

Bahan Ajar

Bimbingan Teknis Penggerak Komunitas Belajar Berbasis Mapel

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Disusun oleh:

Penulis (Siti Donatirin, Nurdiana, Basri Hananta)

Pengkaji (Ika Budi Maryatun)



BALAI BESAR GURU PENGGERAK PROVINSI D.I. YOGYAKARTA
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga bahan ajar untuk program Gerakan Bersama Penggerak Komunitas Belajar (Gebrak Kombel) ini dapat terselesaikan.

Bahan ajar ini disusun sebagai bahan belajar pada kegiatan Bimbingan Teknis (Bimtek) Gebrak Kombel yang dilaksanakan sebagai upaya BBGP Provinsi D.I Yogyakarta dalam rangka melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai Unit Pelaksana Teknis Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (UPT Dirjen GTK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk meningkatkan kompetensi guru di Provinsi D.I Yogyakarta. Pada kegiatan Gebrak Kombel, para penggerak komunitas belajar yang berasal dari guru penggerak dan guru inti dibekali dengan muatan konten dan pedagogi agar memiliki kapasitas untuk berbagi dan bersinergi dengan guru-guru lain di dalam komunitas belajarnya. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat terbangun ekosistem belajar guru berbasis komunitas belajar dengan memberdayakan penggerak komunitas dari guru penggerak dan guru inti sehingga guru dapat berkolaborasi meningkatkan kompetensi diri.

Bahan ajar ini diharapkan menjadi bahan kajian bagi para peserta Bimtek Gebrak Kombel, baik selama mengikuti kegiatan Bimtek maupun pada saat diseminasi di kombel masing-masing. Bahan ajar ini memuat berbagai kajian konten mapel yang menjadi kebutuhan guru sebagai bekal dalam menjalankan peran profesionalnya sesuai dengan model kompetensi yang baru berdasarkan Perdirjen GTK 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru. Melalui bahan ajar ini diharapkan guru memperoleh referensi sekaligus inspirasi untuk penguatan pemahaman konten yang sangat esensial bagi keberhasilan perannya dalam mendampingi belajar peserta didik.

Bahan ajar ini tersusun melalui kolaborasi BBGP Provinsi D.I. Yogyakarta dengan BBGP Jawa Barat, BBGP Jawa Timur, dan BGP Banten. Penyusun bahan ajar ini adalah para Widyaiswara, Widyaprada, dan Pengembang Teknologi Pembelajaran dari BBGP/BGP tersebut. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan atas dedikasi dan kesediaannya untuk mencurahkan gagasan dan inspirasi sehingga bahan ajar Gebrak Kombel ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas semua pengorbanan dan kontribusinya dalam menyelesaikan tugas penyusunan bahan ajar ini. Amiin.

Yogyakarta, 12 April 2023
Kepala BBGP DI Yogyakarta

Dr. Adi Wijaya, M.A.
NIP 196809211994031002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
C. Sasaran	3
D. Manfaat.....	3
BAB I KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	6
A. Pengantar	6
B. Materi Pembelajaran.....	7
C. Rangkuman	14
D. Latihan.....	15
E. Aktivitas	16
F. Kunci Jawaban	16
BAB II TAHAP-TAHAP PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	17
A. Pengantar	17
B. Tujuan.....	17
C. Materi Pembelajaran.....	17
E. Latihan.....	24
F. Aktivitas	25
G. Kunci Jawaban	25
BAB III IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	26
A. PENGANTAR	26
A. TUJUAN.....	26
B. MATERI PEMBELAJARAN	26
C. RANGKUMAN	32
D. LATIHAN	33
E. AKTIVITAS	34
G. KUNCI JAWABAN	35
BAB V PENUTUP	36
DAFTAR PUSTAKA	37
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 KONSEP LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD	39
A. Pengantar.....	39
B. Tujuan.....	39
C. Konsep Lingkungan Belajar Berkualitas	39
D. Prinsip lingkungan belajar	40
E. Karakteristik lingkungan belajar	42

F. Latihan.....	46
G. Aktivitas	46
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD.....	49
A. Pengantar.....	49
B. Tujuan.....	49
C. Lingkungan Belajar Indoor di PAUD	49
D. Lingkungan Belajar outdoor di PAUD.....	51
E. Latihan.....	54
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD	55
A. Pengantar.....	55
B. Tujuan.....	55
C. Pengelolaan Lingkungan Belajar <i>Indoor</i>	55
D. Pengelolaan Lingkungan Belajar <i>Outdoor</i>	65
DAFTAR PUSTAKA.....	71
BAB I PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI.....	74
A. Pengantar.....	74
B. Kompetensi yang Dicapai	76
C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru.....	76
D. Uraian Materi	78
4. Area pengembangan Literasi bahasa pada anak	83
Berbicara	84
Unsur-unsur berbicara,meliputi:.....	84
D. Aktivitas	95
E. Latihan.....	95
BAB II LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI	97
A. Pengantar.....	97
B. Kompetensi Yang Ingin Dicapai	97
C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru.....	97
D. Uraian Materi	100
1. Tahap Persiapan.....	101
2. Tahap Pelaksanaan.....	105
3. Tahap Asesmen.....	107
D. Aktivitas	109
E. Latihan.....	110
BAB III AKTIVITAS PENDUKUNG PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI	112
A. Pengantar.....	112
B. Kompetensi	112

