guru dalam membuat struktur penyajian materi secara lebih logis dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.
- 2) Guru menguasai berbagai cara mengaktifkan anak yang mendidik dan bermakna. Dengan penguasaan berbagai keterampilan menangani lingkungan belajar, para guru akan lebih luwes dalam merespon berbagai perilaku anak. Ia juga akan lebih luwes dalam melakukan penyesuaian-penyesuaian dalam pembelajaran bersama anak.
- 3) Guru menguasai karakteristik perkembangan anak. Hal ini akan sangat membantu dalam penciptaan iklim pembelajaran yang efisien dan sangat memudahkan dalam membuat lingkungan belajar yang harmonis, penuh rasa empati, serta memudahkan dalam melakukan hal-hal yang sifatnya persuasif terhadap anak.
- 4) Kemampuan dalam mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Hal ini penting karena guru TK berhadapan dengan anak-anak yang masih bersifat egosentris, spontan dan fleksibel.

Jika hal tersebut di atas sudah terpenuhi, maka guru dapat menuangkannya ke dalam bentuk perencanaan secara tertulis. Perencanaan yang dibuat pada hakekatnya merupakan pedoman untuk menciptakan lingkungan belajar yang diinginkan. Selanjutnya para guru berpegang pada pedoman perencanaan yang telah disusun. Salah satu hal penting yang harus dikuasai guru agar lingkungan belajar yang diciptakan tetap efisien dalam mencapai tujuan belajar adalah memiliki kepekaan terhadap hal-hal yang akan merusak kelancaran dalam pengelolaan lingkungan belajar di TK.

4. Ruang Lingkup Pengelolaan Lingkungan Belajar

Guru perlu menciptakan dan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung dan memudahkan sensori anak untuk bersentuhan dengan lingkungan belajar. Ketepatan lingkungan belajar secara langsung maupun tidak langsung akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang akan dicapai oleh anak. Oleh karena itu pada kegiatan belajar ini akan dibahas mengenai lingkungan belajar secara



lebih mendalam. Jika Anda harus memilih tentang dua hal. *Pilihan pertama* adalah jika untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran, di hadapan Anda ada seorang guru dengan kemampuannya sangat memadai, tetapi ruangan dan peralatan sangat terbatas. *Pilihan kedua* sebaliknya, yaitu guru dengan kemampuan biasa saja, tetapi ruangan dan peralatan sangat lengkap. Manakah yang Anda pilih? Pasti akan memilih guru yang superior dengan ruangan yang berisi peralatan yang terbatas. Mengapa demikian? Jawaban tersebut dilandasi oleh pendapat bahwa untuk menciptakan tantangan dan pengalaman belajar untuk anak didik diperlukan guru yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang baik, karena dengan berbekal kemampuan yang memadai akan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan kaya dengan pengalaman untuk dieksplor anak meskipun lingkungan yang tersedia sangat terbatas. Idealnya memang penggabungan dari dua hal di atas, yaitu guru yang superior yang memadai dalam pengetahuan dan pengalamannya, dilengkapi ruangan dengan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan minat anak.

Perencanaan dan pengorganisasian ruang kelas secara baik dan berhati-hati akan membuat pekerjaan guru menjadi lebih mudah dan kegiatan sehari-hari anak menjadi lebih menyenangkan. Anak-anak juga dapat menyelesaikan tugas lebih produktif dan tertantang. Peralatan yang baik dan pengelolaan program yang efektif akan membuat anak-anak terus berkeliling dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya tanpa merasa bosan sehingga atmosfer kegiatan pembelajaran lebih dapat terantisipasi, inspiratif, menarik dan menantang.

Di dalam menata ruang belajar umumnya membagi lingkungan belajar ke dalam dua bagian besar, yaitu lingkungan belajar dalam kelas sering disebut dengan lingkungan *indoor*, dan lingkungan belajar luar kelas yang sering disebut lingkungan belajar *outdoor*.

a. Lingkungan Belajar di Dalam Kelas (*Indoor*)

Sasaran pengelolaan lingkungan belajar dalam kelas atau *indoor* diawali dari pengenalan ruangan yang akan digunakan sebagai tempat belajar bagi anak. Hal-hal yang menjadi perhatian minimal meliputi ukuran ruangan, arah ruangan, keadaan lantai, keadaan dinding, keadaan atap dan lain sebagainya yang diperlukan dalam pengelolaan lingkungan belajar. Untuk mendapatkan



ruangan kelas yang ideal, guru perlu memperhatikan pengaturan ruangan kelasnya. Ruangan bermain *indoor* untuk anak biasanya berupa ruangan yang luas berbentuk persegi panjang, namun memiliki beberapa pembatas yang memisahkan satu area dengan area lainnya. Di setiap sudut ruangan biasanya disediakan tempat penyimpanan bahan-bahan yang dapat dipergunakan untuk beraktivitas.

Ruang kelas bagi anak biasanya diatur dengan bentuk yang lebih sederhana. Keseluruhan aktivitas belajar terjadi di dalam satu ruangan dimana anak-anak dapat dengan leluasa duduk di lantai kelas. Beberapa gambar dan simbol pembelajaran dipasang untuk mendeskripsikan berbagai kegiatan yang terjadi di setiap sudut ruangan. Contoh: kegiatan menggambar di area “seni”. Prinsipnya adalah bahwa kegiatan-kegiatan ini dilakukan pada area-area yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan.

1) Prinsip Umum Penataan Ruangan

a) Arah Ruangan

Arah ruangan kelas bagi anak usia dini sedikitnya akan mempengaruhi kondisi dan *performance* kelas tersebut. Ruangan kelas yang tampil menghadap ke arah datangnya cahaya dan udara akan lebih nyaman dan terasa terang dengan cahaya yang masuk ke ruangan tersebut serta udara segar yang membuat anak dapat bernafas lega dan bebas.

b) Ukuran Ruangan

Ukuran ideal ruangan kelas untuk anak usia 4-6 tahun adalah 120 – 180 cm² per anak. Ukuran ini adalah ukuran luas minimum bagi pemberian izin pendirian sekolah.

c) Lantai

Pada umumnya anak-anak cenderung lebih sering mengalami kecelakaan. Mereka seringkali bermain tanpa memperhatikan lingkungan serta bahaya yang mungkin timbul dari sekitarnya. Anak-anak sering bermain hingga membuat lantai menjadi basah dan licin akibat tumpahan cairan atau makanan. Salah satu alternatif pemecahan yang dapat dilakukan untuk mengatasi lantai yang licin adalah dengan menggunakan karpet. Karpet juga dapat mengurangi jumlah meja dan kursi yang diperlukan, membuat lantai menjadi lebih halus, mengurangi



resiko kerusakan akibat benda yang jatuh serta dapat merangsang keributan dan suara gaduh yang sering timbul di dalam kelas.

d) Atap dan Langit-langit

Struktur bangunan atap yang ideal adalah yang memiliki ketinggian yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk mengakomodasi peralatan dan media pembelajaran yang memiliki ketinggian yang beragam. Ketinggian yang dianjurkan adalah 3 m – 3,3 m. Tinggi langit-langit dengan ukuran 2,1 m terlalu rendah, kecuali jika ruangan tersebut hanya untuk anak.

e) Penataan Dinding dan Pemilihan Warna Ruangan

Sekalipun dinding permanen memberikan privasi akustik, beberapa dinding interior yang tidak permanen dapat memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam penyusunan dan penataan ruangan. Dinding tambahan yang tidak permanen dapat dimanfaatkan untuk tempat memajang karya anak atau display. Dalam pemilihan warna dinding, intensitas cahaya merupakan satu kriteria penting yang harus diperhatikan. Warna terbukti mempengaruhi psikologis anak sehingga dapat mempengaruhi prestasi akademiknya.

Sifat-sifat warna yang dapat dimanfaatkan dalam penataan dan pemilihan warna dinding kelas, sebagaimana yang diutarakan oleh Bassano (2001) sebagai berikut.

Tabel 2 1. Sifat Warna dan Pengaruhnya

Warna	Sifat Dan Pengaruh Yang Ditimbulkan
Merah	Kekuatan fisik, kepemimpinan, kemandirian
Oranye	Harga diri, keberanian, keterbukaan
Kuning	Tertutup, pemikir, emosional, berintelektual bagus
Hijau	Keseimbangan, ketenangan
Biru	Dingin, ketenangan, kedamaian, ketuhanan, alamiah
Nila	Intuitif, berdedikasi, pembersih, kemampuan mengingat
Ungu	Dedikasi, pasrah kepada jalan pelayanan, kesadaran akan kesatuan ilahiah

Sumber : Rita dkk, 2003

2) Jenis Ruangan

Selanjutnya kita akan membahas jenis ruangan yang secara ideal dibutuhkan keberadaannya di TK. Jenis-jenis ruangan di TK dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu sebagai berikut:



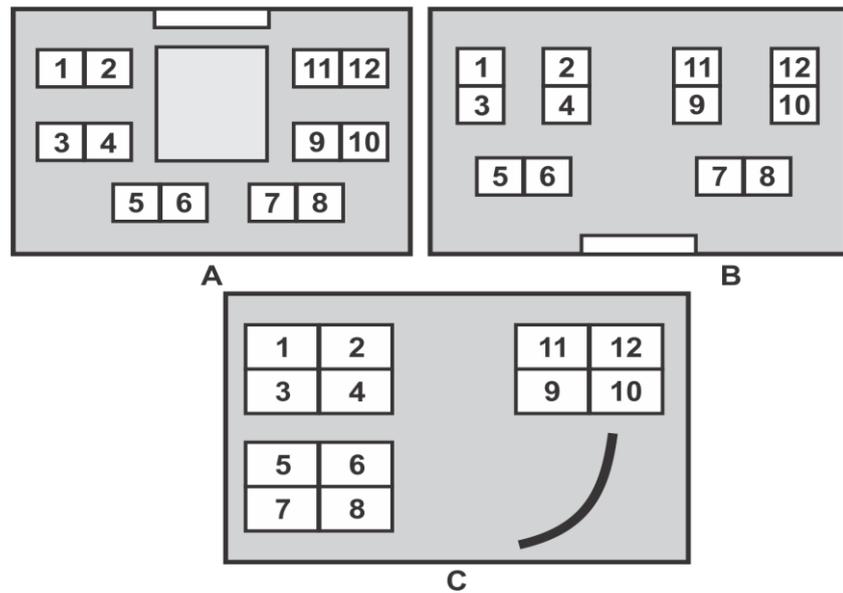
a) Ruang Kelas

Kelas untuk anak TK perlu dirancang agar menyenangkan. Warna-warna terang dan riang sangat disukai anak. Akan tetapi, jangan terlalu “ramai” karena akan mengalihkan perhatian anak. Usahakan kelas sebagai lingkungan belajar. Kemana pun anak menghadap, ia belajar. Dinding kelas, di atas papan tulis, dapat diberi huruf abjad yang berukuran besar agar anak mulai mengenal huruf. Papan tulis sebaiknya agak rendah agar anak dapat mencapainya. Sediakan selalu alat tulis di dekat papan tulis untuk merangsang anak menulis. Mereka akan secara otomatis melihat abjad dan berlatih menulis. Berbagai gambar dapat dipasang di dinding. Gambar yang menunjukkan keterampilan hidup perlu disediakan. Misalnya, gambar bagaimana menyebrang jalan, memakai kaos kaki, memegang pensil, menalikan sepatu, mencuci tangan, bersalaman, dan sebagainya. Gambar-gambar tersebut dapat dipakai guru untuk mengajarkan keterampilan hidup yang akan dipakai anak selamanya (*long life skills*).

Di kelas perlu disediakan tempat untuk memajang dan menyimpan hasil karya anak. Karya anak perlu dipajang, biasanya untuk waktu satu minggu. Hal itu memberi kebanggaan pada anak akan karyanya. Mintalah anak-anak untuk melihat dan berkomentar tentang karyanya dan karya temannya. Setelah itu karya tersebut perlu disimpan dan diberi catatan oleh guru sebagai bentuk portofolio anak.

Pada sekolah model Montessori, biasanya satu anak mendapat satu meja dan satu kursi. Meja tersebut memiliki laci yang besar. Di dalam laci tersebut disediakan berbagai keperluan belajar anak sehari-hari, seperti pewarna, gunting, lem dan alat tulis.





Gambar 2 1. Kelas *Indoor*

Penataan kelas yang fleksibel dari A bisa diubah menjadi B atau C. Setiap anak dapat berkelompok dengan siswa yang berbeda agar mengembangkan kemampuan prososial dan mengurangi sifat egosentris.

Kelas juga digunakan untuk bermain dalam ruang, oleh karena itu bagian depan suatu saat dapat diberi karpet, dan anak dapat duduk atau tiduran saat anak istirahat siang.

Selain itu ruang kelas juga berfungsi untuk menyimpan tas atau perbekalan anak, menampung dan mengumpulkan anak, tempat belajar utama anak, tempat makan serta tempat yang akan memudahkan pengamatan dan pengaturan kelompok kelas. Ruang pembelajaran kelas memiliki pengaruh yang cukup besar bagi kondisi psikologis anak danguru, juga dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang dibangun oleh anak dan guru. Jika ruang kelas berantakan, penuh, sesak, terlalu banyak gambar-gambar yang ditempel dan berdebu, warna dinding yang kusam, kotor atau dicat yang terlalu mencolok akan mengganggu konsentrasi belajar anak. Penataan ruang kelas yang baik, rapih, indah, terstruktur dan terintegrasi dengan tema pembelajaran, akan lebih memudahkan guru dan anak dalam melakukan pembelajaran. Dengan penataan yang baik anak akan lebih memahami aturan-aturan yang harus diikutinya tanpa harus mendengarkan



penjelasan gurunya setiap hari. Perpustakaan merupakan sarana yang sangat penting di TK, karena anak dapat mulai belajar mencintai buku, terbiasa dengan buku dan menggali pengetahuan melalui buku. Sebetulnya TK dapat membuat program untuk melatih anak supaya akrab dengan buku. Kegiatan-kegiatan yang melibatkan buku ini merupakan sebuah pengalaman yang bermakna bagi anak sekalipun mereka belum mampu membaca.

b) Ruang Tidur/Ruang Istirahat

Bagi sebagian sekolah, ruang tidur ini sangat dibutuhkan, terutama bagi TK yang sehari penuh atau *full day school*. Ukuran masing-masing ruangan setidaknya berkisar 150 m² per anak. Pemisahan antar tempat tidur lebih baik dilakukan dengan partisi sehingga memudahkan pengawasan daripada dipisahkan secara permanen dengan menggunakan pintu.

Ruangan ini diharapkan memiliki jendela untuk masuknya sinar matahari dan ventilasi, warna dinding cerah, terdapat hamparan karpet, terdapat beberapa tanaman dalam pot. Bagi sekolah di daerah panas, sangat mungkin ruangnya perlu ber-AC, minimal kipas angin untuk meningkatkan sirkulasi udara dan menahan suara-suara bising.

c) Ruang Makan

Pada umumnya TK di Indonesia masih menggunakan ruang kelas sebagai ruang makan, walaupun ada beberapa TK yang sudah menggunakan ruang makan sendiri. Penggunaan ruang makan yang terpisah atau secara tergabung sama-sama memiliki nilai lebih dan kurang. Jika ruang makan terpisah, anak dapat belajar disiplin dan tertib dalam menempatkan barang atau makanan. Sementara jika ruang makan menggunakan ruangan kelas, lebih ekonomis tetapi guru harus betul-betul memperhatikan kedisiplinan, kebersihan, dan penempatan barang atau makanan. Prinsip umum yang harus diperhatikan, adalah tempat makan harus terang, menyenangkan dan tidak sumpek.



d) Ruang Isolasi

Ruang isolasi adalah ruang khusus untuk menangani atau merawat anak-anak yang sakit, terluka, atau anak yang sedang mengamuk (*temper tantrum*). Ruangan ini penting, karena disamping dapat memberikan rasa aman kepada anak yang bersangkutan juga dapat membuat anak-anak lain tidak terganggu.

e) Ruang Khusus Tempat Penyimpanan Barang (Gudang)

Setiap TK diharapkan memiliki ruang khusus (gudang) untuk penyimpanan barang, seperti bahan-bahan pembersih, obat, media pengajaran, catatan-catatan tentang anak dan karyawan sekolah serta barang-barang lainnya.

Penataan gudang sangat diperlukan serta cara penyimpanan dan mengorganisasikan barang yang rapi akan memudahkan untuk membereskan dan menemukan benda-benda yang dibutuhkannya.

3) Pemilihan dan Penggunaan Perlengkapan Belajar**a) Loker Anak**

Anak-anak diharapkan memiliki lemari atau loker masing-masing untuk menyimpan berbagai barang milik pribadinya. Loker sebaiknya cukup besar untuk memudahkan anak menyimpan barang miliknya dan mudah dijangkau. Hal ini juga melatih anak untuk bertanggung jawab dengan barang-barangnya.

b) Memilih Perlengkapan Mebel atau *Furniture*

Mebel yang disediakan bagi anak TK hendaknya disesuaikan dengan tinggi badan anak, tahan lama, ringan serta tidak mempunyai sudut yang runcing. Bentuk meja dapat didesain dengan bentuk geometri dan permukaannya mudah untuk dibersihkan dan diperbaiki. Desain kursi anak TK sebaiknya ringan, kokoh dan tidak mudah terbalik, berat kursi tidak lebih dari 4-6 kg. Jarak antara tinggi tempat duduk dan permukaan meja sekitar 14-15 cm. Penataan meja dan kursi tidak saling berjauhan. Beberapa *furniture* yang dibutuhkan di TK diantaranya;



- Kursi (tinggi tempat duduk 16-24 cm)
- Meja (ukuran 36 – 45 cm)
- Kursi goyang anak, kursi empuk, tempat duduk tanpa sandarandan bangku
 - Papan bulletin, papan flannel
 - Loker untuk menyimpan barang-barang
 - Karpets
 - Papan Tulis
 - Meja guru
 - Kursi guru

c) Memilih Media atau Mainan Anak

Media atau mainan bagi anak merupakan bagian penting di TK, karenamereka mempelajari sesuatu melalui mainan sebelum dapat memahami benda konkrit atau nyata. Selain itu yang perlu diperhatikan adalah bahan, warna, dan bentuk serta konsep yang mendasari dibuatnya mainan tersebut. Kadang ada mainan yang membahayakan karena menggunakan bahan yang tidak aman misalnya memiliki sudut yang runcing atau diwarnai dengan cat yang tidak *anti toksin*.

Penggunaan cat anti toksin harus diperhatikan terutama bagi anak-anak yang lebih kecil, karena mereka terbiasa memasukkan benda-benda ke mulutnya. Nilai estetis sebuah mainan pun harus diperhatikan, karena ini akan membantu terbentuknya rasa estetika dasar bagi anak. Selain itu juga dalam penyediaan media dan mainan anak harus banyak mempertimbangkan berbagai aspek, sehingga media tersebut dapat bermanfaat secara efektif.

Balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Alat permainan berupa balok ukuran besar dapat dimainkan di lantai, umumnya disebut pula balok lantai. Cara anak memainkan balok-balok melalui tahapan sebagai berikut: *Tahapan pertama*, anak sambil berjalan membawa balok di tangannya, tahapan berikutnya, balok akan diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara. Kadang mereka menyusun balok



secara memanjang, balok-balok tersebut diletakkan saling berdampingan atau berjejer. Tahapan berikutnya, anak akan mulai membuat jembatan, yaitu dengan meletakkan dua balok secara sedikit terpisah, kemudian meletakkan satu balok lagi di antara kedua balok tersebut. Setelah tahapan ini anak-anak mulai mampu menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat pola; mereka belajar menyusun balok-balok dengan keseimbangan yang baik, sehingga hasil bangunannya tidak mudah roboh. Pada tahap terakhir anak-anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan dunia realitas. Misalnya: bangunan sekolah, kota dengan jalan-jalan, lapangan terbang, dan bangunan lain yang pernah dilihatnya.

Guru perlu memperkenalkan balok-balok dengan meletakkan atau menyimpan balok sedemikian rupa sehingga anak dengan mudah mengenal ukuran dan jenis balok yang ada. Anak-anak harus membiasakan diri menyimpan kembali balok-balok tersebut apabila telah selesai memainkannya. Pada saat memainkan balok, anak harus menyadari bahwa anak lain juga perlu bermain sehingga ruangan bermainnya harus dibagi dengan anak lain.

Apabila guru harus bekerja dengan anak yang lebih muda, guru harus menunjukkan lebih dahulu bagaimana menyusun balok atau meletakkannya dalam deretan balok lain, atau membuat jembatan. Tetapi guru tidak perlu mengatakan apa yang dibangun, sebaiknya anak membangun balok dengan idenya sendiri apa yang hendak dibangun. Makin meningkat kemampuan anak, mereka perlu memperoleh ide dalam membangun balok dengan mengamati gedung-gedung atau bangunan di sekitarnya.

Kelas untuk anak TK pada umumnya terdapat sarana untuk bermain dengan menggunakan meja, kegiatan bermainnya disebut kegiatan meja. Materi yang dimainkan dalam kegiatan ini mengembangkan keterampilan gerakan halus dan koordinasi mata dan tangan. Alat atau materi dalam pusat ini adalah:



- Alat permainan menara gelang ganda bentuk bulat, segi-4, segi-3 dan segi-6. Dengan alat permainan ini anak-anak akan mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran.
- Tangga silinder bentuk silinder dan kubus. Dengan memainkan alat peralatan ini anak belajar tentang bentuk, warna, jumlah, posisi benda (di atas, di bawah dan di samping)
Puzzle (mainan bongkar pasang), yang paling sederhana adalah papan bentuk lingkaran, segi-3, segi-4, bintang, oval dan sebagainya.
- Alat mainan yang bersifat konstruktif, misalnya balok meja, alat permainan *LAZY*, untuk mengembangkan kreativitas. Dengan alat permainan tersebut, anak dapat menyusun suatu bentuk tertentu, berdasarkan contoh atau berdasarkan kreasinya.
- *Games*, antara lain domino, lotto, ular tangga dan sebagainya.
- Materi yang berorientasi pada kegiatan yang bersifat akademik, meliputi kertas dan pensil, pola bentuk untuk dijiplak, bentuk angka-angka dan sebagainya.

b. Lingkungan Belajardi Luar (*Outdoor*)

Ada dua alasan penting mengapa bermain di luar ruangandimasukkan ke dalam program. *Pertama*, banyak kemampuan anak yang harus dikembangkan dan didapatkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, serta menggabungkan pengetahuan dasar yang sangat banyak dan lebih efektif jika belajar di area luar ruangan. *Kedua*, kebiasaankita yang menjauhkan bermaindi luar ruangan dari anak-anak dan lebih memilih menggunakan komputer dan menonton televisi, orang tua yang sibuk dan terlalu lelah dengan aktivitasnya, serta standar pendidikan yang tinggi dan ketat menyebabkan anak jauh dari kegiatan bermain.

Mengapa bermain *outdoor* sangat penting?

Bermain di luar ruangan sangat menyenangkan dan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak berkembang di semua bidang perkembangan sehingga menuntut orang dewasa berhati-hati dalam mengatur dan merancang lingkungan di luar ruangan yang akan digunakan. Beraneka macam area dapat memperkaya lingkungan di luar ruangan sebagai sarana pembelajaran. Area bermain *outdoor* dapat dilakuk... di atas



rumpun terbuka atau di atas aspal dimana dapat digunakan anak dalam bermain kelompok, menjalankan mainan atau berlari bebas, bak pasir dan bermain rumah-rumahan juga dapat dilakukan bersamaan. Dikelilingi alam yang natural anak-anak dapat mengobservasi benda-benda dan mengumpulkan serta menyusunnya untuk diteliti.

Oleh karena lingkungan *outdoor* tidak dibatasi dengan dinding maka bermain dan belajar dapat dilakukan secara bereksplorasi baik berkelompok maupun mandiri dengan memanfaatkan taman atau sarana umum lainnya yang terdekat karena dapat menambah pengalaman bermain *outdoor* pada anak-anak. Hal yang paling penting dari penataan lingkungan *outdoor* adalah anak mendapatkan pengalaman yang unik. Misalnya *science*, yang datang dengan sendirinya secara natural, yaitu bereksplorasi dan mengobservasi dengan tangannya sendiri.

a. Tujuan Anak Belajar di Luar Ruangan (*Outdoor*)

Tempat yang besar adalah salah satu ciri dari lingkungan *outdoor* menjadi sempurna bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan otot-otot besar, misalnya berlari dan memanjat. Menggunakan perlengkapan di area bermain juga dapat lebih meningkatkan ketahanan, keseimbangan, dan koordinasi tubuh.

Dalam kurikulum kreatif, lingkungan bermain di luar ruangan adalah hal yang memerlukan perhatian yang sama dengan kegiatan di dalam kelas. Hal ini berarti bahwa berbagai pengembangan dipelajari (sosial-emosional, kognitif dan fisik) yang dimasukkan dalam kegiatan *indoor* juga masuk dalam kegiatan *outdoor* karena alasan sebagai berikut.

1) Tujuan Perkembangan Sosial Emosional

- a) Mendemonstrasikan kemampuan sosial dengan membantu merawat taman, berpartisipasi dalam permainan bersama teman sebaya.
- b) Berunding dan kompromi serta kooperatif dengan sesama teman dalam menggunakan peralatan yang ada di area bermain, berbagi alat-alat seni, berbagi kelompok.
- c) Mengekspresikan kreativitas, dengan membuat berbagai benda seni, mengembangkan permainan baru.



- d) Mempertinggi rasa percaya diri (mampu belajar untuk menggunakan motorik kasar dan motorik halus).
- e) Menambah kemandirian seperti mendaki sendiri atau turun dengan menggunakan tali tanpa bantuan.
- f) Menunjukkan prestasi yang dibanggakan, seperti memperlihatkan kekuatan fisik, membawa hewan peliharaan, membawa tumbuhan yang ditanam dari bibit.

2) Tujuan Perkembangan Kognitif

- a) Membuat keputusan (memilih sebuah aktivitas *outdoor*).
- b) Merencanakan dan memiliki banyak ide (bermain *games*, membangun balok, melakukan permainan tukang kayu, membuat karya seni, menanam pohon).
- c) Memecahkan masalah (membuat terowongan dari bukit pasir, dapat bermain dari satu alat permainan ke alat permainan lainnya).
- d) Menggali pengalaman melalui berbagai peran, seperti menjadi sopir ambulans, mengecat pagar dengan air.
- e) Dapat bekerja sama (bermain pasir bersama dengan menambahkan sedikit air).

3) Tujuan Perkembangan Fisik

- a) Mengembangkan motorik kasar (mendaki, bergelayut, melompat, loncat tali dan berlari-lari).
- b) Menambah koordinasi gerakan mata dan tangan (menangkap, melempar, pekerjaan tukang kayu).
- c) Mengatur keseimbangan (mendaki, berayun, meluncur, menggunakan balok untuk berlatih keseimbangan).
- d) Menambah kesadaran akan ruang dan tempat (berayun, mendaki, menurun, masuk, keluar, di atas dan di bawah).

Selain itu kegiatan di luar ruangan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Agar lingkungan belajar *outdoor* bermanfaat dan secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola secara serius oleh pihak sekolah dan para guru. Adapun aspek-aspek yang termasuk ruang lingkup pengelolaan lingkungan belajar



outdoor secara umum adalah: (1) penataan lokasi kegiatan dengan berbagai sarannya, (2) penanganan pagar sekolah secara tepat, (3) pengelolaan tanah lapang, (4) perawatan dan penanganan permukaan tanah, (5) naungan atau atap agar kegiatan tetap nyaman meskipun terik atau hujan, dan (6) pengelolaan gudang *outdoor* untuk penyimpanan berbagai barang dan alat kegiatan.

Secara lebih khusus, hal-hal yang menjadi sasaran pengelolaan lingkungan belajar di luar ruangan adalah penempatan berbagai sarana bermain, pengelolaan kebun sekolah sebagai bagian dari tempat belajar anak, pengelolaan sarana untuk kegiatan pertukangan, pengelolaan untuk kegiatan transportasi dan pengembangan fisik. Sejumlah sarana yang cocok untuk kegiatan dan sesuai dengan tujuan pengembangan bagi anak TK antara lain; tangga yang dipasang di tanah, luncuran, ayunan, terowongan mini (misalnya: ban yang dikubur setengahnya) dan terowongan yang lebih panjang untuk merangkak, kayu atau bangku rendah untuk dipanjat, jembatan gantung yang rendah, atap untuk rumah-rumahan, tempat bangunan balok, Jalur untuk mainan yang ditarik/didorong dan ditunggangi, tempat bermain pasir dan air, dan Lingkungan alamiah (pohon, semak belukar dan bunga). Lingkungan di luar ruangan memberikan kekayaan tersendiri bagi anak dalam mengenal tekstur, warna, aroma dan suara-suara, jauh lebih bermakna dibandingkan hanya mengalaminya di dalam ruangan saja. Lingkungan di luar ruangan juga menambah pengalaman untuk menikmati hari yang cerah. Menikmati udara segar yang sangat baik dan menyehatkan bagi anak-anak. Di luar mereka dapat merasakan udara, menikmati kebebasan ruangan terbuka dan meningkatkan keterampilan penggunaan otot dengan cara-cara yang baru.

Lingkungan *outdoor* lebih banyak merangsang aktivitas otot seperti berlari, melompat dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan bebas. Peralatan bermain yang tersedia akan mendorong anak untuk memanjat, melatih keseimbangan, melatih koordinasi dan pengembangan kekuatan tubuh bagian atas dan juga bagian bawah. Mereka dapat menggali pasir dan



tanah, menuangkan air, mengambil dan mengumpulkan batu-batu, dedaunan atau sekedar melakukan permainan kelereng.

Manfaat lain dari bermain di luar ruangan adalah anak-anak menjadi tahu dan mengenal reaksi tubuh mereka sendiri saat bekerja dalam ruangan dan membandingkannya dengan situasi ketika beraktivitas di luar. Anak dapat merasakan bagaimana rasanya berada di ketinggian, saat ia berada di bagian atas panjatan, berayun di ayunan, merangkak melalui sebuah terowongan atau berguling di dedaunan. Hal ini sangat baik untuk melatih daya tahan dan keseimbangan mental anak.

Ayunan dan papan luncur merupakan alat permainan yang biasa menyebabkan luka terhadap anak-anak di bawah usia enam tahun ada beberapa kriteria keselamatan dalam menggunakan papan luncur sebagai berikut.

- Panggung tempat meluncur memiliki luas yang cukup untuk menampung beberapa anak.
- Memiliki pegangan untuk anak ketika mereka bergerak dari posisi berdiri ke posisi duduk.
- Tempat meluncur memiliki sisi dengan ketinggian panjangnya empat inci selama anak-anak berada di dalamnya.
- Dasar dari papan luncur dihubungkan langsung ke lantai dasar sehingga ketika anak-anak meluncur dari kecepatan papan luncur, anak dapat perolehan dari meluncur ke posisi berdiri.
- Papan luncur yang terbuat dari besi atau logam ditempatkan pada tempat yang teduh (papan luncur yang terbuat dari besi mudah panas).

Kriteria keselamatan dalam menggunakan ayunan.

- Tempat duduk ayunan terbuat dari bahan yang ringan, bahan-bahan fleksibel, seperti karet (ban), kanvas atau plastik untuk meminimalis terjadinya kecelakaan
- Menggunakan pengait “S” untuk menggantung ayunan yang didekatkan rapat sehingga anak-anak tidak dapat menangkap mereka
- Ayunan yang terbuat dari ban dipisahkan dengan ayunan yang dibuat secara permanen.
- Ayunan binatang, tali ayunan, batang gantung dan lingkaran ayunan harus dijauhkan.



b. Prinsip Umum Penataan Arena Bermain *Outdoor*

Penataan lingkungan belajar yang berada di luar harus memenuhi beberapa kriteria agar memperoleh hasil yang maksimal, yaitu:

1) Memenuhi Aturan Keamanan yang Memadai

Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh pihak sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi kapan saja, dan di mana saja, mengingat usia anak yang masih belum matang secara fisik dan mental dalam merencanakan dan mempergunakan tubuhnya.

2) Melindungi dan Meningkatkan Karakteristik Alamiah Anak

Pada umumnya anak-anak secara alamiah sangat menyukai aktivitas di luar ruangan. Bagi anak situasi dan kondisi apa pun dapat menjadi kegiatan yang menarik. Hal ini harus dijaga dan menjadi bentuk pelayanan guru terhadap anak. Melalui aktivitas *outdoor* para guru diharapkan memahami kebutuhan tersebut dan memfasilitasinya tanpa banyak melakukan intervensi. Kebutuhan anak untuk bebas bergerak, mandiri, dan mengatur dirinya sendiri mendapatkan kesempatan untuk dikembangkan dalam arena *outdoor* ini. Guru hanya berperan untuk mungkin timbul akibat dari kebebasan anak yang belum diimbangi dengan kematangan intelektual.

3) Desain Lingkungan Luar Kelas Harus Didasarkan pada Kebutuhan Anak

Kita sepakat bahwa bermain dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan sekalipun penekanan ditempatkan pada berbagai aspek perkembangan akan bervariasi tergantung pada fokus dan prioritas program yang diberlakukan. Tempat bermain tradisional dengan perlengkapan yang tetap (misalnya ayunan dan papan luncur) bukanlah tempat yang baik bagi anak untuk bermain-main ditinjau dari pendirian perkembangan (dan juga untuk alasan keamanan).

Anak TK memerlukan perangkat yang tetap dan kompleks maupun materi sederhana dan mudah dipindahkan serta dapat dimanipulasi oleh anak-anak (misalnya pasir, air, kayu dan ban). Dua karakteristik desain



tempat bermain diasosiasikan dengan tingkatan bermain yang tinggi yaitu: materi-materi yang fleksibel (misalnya, materi yang dapat dimanipulasi, diubah dan dikombinasikan oleh anak) dan materi yang memberikan beragam pengalaman. Tempat bermain juga harus memenuhi kebutuhan anak-anak yang berkelainan.

4) Secara Estetis Harus Menyenangkan

Ruang *outdoor* harus menarik bagi semua indera. Talbot dan Frost (1996) mengajukan beberapa kualitas desain (misalnya sensualitas, kecemerlangan, cara penempatan) harus dipertimbangkan dalam mendesain tempat bermain yang menstimulus rasa takjub dan kepekaan indra anak. Hal ini akan berpengaruh terhadap motivasi anak untuk beraktivitas, juga meningkatkan kepekaan rasa anak dalam menyerap estetika.

c. Spesifikasi Lingkungan Belajar di Luar Kelas (*Out Door*)

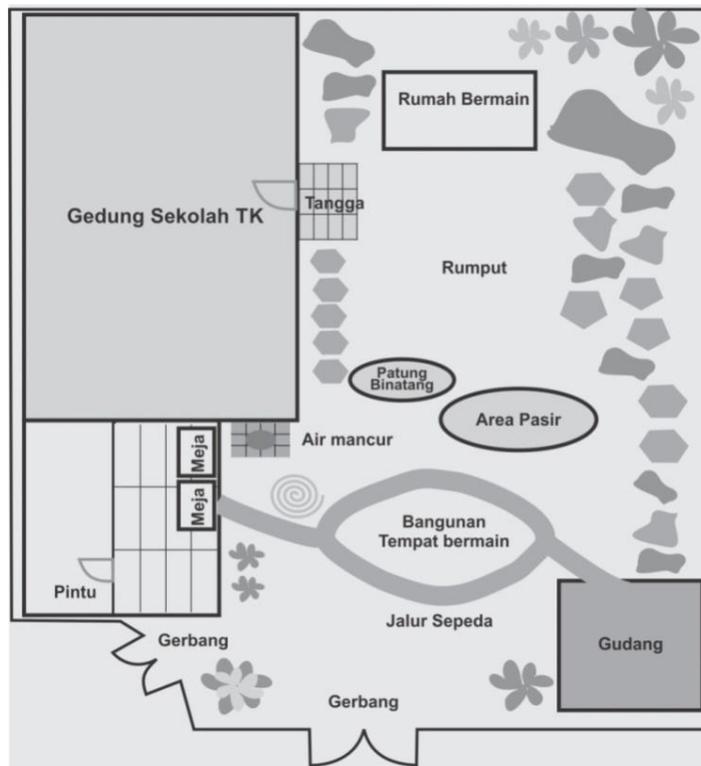
Spesifikasi untuk arena bermain *outdoor* harus cukup fleksibel dalam memenuhi kebutuhan dan prasyarat minimal serta diharapkan memasukkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

- lokasi,
- ukuran,
- pagar,
- tanah lapang,
- permukaan, serta
- atap atau naungan.

d. Desain dan *Setting* Area Lingkungan Belajar di Luar Kelas

Model ini hanyalah alternatif yang ditawarkan, proses implementasi dan pengaturannya secara riil di lapangan dapat diatur dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah.





Gambar 2 1. Taman Bermain

(Sumber: Pengelolaan Lingkungan Belajar, Rita M dkk, 2003)

Taman bermain sebaiknya ditempatkan di dekat sekolah, terutama taman bermain bagi anak-anak yang lebih kecil atau berusia di bawah 5 tahun. Pasir yang digunakan di bawah permainan memanjat bertujuan untuk mengurangi resiko luka yang diakibatkan oleh jatuhnya anak. Penempatan permainan memanjat ini dibatasi dengan permukaan yang kuat, memiliki anak tangga yang pendek dengan struktur panjatan yang melengkung, dan berbagai rangkaian tantangan panjatan yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

Arena luncur perorangan atau ganda sebaiknya menawarkan kenyamanan di ketinggian yang berbeda. Lantainya terbuat dari bahan-bahan yang menyerap panas dan cahaya, dari tanah berumput yang dilapisi dengan pasir. Meja piknik yang dinaungi dengan pepohonan besar sangatlah tepat untuk menyantap makanan kecil atau aktivitas lainnya. Antara taman bermain 1 dan 2 terdapat sebuah gudang untuk menyimpan sekop pembersih pasir dan mainan air, kendaraan beroda, tempat air, kursi dan peralatan lainnya yang terkadang dibutuhkan.



5. Jenis Permainan dan Perlengkapan Aktivitas di Luar Kelas

Pada arena *outdoor* diharapkan ada tempat yang menantang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan anak secara total. Ada empat tipe pengalaman bermain di luar ruangan menurut Johson, Christie dan Yawkey (1992) dalam bukunya Rita, (Pengelolaan Lingkungan Belajar) yaitu:

1. Permainan atau latihan fungsional yang melibatkan praktik dan pengulangan aktivitas motorik kasar;
2. Permainan konstruktif yang melibatkan penggunaan materi-materi seperti cat atau pasir untuk diciptakan atau dibentuk;
3. Permainan drama atau permainan pura-pura yang sering kali dilaksanakan dalam tempat tertutup;
4. Permainan kelompok atau permainan yang melibatkan lebih dari satu orang anak (misalnya: jungkat-jungkit, permainan yang memiliki aturan).

Sedangkan Howard (1992) membahas sembilan area aktivitas di tempat bermain *outdoor*, yaitu: 1. Area penggalian; 2. Area permainan air, 3. Area permainan drama, 4. Area memanjat, 5. Area mendorong/menarik atau mengendarai, 6. Area konstruksi, 7. Area lari bebas, 8. Area berkebun, 9. Area diam.

Dalam setiap pusat kegiatan dapat dipadukan lebih dari satu tipe permainan. Misalnya pusat permainan penggalian dapat juga menjadi pusat aktivitas konstruktif dan dramatik. Pelaksanaannya terdapat beberapa perbedaan teknis di area kegiatan *outdoor* dengan kegiatan *indoor*. Kegiatan *outdoor* sering kali kurang terstruktur dan pembagian kegiatan di setiap area kurang jelas. Misalnya "aktivitas mencuci", hal ini melibatkan permainan air, permainan drama, permainan dorong/ tarik serta naik kendaraan. Kegiatan di luar ruangan memiliki peluang dan kebebasan yang lebih banyak untuk bergerak. Aktivitas di luar juga tidak memiliki batasan jumlah anak yang diperbolehkan bermain di setiap area. Berikut ini beberapa area yang umum terdapat dalam lingkungan *outdoor*, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Area Bermain Bebas

Lingkungan di luar ruangan, sebagaimana lingkungan di dalam kelas memerlukan perencanaan yang seksama. Tempat bermain diluar yang ideal adalah tempat yang memiliki berbagai jenis area mainan yang dapat merangsang anak-anak untuk belajar dengan berbagai cara. Salah satu area yang dipersiapkan di luar adalah area bermain bebas. Di area ini, guru



sebaiknya memastikan adanya pola-pola jalur lalu lintas yang mudah diikuti dan aman bagi anak, sehingga mereka tidak saling bertabrakan.

b. Area Memanjat

Pada umumnya tempat bermain di TK telah memiliki peralatan memanjat. Anak-anak dari berbagai usia sangat menyukai daerah ini. Anak-anak yang lebih muda mungkin hanya akan memanjat sedikit, sementara yang lainnya dapat berayun seperti monyet. Merupakan hal yang sangat penting bagi guru, untuk membiarkan anak-anak belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri dan tidak memaksa melebihi kemampuan mereka. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah resiko kecelakaan yang cukup tinggi di area ini. Untuk mengantisipasi masalah tersebut, dapat dilapisi dengan bahan-bahan yang terbuat dari besi dengan busa atau karet, serta menempatkan area memanjat di wilayah yang memiliki tanah yang lembut.

c. Area Transportasi

Area transportasi merupakan satu-satunya wilayah di lingkungan luar ruangan yang memiliki permukaan yang keras. Hal ini dilakukan supaya anak lebih mudah dan lebih aman untuk menjaga keseimbangan. Dengan permukaan yang keras anak akan lebih mudah menginjak pedal, melakukan belokan, memulai dan menghentikan kendaraannya. Ketika mereka menarik atau naik kendaraan, anak-anak akan membangun kekuatan motorik yang sangat besar dan melatih keseimbangan. Guru dapat melengkapi permainan di area ini dengan menambahkan kereta-kereta dan mainan beroda yang dapat ditarik, mainan ini sangat cocok bagi anak-anak yang lebih kecil. Sementara sepeda, sepatu roda dan *skate board* cocok bagi anak-anak yang lebih besar. Area transportasi dapat juga dijadikan tempat untuk bermain peran. Guru dapat mendorong anak melakukan permainan tersebut dengan menambahkan topi, tanda atau kostum. Di area transportasi ini, anak-anak juga mungkin menggunakan daerah ini untuk aktivitas-aktivitas lain seperti melompat, bermain musik dan menggelar karya seni.

Kecelakaan yang umum terjadi di area ini adalah terjatuh. Oleh karena itu, guru sebaiknya selalu menyediakan peralatan P3K. Pada dasarnya kecelakaan-kecelakaan tersebut dapat dihindari jika area-area ini dengan jelas di tandai. Guru dapat menggunakan kapur tulis untuk member tanda, atau membuat tanda yang dapat dipindah-pindahkan. Selain itu, keterlibatan



orang tua dalam mengawasi, akan sangat membantu anak-anak untuk menghindari tabrakan dan kecelakaan.

d. Area Bermain Hening

Hal terpenting dalam menyediakan area bermain *outdoor* adalah tempat untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan kesunyian yang didesain secara khusus. Meskipun banyak tempat bermain *outdoor* yang membawa anak senang dan gembira, kadang-kadang anak ingin mengundurkan diri dari kesibukan memanjat, mengendarai dan mengundurkan diri dari aktivitas yang tinggi dan rileks dengan berdiam diri. Idealnya bermain hening dalam area *outdoor* harus berada di tempat yang teduh sehingga anak-anak dapat tenang membaca. Area ini seharusnya dilengkapi dengan tempat duduk, seperti meletakkan tikar di atas rumput atau meja piknik yang berdekatan dengan pohon sehingga anak-anak merasa nyaman.

Di bawah ini beberapa perlengkapan yang dapat disediakan di area bermain hening yaitu: krayon, kapur dan kertas, buku-buku, radio dan kaset, cat, papan permainan yang berukuran besar, selimut, bantal untuk bermain rumah-rumahan.

e. Area Tukang Kayu (Pertukangan)

Aktivitas bermain tukang kayu sangat baik jika berada di area outdoor. Anak-anak dalam area ini secara intensif sering disibukkan dengan apa yang dikerjakannya maka sangat membantu untuk meletakkan area tukang kayu di tempat dimana anak tidak merasa terganggu. Anda juga menginginkan tidak ada sesuatu yang menghalangi, pada saat anak duduk melakukan kegiatan di area ini sehingga segala sesuatu yang tidak diinginkan tidak terjadi. Jika Anda memiliki meja kerja untuk area bermain tukang kayu, yakinkan bahwa meja tersebut kuat dan memiliki tinggi yang pas untuk anak, dengan tinggi kira-kira sepinggang anak. Perlengkapan pertukangan dapat disimpan di dalam peti kayu yang kuat atau di gantung pada papan gantung dengan garis batas agar terlihat dimana tempat alat-alat tersebut diletakkan. Hal terpenting adalah menjaga peralatan karena sebagian akan rusak jika peraltan tersebut basah. Berikut ini adalah perlengkapan dasar yang harus dimiliki di area tukang kayu: Palu cakar (dengan berat 11-13 ons), gergaji (dengan berat 12-16 ons), beraneka macam paku dengan ukuran kepala yang besar, bor tangan, penggaris, penyimpanan logam dan kantong semen, potongan-potongan kayu kecil dengan berbagai macam ukuran.



Orang tua dapat dijadikan narasumber yang baik sebagai pemotong kayu, tempat penjualan kayu, tukang potong kayu, orang yang ahli dan pembuat *furniture*. Pastikan untuk mengecek semua kayu tidak patah, rusak dengan paku atau berbahaya sebelum kayu tersebut digunakan oleh anak. Berikut beberapa sarana di area tukang kayu: paku dinding, tangkai es krim, gabus, kawat, gulungan kabel, yang terbuat dari kayu, lem kayu, benang dan tali, styrofoam, bulu-bulu, dan tutup botol

f. Area Kebun

Belajar dari buku-buku bagaimana tumbuhan berkembang adalah suatu hal yang menarik bagi anak, tetapi melihat langsung apa yang terjadi di luar ruangan merupakan pengalaman lain bagi anak yang dapat ditemukan di area bermain *outdoor*. Ketika hal tersebut menjadi suatu pengalaman, lingkungan *outdoor* merupakan laboratorium yang baik untuk belajar. Kegiatan berkebun merupakan pilihan kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan ini tergantung dengan ketersediaan lahan. Area kebun dapat digunakan untuk menanam bunga-bunga atau menanam sayuran, kebun yang luas cukup untuk memproduksi makanan pangan. Banyak anak yang tergugah hatinya untuk menanam benih sehingga berkembang menjadi bunga dan sayuran.

Berikut ini beberapa peralatan berkebun yang disarankan: beberapa perlengkapan untuk berkebun, gerobak tangan, benih atau biji-bijian, kantong kotor dan bersih, fasilitas air, tempat menyiram bunga, dan tali dan kayu untuk memberi tanda jalan. Kebun bunga dapat diletakkan dekat dengan pintu gerbang. Di lokasi ini orang tua dapat mengawasi dan melihat anak-anak mereka melakukan aktivitas berkebun.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi pokok di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan, sebagai berikut.

1. Baca kembali uraian materi yang ada di kegiatan pembelajaran 2 dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi pokok satu ini.



3. Lakukan diskusi dengan penuh tanggung jawab dalam membahas soal-soal beserta kunci jawabannya.
4. Kerjakan LK-02 (lihat halaman lampiran)

E. Latihan/Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dibawah ini!

1. Manakah di bawah ini yang tidak perlu diketahui oleh seorang guru untuk menata ruangan kelasnya....
 - A. Peralatan yang dapat digunakan sehari-hari dan peralatan yang perlu disimpan
 - B. Bagaimana suatu peralatan dapat menstimulus perkembangan anak secara optimal
 - C. Dimana membeli peralatan yang terbaik dan mahal untuk anak TK
 - D. Peralatan mana yang dapat membantu aspek perkembangan anak

2. Fisik ruangan sebaiknya mencerminkan minat, kebutuhan dan bakat anak-anak. Hal itu terjadi ketika
 - A. Di ruangan terdapat loker guru yang tidak boleh disentuh sama sekali oleh anak-anak
 - B. Rak-rak, kursi-kursi, meja-meja dan fasilitas penyimpanan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak, dipajang setinggi anak-anak dan mudah dijangkau oleh anak.
 - C. Di kelas terdapat tempat untuk memajang foto guru-guru yang pernah mengajar di kelas tersebut
 - D. Ruangan di dekorasi dengan hiasan yang berwarna-warni dengan gambar yang besar dan hiasan gantung yang memenuhi ruangan kelas.

3. Perencanaan dan pengelolaan kelas yang baik dan berhati-hati, akan memberikan keuntungan pada pendidik, yaitu....
 - A. Tidak akan mudah bosan
 - B. Mempermudah pekerjaan
 - C. Dapat bekerja lebih produktif
 - D. Tertantang untuk bekerja lebih baik

4. Di halaman luar (*out door*) sering tersedia bak pasir atau bak air, manfaatnya untuk
 - A. Membuat anak senang



- B. Anak dapat bermain
 - C. Melatih anak bermain dengan pasir dan air
 - D. Anak dapat belajar dengan alam
5. Ruang kelas (*indoor*) di TK sering di desain dengan warna-warna terang, hal ini dikarenakan
- A. Anak-anak menyukai warna terang
 - B. Warna yang terang akan terlihat ramai
 - C. Lebih terkesan meriah
 - D. Suasana yang menyenangkan

F. Rangkuman

Pengelolaan lingkungan belajar bagi anak usia dini adalah suatu proses mengkoordinasikan dan mengintegrasikan berbagai komponen lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak usia dini, sehingga dapat terfasilitasi secara baik. Secara umum tujuan pengelolaan lingkungan belajar adalah untuk mewujudkan situasi yang kondusif untuk memfasilitasi perkembangan dan belajar anak secara maksimal sesuai dengan kebutuhan intelektual, fisik-motorik dan sosio-emosional, serta untuk menghilangkan berbagai hambatan yang akan mengganggu perkembangan dan efektivitas belajar anak tersebut. Prinsip yang berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak, mengandung arti bahwa perkembangan dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai, terbaik, dan bermakna bagi kehidupan anak.

Di dalam menata ruang belajar umumnya membagi lingkungan belajar ke dalam dua bagian besar, yaitu lingkungan belajar dalam kelas sering disebut dengan lingkungan *indoor*, dan lingkungan belajar luar kelas yang sering disebut lingkungan belajar *outdoor*.

Sasaran pengelolaan lingkungan belajar dalam kelas atau *indoor* diawali dari pengenalan ruangan yang akan digunakan sebagai tempat belajar bagi anak. Hal-hal yang menjadi perhatian minimal meliputi ukuran ruangan, arah ruangan, keadaan lantai, keadaan dinding, keadaan atap dan lain sebagainya yang diperlukan dalam pengelolaan lingkungan belajar. Pada arena *outdoor* diharapkan



ada tempat yang menantang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan anak secara total

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{5} \times 100\%$$

Keterangan:

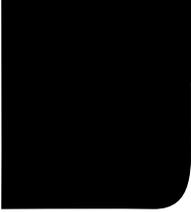
- 90 – 100% = baik sekali
- 80 – 89% = baik
- 70 – 79% = cukup
- < 70% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan materi berikutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.



KOMPETENSI PROFESIONAL: STRATEGI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI TK





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 GAMBARAN UMUM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK

A. Tujuan

Tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran 3 ini adalah agar guru mampu merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam enam lingkup perkembangan bagi anak usia 4-6 tahun, dengan mengintegrasikan nilai-nilai utama penguatan pendidikan karakter.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi atau kinerja yang harus dikuasai guru setelah mengikuti seluruh kegiatan belajar pada kegiatan pembelajaran 3 ini adalah diharapkan guru mampu merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam enam lingkup perkembangan bagi anak usia 4-6 tahun.

Setelah mempelajari materi ini, Anda diharapkan mampu:

1. Merumuskan tujuan kegiatan enam lingkup perkembangan anaksesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
2. Menyusun materi kegiatan enam lingkup perkembangan anaksesuai panduan pendidikan pendidik.
3. Merumuskan waktu kegiatan enam lingkup perkembangan anaksesuai panduan pendidikan pendidik.
4. Menentukan metode kegiatan enam lingkup perkembangan anakdengan semangat kerjasama.
5. Merancang media yang akan digunakan dalam kegiatan enam lingkup perkembangan anaksecara kreatif.

C. Uraian Materi

1. Lingkup Perkembangan Anak TK

Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni merupakan bagian tidak terpisahkan sebagaimana terdapat pada Lampiran I Peraturan



Menteri nomor 137 tahun 2014, sebagai panduan pendidikan pendidik PAUD, adalah sebagai berikut:

- a. Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- b. Fisik-motorik meliputi:
 - 1) Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;
 - 2) Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan
 - 3) Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.
- c. Kognitif meliputi:
 - 1) Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
 - 2) Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
 - 3) Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
- d. Bahasa terdiri atas:
 - 1) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan;
 - 2) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan



3) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

e. Sosial-emosional meliputi:

- 1) Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain;
- 2) Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan
- 3) Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

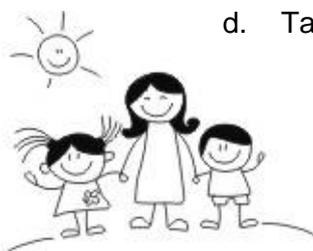
f. Seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak juga merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan Kurikulum PAUD.

Tahap perkembangan berdasarkan analisis biologis menurut Hurlock dalam Masitoh (2011), tahap perkembangan individu terbagi dalam lima tahapan, yaitu:

- a. Tahap I : Fase prenatal (sebelum lahir), mulai masa konsepsi sampai proses kelahiran, yaitu sekitar 9 bulan atau 280 hari.
- b. Tahap II : Infancy, mulai lahir sampai usia 10 atau 14 hari
- c. Tahap III : Babyhood (bayi), mulai 2 minggu sampai 2 tahun
- d. Tahap IV : *Childhood*(kanak-kanak), mulai 2 tahun sampai masa remaja



- e. Tahap V : *Adolescence/puberty*, mulai usia 11 atau 13 tahun sampai usia 21 tahun.

Fase perkembangan ini dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu.

Perkembangan merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu, dalam hal ini anak usia TK, tergambar dalam lampiran 1 Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 4–6 tahun adalah sebagai berikut.

Tabel 3 1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4 - 6 Tahun

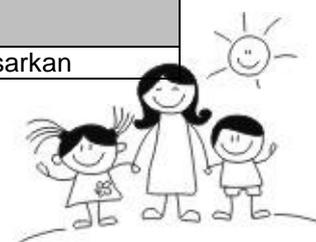
Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
I. Lingkup Perkembangan: Nilai Agama dan Moral	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianutnya 2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu 2. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk 3. Membiasakan diri berperilaku baik 4. Mengucapkan salam dan membalas salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 5. Mengetahui hari besar agama 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain
II. Fisik Motorik	
A. Motorik Kasar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri



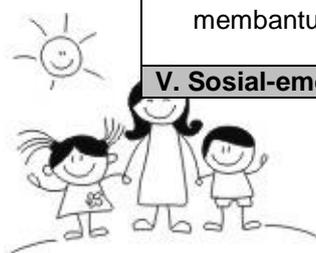
Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
luar kelas	
II. Fisik Motorik	
B. Motorik Halus	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggantung sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
II. Fisik Motorik	
Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal 6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa) 7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
III. Bahasa	
A. Memahami bahasa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
III. Bahasa	
B. Mengungkapkan bahasa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kalimat sederhana 2. Bertanya dengan kalimat yang benar 3. Menjawab pertanyaan sesuai 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 6. Menyebutkan kelompok gambar yang



Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
<p>pertanyaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) Menyebutkan kata-kata yang dikenal Mengutarakan pendapat kepada orang lain Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar Memperkaya perbendaharaan kata Berpartisipasi dalam percakapan 	<p>memiliki bunyi yang sama</p> <ol style="list-style-type: none"> Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
<p>III. Bahasa C. Keaksaraan</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Mengenal simbol-simbol Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya Membuat coretan yang bermakna Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf Membaca nama sendiri Menuliskan nama sendiri Memahami arti kata dalam cerita
<p>IV. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) Mengetahui konsep banyak dan sedikit Mengkreasi sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman) 	<ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
<p>IV. Kognitif B. Berfikir Logis</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda 	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal perbedaan berdasarkan



Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
<p>berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<p>ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</p> <ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti:”Ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi Mengenal pola ABCD-ABCD Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
<p>IV. Kognitif C. Berfikir Simbolik</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Membilang banyak benda satu sampai sepuluh Mengenal konsep bilangan Mengenal lambang bilangan Mengenal lambang huruf 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan lambang bilangan 1-10 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
<p>V. Sosial-emosional A. Kesadaran Diri</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan Mengendalikan perasaan Menunjukkan rasa percaya diri Memahami peraturan dan disiplin Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) Bangga terhadap hasil karya sendiri 	<ol style="list-style-type: none"> Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
<p>V. Sosial-emosional B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain</p>	
<ol style="list-style-type: none"> Menjaga diri sendiri dari lingkungannya Menghargai keunggulan orang lain Mau berbagi, menolong, dan membantu teman 	<ol style="list-style-type: none"> Tahu akan hak nya Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) Mengatur diri sendiri Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
<p>V. Sosial-emosional</p>	



Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
C. Perilaku Prososial	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa empati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
VI. Seni	
A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
VI. Seni	
B. Tertarik dengan kegiatan seni	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih jenis lagu yang disukai 2. Bernyanyi sendiri 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita 6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi 7. Menggambar objek di sekitarnya 8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)

3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

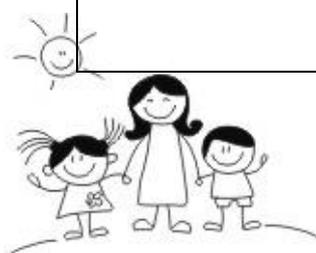
Dalam kurikulum 2013 PAUD, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan TK tergambar pada Kompetensi Inti yang mencakup kompetensi inti sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia enam tahun



yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk KI Sikap Spiritual, KI Sikap Sosial, KI Pengetahuan, dan KI Keterampilan, dan Kompetensi Dasar (KD) dirumuskan berdasarkan Kompetensi Inti (KI). Berikut adalah uraian dari Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut.

Tabel 3 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI - 1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI - 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI - 3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni



KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI - 4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

4. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak TK

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) maka dirumuskan indikator pencapaian perkembangan anak. Indikator pencapaian perkembangan anak adalah penanda perkembangan yang spesifik dan terukur untuk memantau/menilai perkembangan anak pada usia tertentu. Indikator pencapaian kompetensi menunjukkan spesifikasi kompetensi atau kinerja yang harus dikuasai setelah mengikuti seluruh kegiatan belajar pada setiap kegiatan pembelajaran.

Indikator pencapaian perkembangan anak merupakan kontinum/rentang perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Indikator pencapaian perkembangan anak berfungsi untuk memantau perkembangan anak dan bukan



untuk digunakan secara langsung baik sebagai bahan ajar maupun kegiatan pembelajaran.

Indikator pencapaian perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok usia. Anak TK berada pada kelompok usia 4 – 6 tahun. Tabel berikut adalah rincian setiap indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014.

Tabel 3.3. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak

KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan 2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan 2.7. Memiliki perilaku yang menunjukkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya 2.10. Memiliki perilaku	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.	



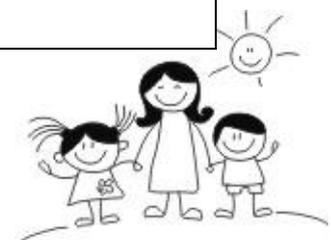
KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain 2.11. Memiliki perilaku dapat menyesuaikan diri 2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab 2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur 2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik, dan teman		
3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum memulai dan selesai kegiatan) Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya (misal: tidak bohong, tidak berkelahi) Menyebutkan hari-hari besar agama Menyebutkan tempat ibadah agama lain Menceritakan kembali tokoh-tokoh keagamaan (misal: nabi-nabi)
3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	Bersikap sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan-nya dengan bimbingan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) Mulai menunjukkan sikap mau menolong orang tua, pendidik, dan teman	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan-nya secara spontan (misal: mengucapkan maaf, permisi, terima kasih) Mau menolong orang tua, pendidik, dan teman
3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan bergelayutan (berkibar) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan



KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
	melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi	fisik dengan aturan
	kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu melempar sesuatu secara terarah	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancing kan baju, menali sepatu, meng- gambar, menempel menggunting, makan)
	Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu menangkap bola dengan tepat	
3.4. Mengetahui cara hidup sehat	Mulai terbiasa melakukan hidup bersih dan sehat	Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari; memakai baju bersih; membuang sampah pada tempatnya)
4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat	Melakukan kegiatan yang menunjuk-kan anak mampu mengenali bagian tubuh yang harus dilindungi dan cara melindungi dari kekerasan, termasuk kekerasan seksual	Mampu melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual dan <i>bullying</i> (misal dengan berteriak dan/atau berlari)
		Mampu menjaga keamanan diri dari benda-benda berbahaya (misal: listrik, pisau, pembasmi serangga)
	Mulai terbiasa mengkon-sumsi makanan dan minuman yang bersih, sehat dan bergizi	Terbiasa mengkonsum-si makanan dan minuman yang bersih, sehat, dan bergizi
	Menggunakan toilet tanpa bantuan	Menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan
3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	Melanjutkan kegiatan sampai selesai	Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan



KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
<p>3.6. Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)</p> <p>4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan)	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasang benda dengan pasangannya	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas (misal: menjodohkan, menjiplak, meniru)
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan lima seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan tinggi-rendah melalui	Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku



KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
	kegiatan membandingkan	
3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)	Menyebut nama anggota keluarga lain, teman, dan jenis kelamin mereka	Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll)
4.7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Menyebut tempat di lingkungan sekitarnya	Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana
	Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi pada radius yang lebih jauh (pasar, taman bermain)	Menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan
	Menyebutkan dan mengetahui perlengkapan/atribut yang berhubungan dengan pekerjaan orang-orang yang ada di sekitarnya	Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut
	Mengikuti aturan	Membuat dan mengikuti aturan
3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menunjuk nama dan kegunaan benda-benda alam	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana
4.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh	Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara sederhana yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam	Mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam
	Menunjukkan proses perkembangan makhluk hidup (misal: kupu-kupu, ayam, katak)	Menceritakan perkembangan makhluk hidup
3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Menggunakan cara penggunaan benda-benda teknologi sederhana (misal: gunting, sekop, palu, cangkul, pisau, gunting kuku, sikat gigi, sendok pembuka tutup botol, spons, roda pada kendaraan)	Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab
4.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)	Mengenali bahan-	Membuat alat-alat



KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
	bahan pembuatan teknologi sederhana	teknologi sederhana (misal: baling-baling, pesawat-pesawat, kereta-keretaapian, mobil-mobilan, telepon-teleponan dengan benang)
		Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya (misal: membuat teh dimulai dari menyediakan air panas, teh, gula, dan gelas)
3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih
	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan)
3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa	Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
	Menceritakan gambar yang ada dalam buku	Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali
	Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)	Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
	Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis)
	Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan	Membuat gambar dengan beberapa coretan/ tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata
		Menulis huruf-huruf dari namanya



KD	INDIKATOR PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
	Usia 4-5 Thn	Usia 5-6 Thn
		sendiri
	Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
		Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung
3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	Menjalin pertemanan dengan anak lain	Beradaptasi secara wajar dalam situasi baru
4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	Mempertahankan haknya untuk melindungi diri dengan bantuan orang lain, misal: meminta bantuan pada orang dewasa	Mempertahankan hak-haknya untuk melindungi diri
3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri	Memilih satu macam dari 2-3 pilihan yang tersedia (misal: mainan, makanan, pakaian)	Memilih satu macam dari 3 atau lebih pilihan yang tersedia
4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat	Memilih satu dari berbagai kegiatan/ benda yang disediakan	Memilih kegiatan/ benda yang paling sesuai dengan yang dibutuhkan dari beberapa pilihan yang ada
3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (*)	Menghargai penampilan karya seni anak lain dengan bimbingan (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)	Menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji)
4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Menampilkan karya seni sederhana di depan anak atau orang lain	Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain

Catatan:

1. Makna kata menulis, bukan diterjemahkan sebagai stimulasi yang mengarah kepada pemaksaan 'calistung'.
2. Tanda (*) terkait indikator kesadaran seni, tidak diterjemahkan bahwa semua anak harus menyukai semua jenis seni (stimulasi dapat dilakukan berdasarkan minat dan bakat anak).

Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan. Dengan kata lain, sikap



positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada pengetahuan dan KD pada keterampilan merupakan satu kesatuan karena pengetahuan dan keterampilan merupakan dua hal yang saling berinteraksi. Setiap aspek perkembangan terurai pada setiap kompetensi. Pencapaian seluruh aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan antar aspek perkembangan tetapi merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan kata lain, pada setiap kegiatan yang bertujuan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan seringkali terkait dengan beberapa aspek perkembangan.

5. Tujuan Pengembangan di TK

Tujuan pembelajaran merupakan satu diantara hal pokok yang harus diketahui dan disadari oleh seorang pendidik sebelum memulai kegiatan belajar. Guru atau pendidik harus dapat memberikan penafsiran yang tepat mengenai jenis dan fungsi tujuan yang akan dicapainya secara konkrit. Di Taman Kanak-kanak, tujuan pembelajaran secara khusus disebut dengan kemampuan. Kemampuan atau tujuan secara khusus ini dirumuskan oleh guru. Rumusan tujuan harus menggunakan kata kerja yang operasional dan dapat diukur dan diamati.

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan baik mulai dengan menyebut *Audience*, mencantumkan *Behavior* dan *Condition*, serta *Degree*.

Rumusan tujuan setidaknya mencakup 4 hal, yaitu:

- a. *Audience*. Pernyataan peserta diklat sebagai subyek belajar.
- b. *Behaviour*. Tujuan pembelajaran harus menyatakan secara eksplisit perilaku (*behaviour*) atau performansi yang akan dikuasai oleh peserta diklat.
- c. *Conditions*. Tujuan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kondisi peserta diklat dalam meraih perilaku yang telah ditetapkan (*constraints*).
- d. *Degree*. Tujuan pembelajaran hendaknya mensyaratkan suatu standar minimum/derajat yang mesti dikuasai oleh peserta diklat. (*Standard of performance*)



Menentukan tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan untuk setiap pertemuan. Tujuan mengacu pada indikator, paling tidak mengandung dua dari empat aspek, yaitu *Audience* (peserta didik) dan *Behavior* (aspek kemampuan).

Contoh tujuan pembelajaran:

Kompetensi Dasar:

- a. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
- c. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- d. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

Tujuan Pembelajaran:

Setelah melakukan kegiatan hari ini peserta didik diharapkan mampu:

- a. Dengan pengamatan ke kolam ikan, anak dapat menyebutkan jenis, ciri, manfaat ikan bagi kesehatan manusia, dan ikan sebagai makhluk ciptaan Tuhan dengan benar.
- b. Melalui kegiatan simulasi praktik memancing, anak dapat menyebutkan anggota tubuh yang digunakan saat kegiatan memancing dengan benar.
- c. Melalui kegiatan simulasi praktik memancing, anak dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh yang digunakan saat kegiatan memancing dengan benar.
- d. Melalui kegiatan simulasi praktik memancing, anak dapat melakukan kegiatan menggenggam, duduk dan jongkok saat kegiatan memancing dengan tepat.
- e. Dengan melakukan kegiatan prakek membentuk ikan dengan bahan *playdough*, anak dapat mengeksplorasi bentuk dan jenis ikan secara kreatif.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 4–6 tahun pada enam lingkup perkembangan menjadi tujuan yang akan di capai dalam mengembangkan kegiatan pengembangan di TK.

Bagaimana mencapai tujuan pembelajaran yang dikemas sesuai dengan karakteristik anak TK tersebut menjadi materi kegiatan, akan di bahas pada materi berikutnya.



6 Materi Kegiatan Pengembangan di TK

Pembelajaran di TK tidak menyajikan bidang studi atau mata pelajaran, akan tetapi materi disajikan dalam tema-tema. Melalui tema anak akan mudah membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya. Tema yang disajikan dimulai dari lingkungan terdekat dengan anak, seperti tema aku, keluargaku, pakaian, binatang dan sebagainya. Materi yang disampaikan melalui tema tersebut haruslah berkesinambungan yaitu saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Tema disajikan secara menarik dan menantang anak agar kreativitasnya berkembang.

Materi pembelajaran adalah rincian dari materi pokok yang memuat fakta konsep prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi. Pada standar isi lingkup materi meliputi program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema. Tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal. Pelaksanaan tema dan sub tema dilakukan dalam kegiatan pengembangan melalui bermain dan pembiasaan. Tema dan sub tema dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni. Melalui tema pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah mengenal suatu konsep pengetahuan dan dapat mempelajari sesuatu yang bersifat konkret. Dengan demikian, indikator perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Tema dapat dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan tema agar pembelajaran seraya bermain dapat dilaksanakan lebih menarik dan mendalam. Pembelajaran di TK menerapkan pembelajaran tematik, dimana pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan berbagai bahasan dari Kompetensi Dasar secara terintegrasi ke dalam satu tema. Tema bukan merupakan tujuan pembelajaran melainkan sebagai perluasan wawasan dalam rangka menghantarkan kematangan perkembangan anak. Tema bermanfaat menghubungkan bahasan satu dengan lainnya, sesuai dengan cara berpikir anak, sebagai topik bahasan. Topik bahasan yang dekat dan dikenal anak membuat anak lebih dapat terlibat di dalamnya, menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru yang sudah dimiliki anak, serta memudahkan pendidik PAUD dalam pengembangan kegiatan belajar sesuai dengan konsep dan sarana yang dimiliki lingkungan.



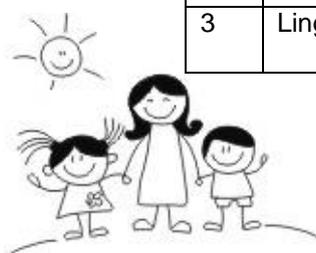
Daftar tema berisi sejumlah tema dalam setahun yang dibagi menjadi 2 semester. Misalnya, tema semester I terdiri dari 4 tema, yaitu Diriku, Keluargaku, Lingkungan, dan Binatang. Tema semester II terdiri dari 4 tema, yaitu Tanaman, Kendaraan, Alam Semesta, dan Negaraku. Tema-tema tersebut dapat dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing lembaga dan daerah.

Muatan pembelajaran adalah cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam Kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi sub tema.

Uraian berikut adalah tema-tema yang telah disiapkan untuk peserta didik TK kelompok A dan Kelompok B pada buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD. Adapun daftar tema dan cakupan materi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3 4. Daftar Tema dan Cakupan Materi

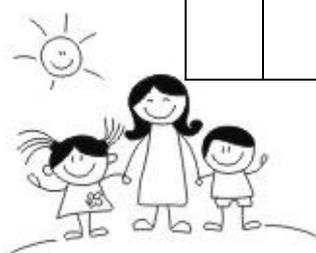
No.	Tema	Sub Tema	Cakupan Materi	
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
1.	Diriku	Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap	Nama lengkap, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap
		Tubuhku	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri	Anggota tubuh, bagian-bagian anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri khas, kesehatan dan keamanan diri
		Kesukaan ku	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan	Makanan, minuman, mainan, dan macam-macam kegiatan
2	Keluargaku	Anggota Keluargaku	Ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi	kakek, nenek, paman, bibi, orang-orang terdekat dilingkungan keluarga Kebiasaan dalam keluarga
		Profesi Anggota Keluarga	Macam-macam pekerjaan	Macam-macam pekerjaan dan tugasnya
3	Lingkungan	Rumahku	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi rumah • Bagian-bagian rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi rumah • Bagian-bagian



No.	Tema	Sub Tema	Cakupan Materi	
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
			<ul style="list-style-type: none"> • Cara merawat rumah • Jenis peralatan rumah tangga: Kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst) lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon • Fungsi peralatan rumah tangga • Cara menggunakan peralatan rumah tangga 	<p>rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara merawat rumah • Jenis peralatan rumah tangga: Kursi, meja, tempat tidur, kasur, peralatan makan (piring, gelas, sendok, garpu), peralatan dapur (kompor, wajan, dst) lemari es, radio, televisi, kaset, CD, telepon • Fungsi peralatan rumah tangga • Cara menggunakan peralatan rumah tangga • Cara merawat peralatan rumah tangga
		Sekolahku	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah	Gedung dan halaman sekolah, ruang belajar, tempat bermain dan alat-alat permainan, orang-orang yang ada di sekolah, tata tertib sekolah
4	Binatang	Binatang di air, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Ikan • Lele • Belut • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Merawat binatang • Bahaya • Manfaat 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Merawat binatang • Bahaya • Manfaat • Perkembangbiakan
		Binatang di darat, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Ayam • Kucing • Anjing • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Merawat binatang • Bahaya • Manfaat 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Merawat binatang • Bahaya • Manfaat • Perkembangbiakan
		Binatang bersayap, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Serangga • Kupu-kupu • Burung • Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Makanan • Bahaya • Manfaat 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh binatang • Makanan • Bahaya • Manfaat • Perkembangbiakan
		Binatang	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian tubuh



No.	Tema	Sub Tema	Cakupan Materi	
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
		hutan, misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Orang utan • Gajah • Harimau • Dll 	binatang <ul style="list-style-type: none"> • Bahaya • Manfaat • Makanan 	binatang <ul style="list-style-type: none"> • Bahaya • Manfaat • Makanan • Perkembangbiakan
5.	Tanaman	Tanaman buah	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman buah • Bagian-bagian tanaman buah • Manfaat tanaman buah • Cara menanam dan merawat tanaman buah 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman buah • Bagian-bagian tanaman buah • Manfaat tanaman buah • Cara menanam dan merawat tanaman buah
		Tanaman sayur	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman sayur • Bagian-bagian tanaman sayur • Manfaat tanaman sayur • Cara menanam dan merawat tanaman sayur 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman sayur • Bagian-bagian tanaman sayur • Manfaat tanaman sayur • Cara menanam dan merawat tanaman sayur
		Tanaman hias	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman hias • Bagian-bagian tanaman hias • Manfaat tanaman hias • Cara menanam dan merawat tanaman hias 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman hias • Bagian-bagian tanaman hias • Manfaat tanaman hias • Cara menanam dan merawat tanaman hias
		Tanaman obat	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman obat • Bagian-bagian tanaman obat • Manfaat tanaman obat • Cara menanam dan merawat tanaman obat 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman obat • Bagian-bagian tanaman obat • Manfaat tanaman obat • Cara menanam dan merawat tanaman obat
6.	Kendaraan	Kendaraan di darat	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di darat • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di darat • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian • Penggerakannya (ditarik kuda,



No.	Tema	Sub Tema	Cakupan Materi	
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
				menggunakan mesin, bensin) <ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian kendaraan • Tata tertib/Perilaku berkendara
		Kendaraan di air	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di air • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di air • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian • Penggeraknya (menggunakan mesin, bensin)
		Kendaraan di udara	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di udara • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis kendaraan di udara • Fungsi dan kegunaan • Nama pengendara/ pengemudi • Tempat pemberhentian • □ Penggeraknya (menggunakan mesin, bensin)
7.	Alam Semesta	Benda-benda alam	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak) • Manfaat benda-benda alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis benda-benda alam (tanah, air, pasir, batu, besi, emas, perak) • Manfaat benda-benda alam
		Benda-benda langit	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang) • Manfaat benda-benda langit 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis benda-benda langit (matahari, bulan, bintang) • Manfaat benda-benda langit
		Gejala alam	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gejala alam (siang, malam, banjir, gunung meletus, banjir, tanah longsor, ombak, pelangi, petir, hujan, gempa bumi) • Cara mencegah banjir, tanah longsor • Cara menyelamatkan diri dari banjir, tanah longsor, gempa



No.	Tema	Sub Tema	Cakupan Materi	
			Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
				bumi
8.	Negaraku	Tanah air	<ul style="list-style-type: none"> • Nama negara • Lambang negara • Presiden dan wakil presiden • Ibu kota negara • pahlawan • Lagu kebangsaan • Lagu-lagu wajib • Bendera • Desa, Kota, Pegunungan, Pesisir 	<ul style="list-style-type: none"> • Nama negara • Lambang negara • Presiden dan wakil presiden • Ibu kota negara • pahlawan • Lagu kebangsaan • Lagu-lagu wajib • Bendera • Desa, Kota, Pegunungan, Pesisir

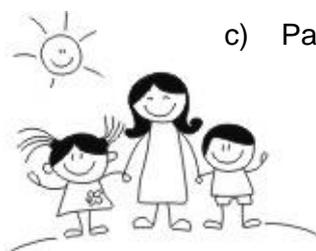
Tema-tema dan sub-sub tema yang ada di buku panduan merupakan contoh. Pendidik dapat mengadopsi, mengadaptasi, memodifikasi, atau mengganti sesuai dengan kondisi dan/atau kebutuhan pembelajaran di satuan PAUD masing-masing.

Pada pembelajaran di TK hal yang terpenting adalah proses belajar yang menumbuhkan anak senang belajar, senang melakukan proses saintis, BUKAN menekankan pada penguasaan materi karena penilaian atau *assessment* pada program anak usia dini merujuk pada tahap perkembangan. Namun demikian proses pembelajaran pada anak usia TK yang dilakukan melalui kegiatan bermain juga memberikan penambahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dengan memperhatikan kemampuan yang sesuai tahap perkembangan anak. Oleh karena itu pendidik juga harus mampu menurunkan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar. Materi tersebut penting dipahami karena:

- a) Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak
- b) Memperluas pengalaman bermain yang bermakna
- c) Menumbuhkan minat belajar anak

Langkah penyusunan materi:

- a) Pahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar. Kemampuan apa yang diharapkan dari KD tersebut.
- b) Pahami keluasan cakupan materi yang termuat dalam KD
- c) Pahami kedalaman materi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.



- d) Sesuaikan dengan visi yang ingin diwujudkan dan tujuan yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di TK.
- e) Tentukan prioritas materi yang mendukung pencapaian KD.

7. Waktu Kegiatan Pengembangan

Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka. Kegiatan tatap muka di TK, kelompok usia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun dengan lama belajar paling sedikit 900 menit per minggu. Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram.

Program Pengembangan	Kompetensi	4-6 tahun	
1. Moral dan agama 2. Fisik-Motorik 3. Kognitif 4. Bahasa 5. Sosial emosional 6. Seni	A. Sikap Spiritual B. Sikap Sosial C. Pengetahuan D. Keterampilan	900 menit per minggu terdiri atas 540 menit tatap muka dan 360 menit pengasuhan terprogram	per minggu 150 menit untuk 6 pertemuan per minggu atau 180 menit untuk 5 pertemuan per minggu

Pada pembelajaran tematik di TK, guru dapat menghemat waktu, karena lingkup perkembangan yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.

Tidak ada ketentuan sebuah tema dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Artinya sebuah tema bisa dilaksanakan lama dan bisa juga singkat, tergantung keluasan tema dan minat anak terhadap tema tersebut. Ada kalanya satu tema membutuhkan waktu selama sebulan atau bahkan lebih, ada juga yang kurang dari sebulan. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar yang dibagi ke dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

8. Metode Kegiatan Pengembangan

Metode pembelajaran merupakan rincian dari kegiatan pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar



peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian, suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode (Al-Tabany, Trianto, 2011).

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Secara umum, selain istilah metode, strategi, teknik dan taktik, ada juga istilah model dan pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku atau perkembangan pada diri peserta didik. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Beberapa model pembelajaran PAUD yang saat ini berkembang dan digunakan oleh satuan pendidikan di antaranya: (1) Model pembelajaran kelompok berdasarkan sudut-sudut kegiatan; (2) Model pembelajaran kelompok berdasarkan kegiatan pengaman, (3) Model pembelajaran berdasarkan area, dan (4) Model pembelajaran berdasarkan sentra. Sedangkan, Pendekatan dapat diartikan



sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Pada kurikulum 2013, Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Sehingga mengamankan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. 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. Dengan menggunakan pendekatan saintifik dapat mendorong anak agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan memiliki kemampuan memecahkan masalah; memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada anak dengan mendorong anak melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan, serta dapat mendorong anak mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu. Kelima tahapan tersebut dalam pendekatan saintifik dapat juga dilaksanakan pada kegiatan pembukaan ataupun inti dan dapat juga tidak berurut, serta tergantung dengan kondisi pembelajaran.

Suatu strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lainnya. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik di TK, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode.

Beberapa metode pembelajaran di TK menurut Moeslichatoen (2004) diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Bercerita



Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.

b. Demonstrasi

Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.

c. Bercakap-cakap

Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.

d. Pemberian tugas

Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.

e. Sosio-drama/bermain peran

Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.

g. Proyek

Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.

h. Eksperimen

Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya.

Hal penting yang harus diperhatikan dalam memilih dan menggunakan metode adalah:

- 1) Metode yang digunakan oleh pendidik disesuaikan dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam satu kegiatan dapat dipakai lebih dari satu metode.



- 2) Suatu metode dapat dilakukan dengan baik jika dipahami oleh pendidik dan disertai media yang sesuai dengan bahan ajar atau kegiatan yang dilakukan.

9. Media yang Digunakan dalam Kegiatan Pengembangan

Untuk membantu pencapaian pembelajaran yang optimal, diperlukan dukungan di antaranya media dan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan. Penyampaian materi atau isi pembelajaran pada anak TK menggunakan media. Media yang digunakan harus menarik minat anak, menarik dalam artian dari segi bentuk, ukuran dan warnanya.

Pemanfaatan dan penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Oleh karena itu, media merupakan komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh pelajar dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar itu. Sebagaimana dikemukakan oleh Degeng dalam Al-Tabany (2015):227) bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan.

Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.



Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

- a. Membuat konkret konsep yang abstrak,
- b. Membawa objek berbahaya atau sulit didapat ke dalam lingkungan belajar,
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar,
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang,
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat,
- f. Memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan lingkungannya,
- g. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak,
- h. Membangkitkan motivasi belajar,
- i. Memberikan kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar,
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang ataupun disimpan menurut kebutuhan,
- k. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang, dan
- l. Mengontrol arah ataupun kecepatan belajar anak.

10. Pemilihan Media dan Sumber Pembelajaran di TK

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

- a. harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut. Tujuan ini misalnya: apakah untuk keperluan pembelajaran, belajar kelompok, belajar individual, untuk sasaran anak kelompok usia A atau B, dan sebagainya.
- b. “kedekatan” dengan media. Media yang akan dipilih harus dikenal sifat dan ciri-cirinya.
- c. Adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan, karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari adanya alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Faktor lain yang harus dipertimbangkan untuk memilih media adalah apakah media yang diperlukan adalah media jadi atau media yang harus dipersiapkan dan dikembangkan sendiri. Selain memilih media, guru juga perlu menganalisis sumber belajar. Sumber belajar mencakup semua sumber yang mungkin dapat



digunakan oleh anak agar terjadi perilaku belajar. Analisis sumber belajar dimaksudkan untuk mengetahui sumber-sumber belajar apa saja yang tersedia dan dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Hasil analisis ini merupakan daftar sumber belajar yang tersedia dan siap dipakai yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Dari kegiatan menganalisis ini juga dapat diketahui keterbatasan sumber belajar, termasuk keterbatasan waktu dan pembiayaan. Daftar ini hanya memuat sumber-sumber belajar yang benar-benar akan digunakan sebagai media untuk menyampaikan isi pembelajaran. Jika berdasarkan analisis ini ada sumber atau media yang tidak tersedia dikarenakan keterbatasan beberapa hal, dan juga tindakan kreatif, maka guru dapat merancang atau membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi pokok di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan dan lakukan pada kegiatan berikut dengan sungguh-sungguh, disiplin, dan penuh tanggung jawab:

1. Baca kembali uraian materi yang ada di materi kegiatan pembelajaran 3, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi kegiatan pembelajaran 3 ini.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.
4. Kerjakan LK-03 (lihat halaman lampiran)

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Lingkup perkembangan nilai agama dan moral anak pada Lampiran I Peraturan Menteri nomor 137 tahun 2014, meliputi....
 - A. Kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan,



- mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- B. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
 - C. kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
 - D. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar
2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 5–6 tahun pada lingkup perkembangan fisik motorik diantaranya adalah
 - A. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb
 - B. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
 - C. Menendang sesuatu secara terarah
 - D. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
 3. Setelah anak mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (KD 3.2), selanjutnya anak diharapkan mampu
 - A. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (KD 4.1)
 - B. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (KD 4.2)
 - C. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (KD 4.3)
 - D. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (KD 4.4)
 4. Indikator anak usia 5-6 tahun mengetahui cara hidup sehat
 - A. Melakukan kebiasaan hidup bersih dan sehat (misal: mandi 2x sehari; memakai baju bersih; membuang sampah pada tempatnya)
 - B. Mulai terbiasa melakukan hidup bersih dan sehat
 - C. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan
 - D. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain



5. Di Taman Kanak-kanak, tujuan pembelajaran secara khusus disebut dengan ...
- A. Rumusan
 - B. Kemampuan
 - C. Pembelajaran
 - D. Indikator

F. Rangkuman

Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni merupakan bagian tidak terpisahkan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014 merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak juga merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Dalam kurikulum PAUD 2013, Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan TK tergambar pada Kompetensi Inti yang mencakup kompetensi inti sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia enam tahun yang dirumuskan secara terpadu dalam bentuk KI Sikap Spiritual, KI Sikap Sosial, KI Pengetahuan, dan KI Keterampilan, dan Kompetensi Dasar (KD) dirumuskan berdasarkan Kompetensi Inti (KI).

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) maka dirumuskan indikator pencapaian perkembangan anak. Indikator pencapaian perkembangan anak adalah penanda perkembangan yang spesifik dan terukur untuk memantau/menilai perkembangan anak pada usia tertentu.



Setiap aspek perkembangan terurai pada setiap kompetensi. Pencapaian seluruh aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan antar aspek perkembangan tetapi merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan kata lain, pada setiap kegiatan yang bertujuan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan seringkali terkait dengan beberapa aspek perkembangan.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 4–6 tahun pada enam lingkup perkembangan menjadi tujuan yang akan di capai dalam mengembangkan kegiatan pengembangan di TK. Menentukan tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara diorganisasikan mencakup seluruh KD atau diorganisasikan untuk setiap pertemuan. Tujuan mengacu pada indikator, paling tidak mengandung dua dari empat aspek, yaitu *Audience* (peserta didik) dan *Behavior* (aspek kemampuan).

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Untuk membantu pencapaian pembelajaran yang optimal, diperlukan dukungan di antaranya media dan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan.

G. Umpan Balik dan Tindak lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{5} \times 100\%$$

Keterangan:

- 90 – 100% = baik sekali
- 80 – 89% = baik
- 70 – 79% = cukup
- < 70% = kurang



Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan materi berikutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.



KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

STRATEGI PEMBELAJARAN 6 (ENAM) BIDANG PENGEMBANGAN DI TAMAN KANAK-KANAK

A. Tujuan

Tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran 4 ini adalah agar guru mampu merumuskan tujuan kegiatan secara kreatif dalam 6 bidang pengembangan bagi anak usia 4-6 tahun, dengan mengintegrasikan nilai-nilai utama penguatan pendidikan karakter.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi atau kinerja yang harus dikuasai guru setelah mengikuti seluruh kegiatan belajar pada kegiatan pembelajaran 4 ini adalah diharapkan guru mampu merumuskan tujuan kegiatan pengembangan secara kreatif dalam 6 bidang pengembangan bagi anak usia 4-6 tahun, dengan rincian sebagai berikut.

1. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Nilai Agama dan Moral di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
2. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Fisik Motorik, Kesehatan dan Perilaku Keselamatan di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
3. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Bahasa di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
4. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Kognitif di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
5. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Sosial Emosional di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.
6. Merumuskan tujuan kegiatan, menyusun materi, menentukan metode, dan merancang media dalam bidang pengembangan Seni di TK sesuai panduan pendidikan pendidik PAUD.



C. Uraian Materi

1. Pengembangan Nilai Agama dan Moral

a. Pengertian Pengembangan Nilai Agama dan Moral

1) Pengertian Pengembangan Nilai Agama

Pengertian kata pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan bila dikaitkan dengan pendidikan berarti suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang lebih tinggi, luas, mendalam dan secara menyeluruh dapat menciptakan suatu kesempurnaan atau kematangan. Pengembangan nilai agama dan moral berarti *usaha dalam mengembangkan nilai agama dan moral secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki.*

Nilai agama dan moral yang akan dikembangkan meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.

Pengembangan nilai agama adalah suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang lebih tinggi, luas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan seseorang dalam suatu perangkat keyakinan yang bersumberkan wahyu Tuhan yang diyakini sebagai identitas yang memberikan corak yang khusus kepada pola pikiran, perasaan, maupun perilaku.

2) Pengertian Pengembangan Moral

Pengertian moral, menurut Suseno (1998) adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara. Sedangkan pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral dan manusiawi. Sedangkan menurut Ouska dan Whellan (1997), moral adalah prinsip baik-buruk yang ada dan



melekat dalam diri individu/seseorang. Walaupun moral itu berada dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan.

Ada beberapa pakar yang mengembangkan pembelajaran nilai moral, dengan tujuan membentuk watak atau karakteristik anak. Pakar-pakar tersebut di antaranya adalah Newman, Simon, Howe, dan Lickona. Dari beberapa pakar tersebut, pendapat Lickona yang lebih cocok diterapkan untuk membentuk watak/karater anak. Pandangan Lickona (1992) tersebut dikenal dengan *educating for character* atau pendidikan karakter/watak untuk membangun karakter atau watak anak.

b. Tujuan Kegiatan Pengembangan Nilai Agama dan Moral

1) Tujuan Pengembangan Nilai Agama di TK

Tujuan artinya arah. Tujuan pengembangan nilai agama artinya arah yang hendak dicapai dalam proses menanamkan nilai-nilai agama. Pengembangan nilai-nilai agama kepada anak-anak harus dilakukan sejak dini, sebelum anak-anak itu tumbuh, berkembang, dan menjadi dewasa. Seandainya guru ingin menanamkan nilai-nilai agama pada anak-anak usia prasekolah, maka secara fisiologis dan psikologis, guru hendaknya memperhitungkan kesiapan dan kesanggupan anak untuk menerimanya. Hal ini dilakukan untuk menghindari akibat negatif pada diri anak, dan juga agar tujuan yang telah ditetapkan dapat segera tercapai dengan baik.

Jadi apa tujuan pengembangan nilai agama kepada anak? Secara umum tujuan pengembangan nilai agama pada diri anak adalah meletakkan dasar-dasar keimanan dengan pola takwa kepada-Nya dan keindahan akhlak, cakap, percaya pada diri sendiri, serta memiliki kesiapan untuk hidup di tengah-tengah dan bersama-sama dengan masyarakat untuk menempuh kehidupan yang diridhai-Nya.

Adapun tujuan khusus pengembangan nilai agama pada anak-anak usia prasekolah yaitu:

- a) Mengembangkan rasa iman dan cinta terhadap Tuhan.
- b) Membiasakan anak-anak agar melakukan ibadah kepada Tuhan.



- c) Membiasakan agar perilaku dan sikap anak didasari dengan nilai-nilai agama.
- d) Membantu anak agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan.

2) Tujuan Pengembangan Moral di TK

Penanaman moral, yang dalam program pendidikan TK dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di TK, sehingga aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan penanaman moral dalam pembentukan perilaku tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat.

Pembentukan perilaku ini berfungsi untuk mencapai beberapa hal:

- a) Menanamkan pembiasaan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga anak dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat.
- b) Membantu anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.
- c) Menanamkan budi pekerti yang baik.
- d) Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindarkan diri dari perbuatan tercela.
- e) Sebagai wahana untuk terciptanya situasi belajar anak yang berlangsung tertib, aktif, dan penuh perhatian.
- f) Melatih anak didik untuk mencintai lingkungan yang bersih dan sehat.
- g) Menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari (budaya bersih, tertib, dan kerjasama).



Puncak yang diharapkan dari tujuan pengembangan moral anak Taman Kanak-kanak adalah adanya keterampilan afektif anak itu sendiri, yaitu keterampilan utama untuk merespon orang lain dan pengalaman-pengalaman barunya, serta memunculkan perbedaan-perbedaan di lingkungan tempat anak hidup, mengenalkan peran gender dengan orang lain, serta mengembangkan kesadaran anak akan hak dan tanggung jawabnya.

Dalam proses pembinaan dan pengembangan nilai-nilai agama bagi anak usia Taman Kanak-kanak, muatan materi pembelajarannya harus bersifat:

- 1) Aplikatif: materi pembelajaran bersifat terapan, yang berkaitan dengan kegiatan rutin anak sehari-hari dan sangat dibutuhkan untuk kepentingan aktivitas anak, serta yang dapat dilakukan anak dalam kehidupannya.
- 2) *Enjoyable*: pengajaran materi dan materi yang dipilih diupayakan mampu membuat anak senang, menikmati dan mau mengikuti dengan antusias.
- 3) Mudah ditiru: materi yang disajikan dapat dipraktekkan sesuai dengan kemampuan fisik dan karakter lahiriah anak.

3) Bentuk Kegiatan Pengembangan Nilai Keagamaan di TK

Untuk mencapai keberhasilan pembentukan kepribadian anak agar mampu terwarnai dengan nilai-nilai agama, maka perlu didukung oleh unsur keteladanan dari orang tua dan guru. Untuk tujuan tersebut dalam pelaksanaannya guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran dalam bentuk kegiatan terprogram, kegiatan rutin, kegiatan spontan, dan keteladanan.

- a) Kegiatan pengembangan nilai agama secara terprogram dilaksanakan dengan perencanaan khusus dalam kurun waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual, kelompok, dan atau klasikal di dalam maupun di luar kelas.
- b) Kegiatan pengembangan agama secara tidak terprogram dapat dilaksanakan sebagai berikut.



- (1) *Kegiatan Rutin*, yaitu kegiatan yang dilakukan terjadwal, seperti: berdo'a, ibadah khusus keagamaan bersama, keberaturan, pemeliharaan kebersihan dan kesehatan diri.
- (2) *Kegiatan Spontan*, adalah kegiatan tidak terjadwal dalam kejadian khusus seperti: pembentukan perilaku memberi salam, membuang sampah pada tempatnya, antri, mengatasi pertengkaran, dan lain-lain.
- (3) *Kegiatan Keteladanan*, adalah kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari seperti: berdo'a, berpakaian rapi, berbahasa yang baik, gemar menolong, memuji kebaikan dan atau keberhasilan orang lain, sabar, dan lain-lain.

Selain itu, pengembangan nilai agama hendaknya dilaksanakan melalui kegiatan terintegrasi dan kegiatan khusus. Kegiatan terintegrasi berupa pengembangan materi nilai-nilai agama yang disisipkan melalui pengembangan bidang kemampuan dasar. Sedangkan kegiatan khusus merupakan program kegiatan yang pelaksanaannya tidak dimasukkan atau tidak harus dikaitkan dengan pengembangan bidang kemampuan dasar lainnya, sehingga membutuhkan waktu dan penanganan khusus.

b. Pengembangan Moral di TK

1) Bentuk Kegiatan Pengembangan Moral

Pelaksanaan kegiatan program pengembangan moral dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a) Kegiatan rutin

Kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan setiap hari. Dalam kegiatan rutin guru dapat mengembangkan moral anak, seperti:

- (1) Berbaris memasuki ruang kelas
- (2) Mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain
- (3) Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- (4) Kegiatan belajar mengajar
- (5) Waktu istirahat/makan/bermain

b) Kegiatan spontan

Kegiatan spontan yaitu kegiatan yang dapat dilaksanakan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada saat



guru mengetahui sikap/tingkah laku anak yang kurang baik, seperti seorang anak menerima atau memberikan sesuatu kepada orang lain dengan tangan kiri, meminta sesuatu dengan berteriak, dan sebagainya. Apabila guru mengetahui sikap/perilaku anak yang demikian, hendaknya secara spontan diberikan pengertian dan diberitahu bagaimana sikap/perilaku yang baik. Misalnya kalau menerima atau memberikan sesuatu harus tangan kanan dan mengucapkan terima kasih.

Demikian juga kalau meminta sesuatu hendaknya dengan sopan dan tidak berteriak. Kegiatan spontan tidak saja berkaitan dengan perilaku anak yang negatif, tetapi pada sikap/perilaku yang positif pun perlu ditanggapi oleh guru, sebagai penguat bahwa sikap/perilaku tersebut sudah baik dan perlu dipertahankan, sehingga dapat pula dijadikan teladan bagi teman temannya.

c) Kegiatan dengan "Teladan/Contoh"

Kegiatan dengan teladan/contoh yaitu kegiatan yang dapat dilakukan dengan memberikan teladan/contoh kepada anak. Dalam hal ini guru berperan langsung sebagai teladan/ contoh bagi anak. Segala sikap dan tingkah laku guru, baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat hendaknya selalu menunjukkan sikap dan tingkah laku yang baik.

d) Kegiatan yang direncanakan (terprogram)

Kegiatan yang direncanakan (terprogram) yaitu kegiatan yang dalam pelaksanaannya terlebih dahulu diawali dengan adanya perencanaan atau program dari guru. Dan kegiatan tersebut harus terlihat jelas pada Rencana Kegiatan Harian (RKH).

2. Perkembangan Fisik Motorik, Kesehatan dan Perilaku Keselamatan

Lingkup perkembangan fisik-motorik meliputi:

- a. Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan;
- b. Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan



- c. Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak kelompok usia 4–6 tahun pada lingkup perkembangan fisikmotorik termasuk didalamnya kesehatan dan perilaku keselamatan ini menjadi tujuan yang akan dicapai dalam mengembangkan kegiatan pengembangan fisik motorik di TK.

Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.

Tujuan kegiatan pengembangan fisik motorik, kesehatan dan perilaku keselamatan:

a. Fisik Motorik Kasar

- 1) Tujuan pengembangan motorik kasar adalah:
 - a) Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar
 - b) Mampu menanamkan nilai-nilai sportivitas dan disiplin
 - c) Mampu meningkatkan kesegaran jasmani
 - d) Mampu memperkenalkan sejak dini hidup sehat
 - e) Mampu memperkenalkan gerakan-gerakan melalui irama musik
- 2) Fungsi Pengembangan Motorik Kasar
 - a) Alat pemacu pertumbuhan dan pengembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak TK.
 - b) Alat untuk membentuk dan membangun serta memperkuat tubuh.
 - c) Melatih keterampilan dan ketangkasan gerak, juga daya berpikir.
 - d) Alat untuk meningkatkan perkembangan emosional.
 - e) Alat untuk meningkatkan perkembangan sosial.



- f) Menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.
- 3) Prinsip pengembangan motorik kasar
 - 1) Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar sesuai dengan kemampuan anak TK.
 - 2) Mampu meningkatkan kesegaran jasmani yang sesuai dengan kemampuan anak TK.
 - 3) Dapat memperkenalkan gerakan-gerakan melalui irama musik yang disesuaikan dengan kemampuan anak TK.
 - 4) Kegiatannya diberikan dalam situasi yang menarik dan menyenangkan.
- 4) Prinsip-prinsip pelaksanaan kegiatan fisik motorik di TK meliputi:
 - 1) Kegiatan dalam bentuk permainan.
 - 2) Menciptakan suasana gembira dan menyenangkan.
 - 3) Gerakannya bervariasi.
 - 4) Dilakukan tiap hari, baik secara formal maupun diselipkan diantara kegiatan yang direncanakan.
 - 5) Berencana dan bertahap.
 - 6) Diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak.
- 5) Perkembangan Gerak Dasar Motorik Kasar:
 - 1) **Gerak lokomotor**, suatu aktivitas memindahkan seluruh tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain (melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, dan berjingkat)
 - 2) **Gerak non lokomotor**, suatu aktivitas yang dilakukan oleh tubuh dengan tidak memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lain (memutarakan tubuh dan bagian-bagian tubuh, menekukkan atau membungkukkan tubuh, dan latihan-latihan keseimbangan).
 - 3) **Gerak Manipulatif**, suatu aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh tubuh dengan bantuan alat, seperti melempar dengan bola, menangkap bola, menendang bola, dan memantulkan bola.

b. Fisik Motorik Halus

- 1) Tujuan pengembangan motorik halus adalah:
 - a) Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.



- b) Mampu memperkenalkan gerakan jari seperti; menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
- c) Mampu mengkoordinasikan kecepatan/ kecekatan tangan dengan gerakan mata.

2) Fungsi Pengembangan Motorik Halus:

- a) Alat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
- b) Alat untuk meningkatkan gerakan jari seperti; menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda dengan jari-jemari sehingga anak menjadi terampil dan matang.
- c) Alat untuk melatih mengkoordinasikan kecepatan/ kecekatan tangan dengan gerakan mata.
- d) Alat untuk melatih penguasaan emosi.

3) Prinsip Pengembangan Motorik Halus:

- a) Dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yang sesuai dengan kemampuan anak TK.
- b) Dapat meningkatkan gerakan jari seperti; menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda menggunakan jari-jemari sehingga menjadi terampil dan matang yang sesuai dengan kemampuan anak TK.
- c) Dapat mengkoordinasikan kecepatan/ kecekatan tangan dengan gerakan mata dengan taraf kemampuan anak TK.
- d) Dapat melatih penguasaan emosi yang sesuai dengan anak TK.
- e) Kegiatannya harus bervariasi.
- f) Melalui bimbingan dan pengawasan.

Dalam keterampilan motorik halus, yang dipergunakan ialah sekelompok otot-otot kecil, seperti jari-jari, tangan, lengan, dan sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dan tangan.

Contohnya antara lain memainkan atau memanipulasi adonan, memasukan benda pada benang/ meronce, memotong, kesiapan menulis, mewarnai, menggambar, dan melipat.



c. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan

Soegeng (Samsudin,1985) mengungkapkan untuk dapat mencapai potensi genetika secara optimal, diperlukan lingkungan fisikobio-psikososial (berkaitan dengan fisik, biologis, psikologis dan sosial) yang kuat. Lingkungan fisikobio-psikososial dibagi atas 4 macam lingkungan, yaitu keluarga, kesehatan ibu dan anak atau lingkungan perlindungan kesehatan anak, pemukiman dan stimulasi atau pendidikan. Keempat macam lingkungan ini saling berkaitan untuk proses tumbuh kembang anak.

Standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk:

- a) melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak;
- b) mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif; dan
- c) mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Pertumbuhan anak merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkar kepala.

Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi sel, jaringan, organ, maupun individu. Bersifat kuantitatif, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang (cm, meter), berat (gram, pound, kg), umur tulang, dan keseimbangan metabolik (hormon). Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni.

Perkembangan anak merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Perkembangan ditandai dengan



bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, mempunyai pola yang teratur, termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Bersifat kualitatif yang pengukurannya lebih sulit daripada pertumbuhan.

Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu. Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

1) Berat Badan

Berat badan merupakan ukuran antropometrik yang terpenting. Hasil keseluruhan peningkatan jaringan-jaringan tulang, otot, lemak, cairan tubuh, dll. Berat badan adalah Indikator tunggal terbaik saat ini untuk mengukur keadaan gizi dan tumbuh kembang anak. Monitoring BB di Indonesia digunakan kartu menuju sehat (KMS). Berat badan lahir normal rata-rata 3000-3500 gram. Umur 5 bulan: 2 x BB lahir, Umur 1 tahun: 3 x BB lahir, Umur 2 tahun: 4 x BB lahir, Prasekolah: 2 kg/th, Pre-adolesen: 3-3,5 kg/th, Pacu tumbuh anak perempuan dimulai lebih cepat (umur 8 th) dan berakhir lebih cepat (18 th). Laki-laki dimulai umur 10 th, berakhir 20 th. Perkiraan BB dalam kilo untuk anak usia 1-6 tahun adalah umur (tahun) x 2 + 8, jadi misal anak usia 4 tahun, maka perkiraan BB anak adalah: $4 \times 2 + 8 = 16$ kg.

2) Tinggi Badan

Tinggi Badan merupakan ukuran antropometri kedua yang penting. Nilai TB meningkat terus, walaupun laju tumbuhnya berubah pesat pada masa bayi muda kemudian melambat dan menjadi pesat lagi pada masa remaja, nilai tinggi maksimal dicapai pada usia 18-20 th. Peningkatan nilai rata-rata TB orang dewasa suatu bangsa merupakan salah satu indikator peningkatan kesejahteraan. Pengukuran tinggi badan anak di atas 2 tahun dengan berdiri menggunakan alat stadiometer atau alat ukur alternatif lainnya. Perkiraan tinggi badan untuk anak usia 4 tahun adalah 2 x TB lahir, sedangkan usia 6 tahun adalah 1,5 x TB setahun, dimana panjang lahir rata-rata adalah 50 cm, dan tinggi badan anak usia 1 tahun adalah 1,5 x TB lahir. Jadi misalkan anak



usia 4 tahun yang ketika lahir panjangnya 50 cm, maka tinggi badannya adalah $2 \times 50 \text{ cm} = 100 \text{ cm}$.

3) Lingkar Kepala

Pertumbuhan tulang kepala mengikuti pertumbuhan otak, demikian pula sebaliknya. Pengukuran lingkaran kepala penting sekali pada keadaan keterlambatan perkembangan dan kecurigaan adanya *hydrocephalus*. Pertumbuhan otak tercepat terjadi pada trimester ketiga kehamilan sampai 5-6 bulan pertama setelah lahir, kemudian melambat. pada masa ini terjadi pembelahan sel-sel otak yang pesat, setelah itu pembelahan melambat dan terjadi pembesaran sel-sel otak saja. Pengukuran lingkaran kepala dilakukan dengan mengukur lingkaran yang terbesar, standar rerata dari 3 kali pengukuran. Perkiraan ukuran lingkaran kepala lahir 34 cm. Perkembangan lingkaran kepala bayi normal cukup bulan adalah 2cm per bulan untuk 3 bulan pertama, 1 cm per bulan untuk 3 bulan kedua, 0,5 cm per bulan untuk 6 bulan berikutnya.

4) Kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya

Pertumbuhan fisik adalah proses metabolisme yang memerlukan masukan oksigen dan zat gizi, serta beberapa zat penting lainnya. Proses ini berlangsung terus-menerus, bersifat kompleks, unik dan mengikuti pola tertentu. Kekurangan gizi pada masa anak-anak mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak saat ia dewasa. Guru perlu mempelajari jenis – jenis makanan yang bergizi dan jumlah yang diperlukan untuk membantu optimalkan perkembangan fisik anak. Dengan pembiasaan makanan yang baik anak akan tumbuh lebih kuat dan lebih sehat.

5) Perlindungan anak

Perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.



6) Bentuk kegiatan bermain pengembangan fisik- motorik, kesehatan dan perilaku keselamatan

Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan fisik- Motorik di TK.

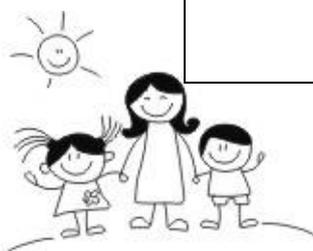
a) Permainan Motorik Kasar

1.	Nama	
	Kegiatan	: Bermain dengan Simpai (Hulahup)
2.	Usia	: 4-5 tahun (kelompok A)
3.	KD	: 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
4.	Indikator	: Melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan melompat meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
5.	Tujuan	: <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan praktik bermain simpai, anak dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh yang digunakan saat kegiatan memegang simpai, melompat dan merangkak dalam terowongan simpai dengan benar. • Melalui kegiatan praktik bermain simpai, anak dapat melakukan kegiatan memegang, menggenggam, melompat dan merangkak dalam terowongan simpai dengan benar.
6.	Metode	: Demonstrasi/praktik langsung dan Pemberian tugas
7.	Alat & bahan	: Simpai (hulahup) Peluit
8.	Kegiatan	: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak melakukan kegiatan pemanasan 2. Guru menjelaskan cara bermain dengan simpai 3. Guru mendemonstrasikan cara bermain dengan simpai 4. Anak bersama-sama bermain dengan simpai 5. Guru memberikan bimbingan dan motivasi pada anak yang belum mau bermain simpai
9.	Penilaian	: Unjuk Kerja



b) Permainan Motorik Halus

- | | |
|---|---|
| 1. Nama | |
| Kegiatan | : Menjahit pola baju dengan tali sepatu |
| 2. Usia | : 5-6 tahun (kelompok B) |
|  | |
| 3. KD | : 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus |
| 4. Indikator | : Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerakan mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misal: senam dan tarian)
Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (misal: mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel menggunting, makan):
Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang |
| 5. Tujuan | : • Melalui kegiatan praktik menjahit pola baju, anak dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh yang digunakan saat kegiatan menjahit dengan benar.
• Melalui kegiatan praktik menjahit pola baju, anak dapat melakukan kegiatan menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan teliti, sabar dan rapi. |
| 6. Metode | : Demonstrasi dan Pemberian tugas |
| 7. Alat & bahan | : Pola Baju
Tali sepatu |
| 8. Kegiatan | : 1. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan
2. Guru menunjukkan beberapa hasil jahitan yang sudah jadi
3. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan
4. cara menjahit dengan tali sepatu |



	5. Anak melaksanakan kegiatan menjahit dengan tali sepatu
	6. Guru memberi bimbingan dan motivasi pada anak yang membutuhkan
9. Penilaian	: Hasil Karya
catatan	: <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk pola yang akan dijahit disesuaikan dengan tema • Alat jahit disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing (tali rafia, tali rami, benang woll, benang kasur, dan lain-lain)

3. Pengembangan Bahasa

Bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui Bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia. Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat:

- a. Mengolah kata secara komprehensif.
- b. Mengekspresikan kata-kata tersebut dalam bahasa tubuh (ucapan dan perbuatan) yang dapat dipahami oleh orang lain.
- c. Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain.
- d. Berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.
- e. Ada 2 (dua) Pertumbuhan Bahasa, yaitu:
 - 1) Bahasa yang bersifat pengertian (*reseptif*)
Contoh: mendengarkan dan membaca suatu informasi
 - 2) Bahasa yang bersifat pernyataan (*ekspresif*).
Contoh adalah berbicara dan menuliskan suatu informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa lisan anak adalah: kosa kata, sintaksis (tata bahasa), semantik, fonem (bunyi kata)

Ruang Lingkup Bahasa



Keterampilan Berbahasa	Lisan dan Langsung	Tertulis dan Tidak
Aktif <i>Reseptif</i> (menerima pesan)	Menyimak	Membaca
Aktif Produktif (menyampaikan pesan)	Berbicara	Menulis

Fungsi **menyimak** bagi anak, adalah:

- Dasar belajar bahasa,
- Penunjang keterampilan berbicara, membaca, dan menulis,
- Penunjang komunikasi lisan,
- Penambah informasi atau pengetahuan.

Ada dua tipe perkembangan berbicara anak *Egocentric Speech* dan *Socialized Speech*. Pada anak usia TK (4 – 6 tahun) kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara.

Awal Membaca

- Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat *reseptif*.
- Kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Menulis

- Perkembangan kemampuan menulis anak TK diawali pertama kali anak mampu memegang krayon atau pensil.
- Menurut Poerwadarminta (1982), menulis memiliki batasan sebagai berikut: (1) membuat huruf, angka dan lainnya dengan pena, kapur dan sebagainya; (2) mengekspresikan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dan lainnya dengan tulisan.

Menurut Brewer ada 4 tahapan dalam kemampuan menulis, yaitu:

- tahap mencoret atau membuat goresan.
- tahap pengulangan linear, pada tahap ini anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal.
- tahap menulis random, pada tahap ini anak belajar tentang berbagai bentuk yang merupakan suatu tulisan dan mengulang berbagai kata ataupun kalimat.
- tahap menulis nama, pada tahap ini anak mulai menyusun dan menghubungkan antara tulisan dan bunyinya.



a. Kegiatan Pengembangan Bahasa:

Mendengar, berupa kegiatan permainan pesan berantai, meniru suara, permainan sumber bunyi, permainan dengar dan lakukan, permainan menebak “siapa dia”

Berbicara, berupa kegiatan mendongeng, menceritakan kejadian, menceritakan gambar, melanjutkan cerita, bercakap-cakap, bercerita, berbagi cerita, bertanya, menjawab pertanyaan teman.

Pra Baca – Tulis, berupa kegiatan permainan menyusun huruf, permainan menebak huruf, permainan menebak kata, dan atau membuat buku harian Anak belajar Bahasa dari orang dewasa. Woolfolk (1995) mengemukakan bahwa, anak dapat belajar Bahasa melalui *instructional conversation*, yaitu suatu situasi di mana anak belajar melalui interaksi dengan guru atau siswa lainnya. Di TK, bercakap-cakap dapat dikategorikan sebagai *instructional conversation*. Belajar Bahasa bagi anak akan lebih mudah apabila mereka memiliki lingkungan yang baik serta mendapat stimulasi yang tepat.

b. Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa

Ruang Lingkup Perkembangan bahasa sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, meliputi:

- 1) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan;
- 2) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan
- 3) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

c. Bentuk kegiatan pengembangan bahasa

Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan bahasa di TK.

- | | | |
|----|----------|---|
| 1. | Nama | : Mengurutkan dan menceritakan gambar seri (4-6 gambar) |
| | Kegiatan | |
| 2. | Usia | : 5-6 tahun (kelompok B) |



3.	KD	: 3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
4.	Indikator	: Mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi
5.	Tujuan	: <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan mengurutkan gambar seri, anak dapat mengungkapkan pendapatnya tentang urutan rangkaian kegiatan dengan benar • Melalui kegiatan mengurutkan dan menceritakan gambar seri, anak dapat mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau guru (mengembangkan kemampuan berbicara)
6.	Metode	: Demonstrasi, pemberian tugas, dan bercerita
7.	Alat & bahan	: Gambar seri
8.	Kegiatan	: Guru mempersiapkan gambar yang akan digunakan. Guru memperlihatkan empat buah gambar secara berseri dan ditempel pada papan tulis. Guru menjelaskan tentang judul gambar seri. Anak mengurutkan dan menceritakan empat gambar seri tersebut secara bergantian Guru memberikan pujian kepada anak yang sudah mampu dan memberikan motivasi pada anak yang belum mampu melakukan kegiatan mengurutkan dan menceritakan gambar seri (4-6 gambar).

4. Pengembangan Kognitif

Pengertian Kognitif adalah suatu proses kemampuan berpikir individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Karakteristik Perkembangan Kognitif anak TK antara lain:

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.



- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar,
- c. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- i. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

Cara anak membangun pengetahuan menurut teori konstruktivisme menegaskan bahwa suatu proses aktif dimana anak membangun konsep atau gagasan baru berdasar pada pengetahuan yang telah mereka peroleh. Anak memilih dan mengubah bentuk informasi, membangun hipotesis, dan membuat keputusan, bersandar pada suatu struktur teori untuk melakukannya. Vygotsky menjelaskan bahwa anak belajar dari benda nyata dan benda bergerak.

a. Tujuan kegiatan pengembangan Kognitif

Lingkup Perkembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, meliputi:

- 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
- 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan
- 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.



b. Metode kegiatan pengembangan Kognitif

Strategi Pengembangan Kognitif melalui pendekatan:

1) Pembelajaran Matematika

Proses Pembelajaran Matematika

- Pemecahan Masalah, anak dilatih untuk mengenal dan memecahkan masalah, mengenal logika dan mekanisme timbulnya masalah serta cara mengatasi masalah.
- Penalaran, guru membantu anak agar memiliki kebiasaan berpikir dengan jelas, berargumentasi, memiliki alasan dan pendapat dalam beraktivitas, menemukan cara dalam menyelesaikan masalah
- Komunikasi, anak perlu memiliki keterampilan berkomunikasi dan dapat melalui gambar, bahasa dan gerak.
- Keterampilan Menghubungkan, merupakan keterampilan untuk membuat hubungan logis antara matematika dengan materi lainnya dalam bidang kurikulum.
- Gambaran, keterampilan anak-anak akan semakin terlihat ketika mereka menggambarannya dalam bentuk komunikasi.

2) Pembelajaran Sains

Pengembangan Sains

- Keterampilan observasi
- Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan
- Format hipotesa dan eksperimen
- Memimpin percobaan sederhana
- Tertarik ke dalam pengetahuan alam/fenomena ilmu pengetahuan

Bentuk Kegiatan Pengembangan Kognitif

Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan kognitif di TK.

1.	Nama	: Mengerjakan maze:
	Kegiatan	“Rumah ku di mana ya?”
2.	Usia	: 4-5 tahun (kelompok A)





3. KD : 3.5. Mengetahui cara memecah-kan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
4. Indikator : Mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dibantu oleh orang dewasa
Melanjutkan kegiatan sampai selesai
5. Tujuan :
 - Melalui kegiatan mengerjakan maze mencari rumah kelinci, anak mampu memecahkan masalah sederhana.
 - Melalui kegiatan mengerjakan maze mencari rumah kelinci, mampu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak dalam memecahkan masalah sederhana hingga kegiatan selesai.
6. Metode : Demonstrasi, Pemberian tugas
7. Alat & bahan : Kardus bekas, lakban, spidol berwarna dan gambar kelinci dan kandang kelinci
8. Kegiatan :
 1. Guru menyiapkan seluruh media yang diperlukan
 2. Guru menjelaskan Cara bermain mencari jejak jalan menuju ke gambar kandang kelinci
 3. Anak mempraktikkkan cara bermain mencari jejak jalan menuju ke gambar kandang
 4. Guru memberikan tugas kepada anak secara bergantian bermain mencari jejak menuju ke gambar kandang kelinci



5. Pengembangan Sosial Emosional

a. Perkembangan Sosial Emosional

Perilaku sosial itu adalah tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima orang lain (A.A. Schneider).

Menurut Hurlock (1986: 38) perkembangan sosial anak berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Kemampuan anak menyesuaikan diri dalam lingkungan TK memerlukan tiga proses yaitu; 1) belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, 2) memainkan peran sosial yang dapat diterima, 3) perkembangan sosial untuk bergaul dengan baik. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. "Sosialisasi" adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

Keterampilan-keterampilan sosial yang perlu dimiliki anak TK adalah:

- 1) Kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang lain
- 2) Kemampuan melakukan kegiatan bermain dan menggunakan waktu luang.
- 3) Kemampuan anak mengatasi situasi sosial yang dihadapi

b. Perkembangan emosional anak

- 1) Perkembangan emosional berkaitan dengan cara anak memahami, mengekspresikan dan belajar mengendalikan emosinya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak
- 2) Emosi merupakan bentuk komunikasi yang dipergunakan anak untuk menyampaikan perasaan, kebutuhan atau keinginannya kepada orang lain
- 3) Emosi yang berkembang pada anak TK adalah kemampuan mengenal perasaan dengan baik, memberi nama perasaan maupun menerima perasaan

Emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku dalam arti meningkatkan, tapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia.



Emosi merupakan bentuk komunikasi yang dipergunakan anak untuk menyampaikan perasaan, kebutuhan atau keinginannya kepada orang lain (Kemdiknas, 2010). Emosi merupakan aplikasi energi dari berpikir dan bertindak (Goleman, 1999). Emosi yang berkembang pada anak TK adalah kemampuan mengenal perasaan dengan baik, memberi nama perasaan maupun menerima perasaan. Artinya emosi anak mempunyai berbagai fungsi guna mengkomunikasikan kebutuhan, suasana hati, dan perasaan yang dialaminya.

Bentuk kegiatan Pengembangan Sosial – Emosional di TK:

- 1) Pengembangan Sosial melalui Kegiatan Rutin
- 2) Pengembangan Sosial melalui Kegiatan Spontan
- 3) Pengembangan Sosial melalui Kegiatan keteladanan
- 4) Pengembangan Sosial melalui Kegiatan Terprogram

c. Tujuan kegiatan pengembangan Sosial Emosional

Aspek perkembangan sosial emosional bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun orang dewasa dengan baik serta menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

Lingkup Perkembangan sosial emosional sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, meliputi:

- 1) kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain;
- 2) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan
- 3) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.



d. Metode Pengembangan Sosial Anak TK

- 1) **Pengelompokan Anak:**
 Pengembangan sosial dengan cara mengelompokkan anak di TK dirasakan sangat efektif. Melalui pengelompokan, anak akan saling mengenal dan berinteraksi secara intensif dengan anak lain. Anak akan menemukan teman-teman yang cocok dan kurang cocok.
- 2) **Modeling dan Imitating:**
 Imitasi adalah peniruan sikap, tingkah laku, serta cara pandang orang lain yang dilakukan secara disengaja. Jadi, prosesnya berbeda dengan proses identifikasi yang berlangsung tanpa disadari. Biasanya anak tidak hanya tingkah laku yang tampak saja yang akan ditirunya, tetapi juga sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya sikap meniru perilaku ayah atau ibunya.
- 3) **Belajar Berbagi:**
 Belajar berbagi merupakan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan oleh anak. Melalui *sharing* anak akan terlatih untuk membaca situasi lingkungan, belajar berempati terhadap kebutuhan anak lain, belajar bermurah hati, melatih bersikap lebih sosial, serta bertahap meninggalkan perilaku egonya.

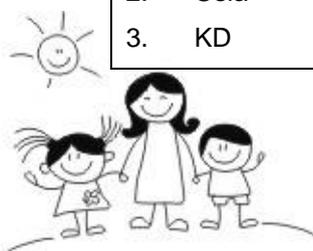
Metode Pengembangan Emosional Anak TK dapat berupa:

- 1) Bernyanyi dan bermain musik
- 2) Bermain peran
- 3) Permainan *hand puppet* (Boneka Tangan)
- 4) Latihan relaksasi dan meditasi dengan musik
- 5) Bercerita

e. Bentuk kegiatan pengembangan Sosial Emosional

Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan sosial emosional di TK.

1.	Nama	: Mengenal Emosi
	Kegiatan	
2.	Usia	: 4-5 tahun (kelompok A)
3.	KD	: 3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain



	4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
4. Indikator	: <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis emosi manusia • Menunjukkan ekspresi dari emosi
5. Tujuan	: <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan bermain mengenal emosi, anak dapat menyebutkan jenis emosi dan ekspresi dengan benar. • Melalui kegiatan bermain mengenal emosi, anak dapat menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
6. Metode	: Bercerita, demonstrasi, dan pemberian tugas
7. Alat & bahan	: Kartu bergambar orang sedang tertawa, menangis, tersenyum, sedih, marah, bangga, dan takut
8. Kegiatan	: <p>Guru mengajak anak duduk melingkar</p> <p>Guru mengajak anak berdiskusi tentang gambar dan membiarkan anak menebak jenis ekspresi dari gambar emosi</p> <p>Diskusikan dengan anak kapan ia sedih, gembira, bangga, takut, dan bingung.</p> <p>Ajak anak melanjutkan kalimat:</p> <p>Saya gembira sekali ketika saya</p> <p>Saya takut sekali ketika</p> <p>Saya bangga jika saya</p> <p>Saya marah jika</p> <p>Diskusikan pula apa yang anak lakukan jika sedang marah, takut, dan bingung.</p> <p>Diskusikan alternatif yang baik untuk mengatasi rasa takut, marah, dan bingung.</p>

6. Pengembangan Seni

a. Perkembangan Seni

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Secara konseptual pendidikan seni di TK diarahkan pada perolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan kepekaan rasa seni-keindahan serta pengembangan kreativitas. Indikasi adanya sikap keindahan ini adalah timbulnya kemampuan aktif, kreativitas anak



untuk menghayati, menghargai, menyenangkan kegiatan belajar seni, menyenangkan karya seni dan alam lingkungan ciptaan Tuhan.

Berkaitan dengan pengembangan kemampuan seni bagi anak TK, maka pembelajaran seni merupakan sejumlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak dengan lebih banyak melibatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus. Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan seni.

Sumanto (2005), menyatakan bahwa fungsi didik seni dalam pendidikan di TK adalah sebagai media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat seni untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan memperoleh pengalaman estetis.

b. Pembelajaran seni di TK:

Berdasarkan pedoman pembelajaran pengembangan seni, pembelajaran seni dan kreativitas menekankan pada aspek:

1) eksplorasi

- a) Melakukan observasi dan mengeksplorasi alam semesta dan diri manusia.
- b) Mengeksplorasi elemen-elemen dari seni dan musik.
- c) Mengeksplorasi tubuh mereka apakah sanggup dalam mengerjakan sesuatu yang kreatif.

2) Ekspresi

- a) Mengekspresikan dan menggambarkan benda, ide, dan pengalaman menggunakan jenis media seni instrumen musik, dan gerak.
- b) Menambah percaya diri dalam mengekspresikan kreasi mereka sendiri.

3) Apresiasi

Apresiasi bertujuan agar anak dapat menilai dan menanggapi ragam seni dan produksi kerajinan serta pengalaman seni.

Contoh yang dapat dilakukan anak:

- a) Mengekspose jenis kerajinan seni dan musik dari warisan ragam budaya tertentu.
- b) Menggambarkan dan menjelaskan karya seni sendiri.



c) Menikmati drama, musik atau gerakan yang mengacu pada aktivitas.

c. Bentuk Kegiatan Pengembangan Seni di TK

Ekspresi Anak usia TK dalam bidang seni meliputi:menggambar, merajut, meronce, bermain musik, menari, dan dapat menghargai dan menghayati karya seni.

d. Materi kegiatan pengembangan Seni

Materi Pengembangan Seni:

1) Seni Rupa

Seni Rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Unsur rupa tersebut berupa titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya.Senirupa menggambarkan visual dan elemen taktil dalam rangka mengkomunikasikan ide dan perasaan. Anak-anak terlibat dalam aktivitas seni rupa dengan menggunakan koordinasi tangan dan mata sehingga mereka dapat memiliki kemampuan dalam menggunakan alat dan bahan dengan caranya sendiri. Pendidikan senirupa untuk anak TK adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Tujuan kegiatan seni rupa di TK adalah mengembangkan kepekaan indrawi, khususnya indera penglihatan, kepekaan artistik, keterampilan motorik dan daya imajinasi anak. Bukan tujuan anak untuk menggambar indah, tapi anak berkomunikasi atau bercerita. Usia 2-6 tahun, bahasa lisan anak masih terbata-bata, bahasa rupa lebih berkembang. Rasa percaya diri anak adalah faktor utama dalam mencapai kesenangan dan kesuksesan dalam pengalaman seni anak.

2) Seni Musik

Musik adalah kumpulan dari bunyi. Aktivitas musik memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bagaimana mengontrol dan merespon terhadap suara dan alat musik sehingga mereka dapat membuat pola melodi dan ritmik melalui lagu dan bunyi.

Melalui kegiatan Musik, anak dapat mengembangkan kemampuan.



3) Seni Tari

Tari mengeksplorasi gerak dan posisi tubuh. Anak-anak terlibat dalam aktivitas gerak melalui koordinasi tubuh dan ritmik, baik sendiri maupun berkelompok.

4) Drama

Drama merupakan presentasi dari ide dan aksi melalui pantomim, improvisasi, akting, sastra, dan cerita, untuk membuat suatu penampilan atau pertunjukan. Aktivitas drama melatih komunikasi anak baik secara verbal maupun fisik, melalui bermain peran.

Melalui kegiatan seni, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, emosional, fisik-motorik, kognitif, dan Bahasa.

e. Bentuk kegiatan pengembangan Seni

Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran bidang pengembangan seni di TK.

1.	Nama Kegiatan	: Permainan gerak pantomim
2.	Usia	: 5-6 tahun (kelompok B)
3.	KD	: 3.15. Menenal berbagai karya dan aktivitas seni (*) 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
4.	Indikator	: Menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji) Membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dan dihasilkan orang lain
5.	Tujuan	: • Melalui kegiatan permainan gerak pantomime, anak dapat menghargai penampilan karya seni anak lain (misal dengan bertepuk tangan dan memuji). • Melalui kegiatan permainan gerak pantomime, anak dapat berimajinasi membuat gerakan pantomime sebagai karya seni sesuai kreativitasnya.
6.	Metode	: Demonstrasi, bercerita dan pemberian Tugas
7.	Alat & bahan	: Diri anak sendiri
8.	Kegiatan	: 1. Guru membicarakan tema/sub tema.



2. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan pemanasan dengan menggerakkan kepala, tangan, dan kaki.
3. Anak melakukan gerakan pantomim misalnya mencari burung yang terlepas.
4. Anak menceritakan gerakan pantomim yang telah dilakukan
5. Guru bersama anak melakukan penenangan dengan duduk santai sambil bernyanyi

D. Aktivitas Pembelajaran

Setelah Anda selesai mempelajari uraian materi pokok di atas, Anda diharapkan terus mendalami materi tersebut. Ada beberapa strategi belajar yang dapat digunakan dan lakukan pada kegiatan berikut dengan sungguh-sungguh, disiplin, dan penuh tanggung jawab:

1. Baca kembali uraian materi yang ada di materi kegiatan pembelajaran 4, dan buatlah beberapa catatan penting dari materi tersebut.
2. Untuk mendalami materi, buatlah soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda, berkisar 5–10 soal dari materi yang ada di materi kegiatan pembelajaran 4 ini.
3. Lakukan diskusi dan pembahasan soal-soal dan kunci jawaban dengan teman dalam kelompok diskusi.
4. Kerjakan LK-04 (lihat halaman lampiran)

E. Latihan/Kasus/Tugas

Silakan Andamenjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Tujuan seorang guru kelompok B TK Buah Hati dengan menggunakan metode karya wisata pergi ke rumah ibadah adalah
 - A. Agar anak mengenal agama yang dianutnya
 - B. Agar anak mengetahui agama yang dianutnya
 - C. Agar anak mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
 - D. Agar anak mengenal pola kegiatan
2. Tingkat pencapaian perkembangan nilai moral pada anak usia 4-5 tahun antara lain....
 - A. Mengetahui hari besar agama
 - B. Menghormati agama orang lain
 - C. Mengetahui perilaku baik/sopan dan buruk



- D. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan
3. Kurikulum yang berlaku di TK terkait dengan pengembangan moral, lebih banyak dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan tingkah laku dalam proses pembelajaran, seperti
- A. Menggunakan alat makan dengan benar
 - B. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
 - C. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan
 - D. Melakukan gerakan antisipasi
4. Tujuan seorang guru kelompok A TK Ananda menyiapkan media gambar buah apel dan memberi garis patah-patah disekeliling gambar buah apel adalah
- A. Agar anak terlatih motorik halusnya untuk melakukan gerakan antisipasi
 - B. Agar anak terlatih motorik halusnya dengan latihan menggunting sesuai pola
 - C. Agar anak terlatih motorik halusnya untuk memanfaatkan alat permainan
 - D. Agar anak terlatih motorik halusnya menangkap sesuatu secara terarah
5. Kegiatan pembelajaran berbahasa bagi anak TK untuk mengembangkan kemampuan menyimak yaitu
- A. anak menuliskan namanya
 - B. mendengarkan cerita
 - C. anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - D. meminta anak menceritakan kembali dongeng yang didengarnya

F. Rangkuman

Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Lingkup Perkembangan Fisik Motorik, Kesehatan dan Perilaku Keselamatan meliputi: motorik kasar yang mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah/lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Motorik halus yang mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Kesehatan dan perilaku keselamatan yang mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.



Ruang lingkup keterampilan berbahasa meliputi Aktif Reseptif (menerima pesan) berupa kegiatan menyimak dan membaca, dan keterampilan berbahasa Aktif Produktif (menyampaikan pesan) berupa kegiatan berbicara dan menulis.

Lingkup Perkembangan Kognitif meliputi: Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Lingkup Perkembangan sosial emosional meliputi kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Lingkup Perkembangan seni meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

G. Umpan Balik dan Tindak lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi ini.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{5} \times 100\%$$



Keterangan:

90 – 100% = baik sekali

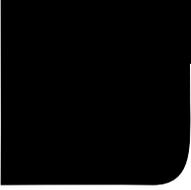
80 – 89% = baik

70 – 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila tingkat penguasaan Anda mencapai 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan materi berikutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.





KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban KP 1

No	Kunci Jawaban
1.	B
2.	C
3.	A
4.	A
5.	D

B. Kunci Jawaban KP 2

No	Kunci Jawaban
1.	C
2.	B
3.	B
4.	D
5.	A

C. Kunci Jawaban KP 3

No	Kunci Jawaban
1.	A
2.	D
3.	B
4.	A
5.	B

D. Kunci Jawaban KP 4

1. Tujuan seorang guru kelompok B TK Buah Hati dengan menggunakan metode karya wisata pergi ke rumah ibadah adalah agar anak mengenal agama yang dianutnya (A), karena opsi jawaban B termasuk ke dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun atau kelompok A, sedangkan opsi jawaban C dan D, tidak termasuk dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral, tetapi lingkup perkembangan kognitif.



2. Tingkat pencapaian perkembangan nilai moral pada anak usia 4-5 tahun antara lain mengenal perilaku baik/sopan dan buruk (C), karena opsi jawaban A, B dan D termasuk ke dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.
3. Kurikulum yang berlaku di TK terkait dengan pengembangan moral, lebih banyak dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan tingkah laku dalam proses pembelajaran, seperti berdoa sebelum dan sesudah belajar (B), karena opsi jawaban A, C dan D masuk ke dalam lingkup perkembangan fisik motorik.
4. Tujuan seorang guru kelompok A TK Ananda menyiapkan media gambar buah apel dan memberi garis patah-patah disekeliling gambar buah apel adalah agar anak terlatih motorik halusnya dengan latihan menggunting sesuai pola (B), jawaban option A, C dan D adalah untuk melatih motorik kasar anak.
5. Kegiatan pembelajaran berbahasa bagi anak TK untuk mengembangkan kemampuan menyimak yaitu mendengarkan cerita (B), option jawaban A, C, dan D termasuk kedalam kegiatan mengembangkan kemampuan mengungkapkan Bahasa dan keaksaraan.



EVALUASI

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D.

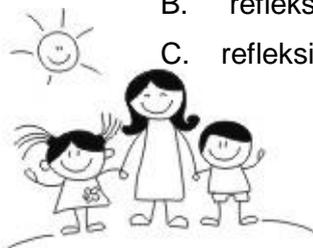
- a. Pengalaman yang diperoleh anak melalui penginderaan terhadap objek-objek yang ada di lingkungan sekitar disebut dengan pengalaman
 - A. langsung
 - B. fisik
 - C. sosial
 - D. belajar

- b. Salah satu fungsi strategi pembelajaran yang menunjukkan interaksi timbal balik atau berbalas-balas antara guru dengan anak; guru berbicara kepada anak; anak berbicara kepada guru, dan anak berbicara kepada anak lainnya, yaitu ...
 - A. diskusi
 - B. demonstrasi
 - C. belajar kooperatif
 - D. pembelajaran langsung

- c. Anak-anak usia prasekolah sangat cocok dengan pola pembelajaran melalui.....
 - A. pengalaman konkret
 - B. Aktivitas motorik
 - C. Lingkungan dan pengalaman konkret
 - D. Pengalaman konkret dan aktivitas motorik

4. Salah satu jenis strategi pembelajaran umum di TK adalah *scaffolding* yaitu
 - A. bantuan yang diberikan meskipun anak tidak memerlukan
 - B. bantuan yang dihentikan pada saat anak memerlukan
 - C. bantuan yang dilakukan guru secara terus menerus
 - D. bantuan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan anak

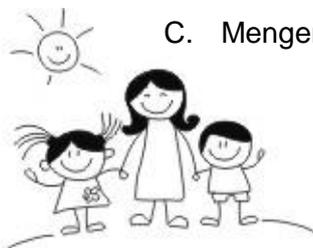
5. "Ayo,tunjukkan pada Bu Guru, kalau Vina bisa menari Kupu-Kupu". Pernyataan di atas adalah sebagai contoh strategi pembelajaran...
 - A. *do-it-signal*
 - B. refleksi tindakan
 - C. refleksi kata-kat



- D. undangan/ajakan
6. Strategi pembelajaran adalah upaya guru dalam
- A. merancang pembelajaran
 - B. melaksanakan pembelajaran
 - C. melaksanakan evaluasi pembelajaran
 - D. menerapkan berbagai metode pembelajaran
7. Ruang kelas *indoor* di desain semenarik mungkin dengan tujuan agar...
- A. Nyaman belajar
 - B. Belajar dengan aman
 - C. Termotivasi untuk belajar
 - D. Kreatif dan memiliki rasa humor
8. Salah satu prinsip umum penataan arena bermain *outdoor* adalah ...
- A. Lokasi yang tepat
 - B. Tinggi pagar memenuhi aturan
 - C. Adanya tanah lapang
 - D. Memenuhi aturan keamanan
9. Pada umumnya anak-anak tetap membutuhkan sebuah area untuk beristirahat yaitu....
- A. Area yang tenang
 - B. Area bermain bebas
 - C. Area Kebun
 - D. Area Diam
10. Rumusan kualifikasi kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki atau dilakukan anak setiap selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran disebut
- A. Materi
 - B. Media
 - C. tujuan
 - D. Waktu
11. Dalam kegiatan menyanyikan lagu “Dua mata saya” terkait kompetensi sikap-pengetahuan-keterampilan pada aspek perkembangan tertentu, antara lain:
- A. Berani tampil; mengenal anggota tubuh dan jumlahnya; keterampilan bernyanyi
 - B. Mandiri; mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia; mengenal lingkungan alam sekitar



- C. Percaya diri; mengetahui cara hidup sehat; mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- D. Sabar menunggu giliran; mengenal benda-benda disekitar; menyampaikan tentang benda-benda disekitar
12. Indikator tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun dalam menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya adalah
- A. Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru
- B. Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya
- C. Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan Bahasa yang diungkapkan
- D. Berbicara sesuai dengan kebutuhan
13. Tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun antara lain....
- A. Mengetahui agama yang dianutnya
- B. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar
- C. Membiasakan diri berperilaku baik
- D. Mengenal agama yang dianut
14. Tujuan seorang guru kelompok B TK Buah Hati dengan menggunakan metode karya wisata pergi ke rumah ibadah adalah
- A. Agar anak mengenal agama yang dianutnya
- B. Agar anak mengetahui agama yang dianutnya
- C. Agar anak mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
- D. Agar anak mengenal pola kegiatan
15. Kurikulum yang berlaku di TK terkait dengan pengembangan moral, lebih banyak dilakukan melalui pembiasaan-pembiasaan tingkah laku dalam proses pembelajaran, seperti
- A. Menggunakan alat makan dengan benar
- B. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- C. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan



- D. Melakukan gerakan antisipasi
16. Kegiatan senam irama dengan bentuk meniru merupakan pendidikan jasmani bagi anak usia dini, dengan tujuan ...
- A. Melatih koordinasi tangan dan kaki
 - B. Melatih koordinasi tangan, kaki dan kepala
 - C. Melatih koordinasi kaki dan kepala
 - D. Melatih koordinasi tangan dan kepala
17. Kegiatan menjahit dengan tali sepatu dapat melatih motorik halus anak usia TK dengan tujuan
- A. Anak mampu menjahit dengan alat-alat sederhana
 - B. Anak mampu mengkoordinasikan antara mata dan tangannya dengan baik
 - C. Anak mampu mengontrol gerak secara terkoordinasi
 - D. Anak mampu memegang tali sepatu dengan baik dan benar
18. Dalam sebuah kegiatan bercerita, ibu guru menyampaikan bagian-bagian tubuh pribadi tidak boleh dilihat dan disentuh sembarang orang, dan jika terjadi hal-hal yang tak pantas, katakanlah tidak, dan larilah cepat ke tempat ramai atau teriak meminta tolong, dan ceritakanlah pada orangtua, guru atau orang dewasa disekitarmu. Tujuan ibu guru bercerita hal ini adalah
- A. agar anak mampu mengenali bagian-bagian tubuh
 - B. gar anak mampu menggunakan toilet tanpa bantuan
 - C. agar anak mampu menjaga dan melindungi diri dari percobaan kekerasan, termasuk kekerasan seksual
 - D. mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
19. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4 - 5 tahun dalam mengungkapkan bahasa, yaitu ...
- A. Meniru menuliskan huruf A
 - B. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
 - C. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengarnya
 - D. Berbicara dengan dua kata atau lebih



20. Guru menunjukkan buah apel kepada anak diikuti menuliskan kata apel. Tujuan kegiatan ini adalah untuk
- A. Mengenalkan lambang bilangan
 - B. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
 - C. merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan
 - D. Mengenalkan konsep bilangan
21. Tujuan guru merancang kegiatan bermain 'memancing kata' dimana anak memancing kartu kata dan kata yang didapat anak kemudian dituliskan dalam secarik kertas adalah untuk
- A. mengenalkan anak pada huruf-huruf dan melatih anak untuk menulis dan membaca kartu
 - B. mengenalkan kosa kata baru
 - C. melatih keterampilan mendengarkan dan menambah kosa kata
 - D. melatih motorik halus
22. Tujuan guru mengajak anak menuliskan nama kemudian menghias huruf adalah.....
- A. Membuat garis-garis yang beraturan
 - B. Mencoret berbagai bentuk (zig zag, garis, lengkung, dll)
 - C. Mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain
 - D. Membuat coretan bebas
23. Ketika guru mengajak anak kelompok A menulis huruf A di atas pasir, memberi contoh dan kemudian di tiru oleh anak-anak, hal ini bertujuan
- A. Mengenal keaksaraan awal melalui kegiatan bermain
 - B. Membuat coretan bebas
 - C. Membuat garis-garis yang tidak beraturan
 - D. Mencoret berbagai bentuk (zig zag, garis, lengkung, dll)
24. Strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menekankan aspek kognitif adalah anak....
- A. di bimbing untuk mengungkapkan perasaannya
 - B. belajar memecahkan masalah yang sederhana
 - C. dibantu mengembangkan kemampuan bercerita
 - D. dibimbing untuk melaporkan hasil kegiatannya



25. Seorang anak mencoba mengklasifikasikan berbagai bentuk geometris yang memiliki kesamaan. Urutan pengelompokkan dari yang paling sederhana yang mungkin dilakukan oleh anak tersebut adalah....
- A. bentuk, warna dan ukuran
 - B. bentuk, ukuran dan warna
 - C. ukuran, warna dan bentuk
 - D. warna, bentuk dan ukuran



PENUTUP

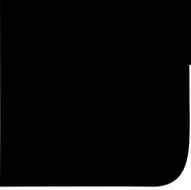
Modul yang mengkaji strategi pengembangan dan pembelajaran di TK dengan mengintegrasikan lima nilai karakter utama sebagai bagian dari program penguatan pendidikan karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sembilan modul lainnya dalam Kegiatan **Pengembangan Karir Guru Kelompok Kompetensi D**. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi ini penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet, serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan anak usia dini, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta.

Dalam tataran praktis, sangat penting dan mendesak untuk mengimplementasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari modul ini, Melalui langkah ini, kebermaknaan materi yang dipelajari akan sangat dirasakan oleh peserta diklat. Disamping itu, tahapan penguasaan kompetensi peserta sebagai guru taman kanak-kanak, secara bertahap dapat ditingkatkan termasuk didalam integrasi nilai karakter maupun sub nilai karakter.

Pada akhirnya, keberhasilan peserta dalam mempelajari modul yang terintegrasi penguatan pendidikan karakter tergantung pada tinggi rendahnya motivasi dan komitmen peserta dalam mempelajari dan mempraktekan materi yang disajikan. Modul ini hanyalah merupakan salah satu bentuk stimulasi bagi peserta untuk mempelajari lebih lanjut substansi materi yang disajikan serta penguasaan kompetensi lainnya.

SELAMAT BERKARYA!





DAFTAR PUSTAKA

- Anam. (2007). *Taman Yang Paling Indah (Jangan Remehkan Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta : PT Wangsa Jatra Lestari.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta.: Prenadamedia group.
- Asmawati Luluk,dkk. (2009). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-kanak. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak. Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Seni di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dini P. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas. Djahiri, A.K. (1985). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: FPIPS IKIP Bandung.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2015). *Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2015). *Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

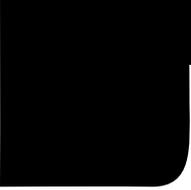


- Goleman, Daniel (1999). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat O.S. (2004). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Modul UT. Jakarta: Universitas Terbuka. Hidayani, R (2004). *Psikologi Perkembangan Anak*. Modul UT. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hendriati, Agustini. (2000). *Mengajarkan Kecerdasan Emosional Pada Anak*. Makalah.
- Jalaluddin,(1966). *Psikologi Agama*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kemdikbud. (2014). Permendikbud no. 137 tahun 2014. Jakarta: Kemdikbud
- Kemdikbud. (2014). Permendikbud no. 146 tahun 2014. Jakarta: Pusurbuk
- Kemendiknas. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK SD Kemendiknas.
- Koster, Joan Bouza (2011). *Growing Artist Teaching the Young Children*. Amerika. Wadsworth. Cengage Learning.
- Kurnia, Yaya, Karim, H.M.A, (2000). *Metode Pengembangan Agama, Moral, Disiplin, dan Afeksi*. Bandung : P3GT Depdiknas.
- Megawangi, Ratna. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*. Makalah. IHF, Jakarta.
- Mansur, (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mariyana Rita dkk. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Masitoh dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka. 2005
- Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu dkk. 2008. *Bermain dan Permmmainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurani, Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Prayitno I. (2003). *Anakku Penyejuk Hatiku*. Bekasi: Pustaka Tarbiatuna. Wantah, M.J. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Patmonodewo. Soemiarti (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4-5 Tahun*, (2015). Jakarta, Kementerian pendidikan dan Kebudayaan.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, *Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*, (2015). Jakarta, Kementerian pendidikan dan Kebudayaan.



- Rachmawati, Yeni (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta. Kencana
- Santoso, Sugeng. (2008). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soegeng Santoso & Anne Lies Ranti. 1999. *Kesehatan dan Gizi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solehuddin, M (2000), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- Sumanto (2005) Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta. Depdiknas
- Suyanto. Slamet. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Suyanto. Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Hikayat
- Suyanto. Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Depdikbud, Jakarta.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003
- Wardaya, Cep Unang. (2012). Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di Taman Kanak-kanak. Modul Pendidikan dan Pelatihan Pasca Uji Kompetensi Awal (UKA) Guru Kelas TK. PPPPTK TK dan PLB, Bandung.
- Woolfolk, A.E. (1995). Educational Psychology. Needham Heights, M.A.: Allyn & Bacon.
- Yamin Martinis dkk. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Anggota IKAPI
- Yuliani Nurani Sujono,(2007). *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, UNJ.
- Yuliani Nurani Sujono,(2007). *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Jakarta
- Yusuf, S. (2001), *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Yusuf, S. (2002). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda.
- <https://www.google.co.id/search?q=gambar+anak+mencuci+tangan>





GLOSARIUM

Antropometri	sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia daritulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Menurut (Wignjosoebroto, 2008), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia.
Bermain konstruktif	suatu tahapan dimana sejumlah anak melakukan kegiatan bermain, dimana masing-masing menerima peran yang diberikan oleh kelompoknya.
Games	suatu bentuk kegiatan bermain yang menggunakan aturan-aturan
Scaffolding	proses pemberian bantuan dari orang yang lebih berpengalaman yang dilakukan secara bertahap untuk mempermudah anak dalam belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
Stadiometer	(stadiometers jamak) perangkat A, memiliki skala vertikal dan kepala bergerak, untuk mengukur tinggi badan seseorang.
Do-It-signal	arahan sederhana yang diberikan kepada anak agar dia mau melakukan suatu tindakan, atau ajakan kepada anak-anak agar mereka dapat melakukan sesuatu.
Lima nilai utama penguatan pendidikan karakter yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas. Nilai religious tercermin dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbeaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain, perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaanNya. Subnilai karakter religious: cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama, teguh persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, dan melindungi yang kecil dan tersisih.	
Nilai Karakter Nasionalis	merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan



	yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
Subnilai nasionalis	antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.
Nilai karakter Mandiri	merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.
Subnilai kemandirian	antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.
Nilai Karakter Gotong Royong	mencerminkan tindakan menghargai semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, bersahabat dengan orang lain dan memberi bantuan pada mereka yang miskin, tersingkir dan membutuhkan pertolongan.
Subnilai gotong royong	antara lain menghargai, kerjasama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, sikap kerelawanan.
Nilai Karakter Integritas	merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral).
Karakter integritas	meliputi sikap tanggungjawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran.
Subnilai integritas	antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggungjawab, keteladanan, menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).



LAMPIRAN

LK - 01

Menentukan **strategi pembelajaran khusus** (kegiatan eksplatori, penemuan terbimbing, problem solving, diskusi, belajar kooperatif, demonstrasi, pengajaran langsung) yang sesuai dengan karakteristik anak dan kondisi sekolah

Diskusikan dalam kelompok cara belajar siswa kemudian menentukan **strategi pembelajaran khusus** (kegiatan eksplatori, penemuan terbimbing, problem solving, diskusi, belajar kooperatif, demostrasi, pengajaran langsung) yang sesuai dengan karakteristik anak dan kondisi sekolah Saudara.

Strategi pembelajaran khusus yang sesuai untuk di terapkan di sekolah

.....
.....
.....
.....
.....

Alasannya

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



LK - 02

Mengidentifikasi jenis-jenis permainan yang ada di luar kelas (*out door*) dan merumuskan tujuan dari masing-masing permainan tersebut.

No	Jenis Permainan	Tujuan/Manfaat
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		



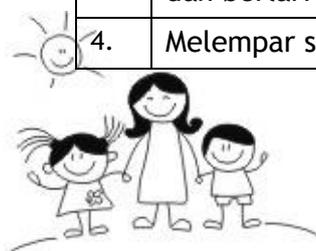
LK - 03. Mengidentifikasi Perkembangan Anak

Format diisi dengan memberikan tanda:

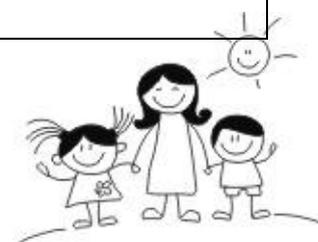
*	Belum Berkembang (BB): bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
**	Mulai Berkembang (MB): bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
***	Berkembang Sesuai Harapan (BSH): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru;
****	Berkembang Sangat Baik (BSB): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Anak dengan usia 4-5 tahun

No.	Lingkup Perkembangan	Anak yang di Observasi			Keterangan
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	
I	Nilai Agama dan Moral				
1.	Mengetahui agama yang dianutnya				
2.	Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar				
3.	Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu				
4.	Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk				
5.	Membiasakan diri berperilaku baik				
6.	Mengucapkan salam dan memberi salam				
II	Fisik Motorik				
A	Motorik Kasar				
1.	Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb				
2.	Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)				
3.	Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi				
4.	Melempar sesuatu secara terarah				



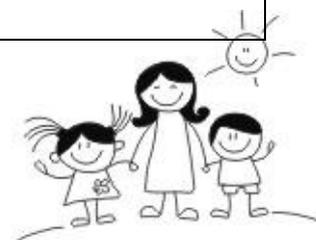
No.	Lingkup Perkembangan	Anak yang di Observasi			Keterangan
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	
5.	Menangkap sesuatu secara tepat				
6.	Melakukan gerakan antisipasi				
7.	Menendang sesuatu secara terarah				
8.	Memanfaatkan alat permainan di luar kelas				
B	Motorik Halus				
1.	Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran				
2.	Menjiplak bentuk Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit				
3.	Melakukan gerakan manipulatif				
4.	Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media				
5.	Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)				
C	Kesehatan dan Perilaku Keselamatan				
1.	Berat badan sesuai tingkat usia				
2.	Tinggi badan sesuai tingkat usia				
3.	Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan				
4.	Lingkar kepala sesuai tingkat usia				
5.	Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal				
6.	Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)				
7.	Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan				
III	Bahasa				
	A. Memahami Bahasa				
1.	Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)				



No.	Lingkup Perkembangan	Anak yang di Observasi			Keterangan
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	
2.	Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan				
3.	Memahami cerita yang dibacakan				
4.	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
5.	Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)				
B. Mengungkapkan Bahasa					
1.	Mengulang kalimat sederhana				
2.	Bertanya dengan kalimat yang benar				
3.	Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan				
4.	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)				
5.	Menyebutkan kata-kata yang dikenal				
6.	Mengutarakan pendapat kepada orang lain				
7.	Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan				
8.	Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar				
9.	Memperkaya perbendaharaan kata				
10.	Berpartisipasi dalam percakapan				
C. Keaksaraan					
1.	Mengenal simbol-simbol				
2.	Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya				
3.	Membuat coretan yang bermakna				
4.	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z				
IV. Kognitif					
A. Belajar dan Pemecahan Masalah					
1.	Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)				
2.	Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)				
3.	Mengenal konsep sederhana dalam				



No.	Lingkup Perkembangan	Anak yang di Observasi			Keterangan
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	
	kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)				
4.	Mengetahui konsep banyak dan sedikit				
5.	Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah				
6.	Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu				
7.	Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu				
8.	Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)				
B. Berfikir Logis					
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran				
2.	Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya				
3.	Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi				
4.	Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya				
5.	Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna				
C. Berfikir Simbolik					
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				
2.	Mengenal konsep bilangan				
3.	Mengenal lambang bilangan				
4.	Mengenal lambang huruf				
V Sosial-Emosional					
A. Kesadaran Diri					
1.	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan				
2.	Mengendalikan perasaan				
3.	Menunjukkan rasa percaya diri				
4.	Memahami peraturan dan disiplin				



No.	Lingkup Perkembangan	Anak yang di Observasi			Keterangan
		Ke-1	Ke-2	Ke-3	
5.	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)				
6.	Bangga terhadap hasil karya sendiri				
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain					
1.	Menjaga diri sendiri dari lingkungannya				
2.	Menghargai keunggulan orang lain				
3.	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman				
C. Perilaku Prosocial					
1.	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif				
2.	Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				
3.	Menghargai orang lain				
4.	Menunjukkan rasa empati				
VI	Seni				
A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara					
1.	Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya				
2.	Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur				
B. Tertarik dengan kegiatan Seni					
1.	Memilih jenis lagu yang disukai				
2.	Bernyanyi sendiri				
3.	Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran				
4.	Membedakan peran fantasi dan kenyataan				
5.	Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita				
6.	Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi				
7.	Menggambar objek di sekitarnya				
8.	Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)				

*Pengamatan ini dapat dilakukan pada anak dengan usia 5-6 tahun dengan mengubah setiap komponen pengamatan sesuai dengan dalam lampiran 1 Permendikbud Nomor 137 tahun 2014.



LK - 04. Membuat Rancangan Kegiatan Pembelajaran

Membuat rancangan kegiatan untuk memenuhi tingkat perkembangan anak. Pilih salah satu bidang pengembangan dan sesuaikan dengan kelompok usia yang diampu.

1. Nama Kegiatan :
2. Usia :

3. KD :

4. Indikator :

5. Tujuan :

6. Metode :

7. Alat & bahan :
8. Kegiatan :
 - 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.
 - 6.
 - 7.
 - 8.
 - dst