C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru.....	112
D. Uraian Materi	115
E. Aktivitas	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022, Balai Besar Guru Penggerak (BBGP) mempunyai tugas melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan guru, pendidik lainnya, tenaga kependidikan, calon kepala sekolah, kepala sekolah, calon pengawas sekolah, dan pengawas sekolah. Dua di antara sembilan fungsi BBGP DIY yang menjadi latar belakang dilaksanakannya penguatan pelibatan komunitas pendidikan adalah: a) pelaksanaan fasilitasi peningkatan kompetensi guru, pendidik lainnya, tenaga kependidikan, calon kepala sekolah, kepala sekolah, calon pengawas sekolah, dan pengawas sekolah; b) pelaksanaan pemantauan dan evaluasi pengembangan dan pemberdayaan guru, pendidik lainnya, tenaga kependidikan, calon kepala sekolah, kepala sekolah, calon pengawas sekolah, dan pengawas sekolah; dan c) pelaksanaan kemitraan di bidang pengembangan dan pemberdayaan guru, pendidik lainnya, tenaga kependidikan, calon kepala sekolah, kepala sekolah, calon pengawas sekolah, dan pengawas sekolah.

Program Gerakan Bersama Penggerak Komunitas Belajar (Gebrak Kombel) dilaksanakan untuk mendorong penguatan penguasaan konten keilmuan dan pedagogi guru. Kedua hal tersebut merupakan dua sisi mata uang keilmuan yang sangat penting harus dikuasai guru. Penguasaan materi merupakan komponen kunci guru menguasai kompetensi yang menjadi tanggungjawabnya. Demikian juga penguasaan pedagogi, sangat krusial agar guru mampu memfasilitasi siswa belajar berhasil belajarnya. Hal ini selaras dengan pernyataan Harel dan Kien (2004; Hospesová & Tichá, 2000: 2) bahwa penguasaan materi merupakan dasar penguasaan kompetensi yang harus dimiliki guru sehingga mampu menjalankan peran pengajarannya. Sedangkan menurut Baumert dan Kunter (2006: 26-42), penguasaan materi merupakan bagian kunci penguasaan kompetensi profesional guru sehingga mampu menjalankan tugas profesi dengan sebaik-baiknya.

Hill dan Ball (2004: 332) menggarisbawahi pada aspek pentingnya guru memiliki *specialized knowledge of content* maupun *common knowledge of content*. *Specialized knowledge of content* merujuk pada pengetahuan materi yang lebih detail dibandingkan siswa. Pada saat guru mengajarkan suatu pembagian, misalnya, guru tidak cukup memahami tentang prosedur melakukan pembagian seperti yang diajarkan kepada siswa, tetapi guru juga perlu menguasai tentang mengapa dan apa makna dari suatu proses pembagian. *Common knowledge of content* tidak merujuk semata-mata hanya materi di kelas, tetapi pengetahuan yang secara umum digunakan dalam kehidupan.

Pendalaman konten merupakan salah satu titik krusial untuk terwujudnya profil pelajar Indonesia seperti telah ditetapkan di Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada undang-undang tersebut dinyatakan bahwa *pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*. Mencermati rumusan tujuan pendidikan nasional tersebut jelas bahwa belajar konten keilmuan adalah esensial dalam proses pendidikan. Penguasaan ilmu pengetahuan tentu menjadi pra syarat penting menjadikan generasi baru Indonesia yang cakap dan berilmu. Bagaimana bisa menjadi cakap dan berilmu tanpa penguasaan ilmu pengetahuan yang kuat. Lebih dari sekedar cakap dan berilmu, kajian berbagai materi dalam pembelajaran merupakan wahana hebat mengembangkan siswa menjadi kreatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, sehat, serta menjadi manusia berakhlak mulia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam konteks inilah penting bagi setiap siswa mendapatkan fasilitasi terbaik dalam mengkaji materi keilmuan dalam pembelajaran. Dan, ini membutuhkan peran guru-guru yang cakap dan berilmu dengan penguasaan keilmuan bidang keahlian yang kuat.

Selain penguasaan konten, sangat esensial bagi guru memiliki penguasaan pedagogi dan mampu mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas. Turnuklu & Yesildere (2007: 1) menyatakan bahwa pengetahuan guru tentang materi penting tetapi tidak cukup karena guru juga harus mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengajarannya di kelas. Menurut Gadanidis dan Namukasa (2007: 16), perlu ada hubungan dialektik penguasaan guru atas materi dan cara mengajarkannya. Menguasai materi saja tidak cukup tanpa didukung keilmuan untuk mengajarkannya kepada siswa. Begitu juga, menguasai dengan baik ilmu pedagogi juga tidak cukup tanpa didukung penguasaan keilmuan matematika yang memadai oleh guru. Kepincangan salah satu aspek keilmuan tersebut dapat menjadi faktor penghambat peran guru dalam mendorong sukses belajar siswa.

Sultan dan Artzt (2011: xviii) menyatakan bahwa guru dituntut menguasai *pedagogical content knowledge/PCK*). PCK memuat dua aspek, yaitu pengetahuan pedagogi dan pengetahuan konten (Setyaningrum, Mahmudi, & Murdanu, 2018: 1). Pengetahuan pedagogi merujuk pengetahuan bagaimana siswa belajar, bagaimana mengajarkan materi atau konsep, dan bagaimana menilai pemahaman siswa. Pengetahuan konten merujuk pada penguasaan guru tentang materi-materi matematika. Pengetahuan pedagogi dan konten merupakan dua aspek mendasar yang harus dikuasai guru untuk keberhasilan tugas mengajarnya. Keduanya seperti belahan ganda sekeping mata uang, menyatu, tidak terpisahkan satu dengan yang lain.

Memerhatikan hal tersebut di atas, BBGP Provinsi DIY pada tahun 2023 melaksanakan program Gebrak Kombel, akronim dari Gerakan Bersama Penggerak Komunitas Belajar. Program Gebrak Kombel merupakan program pemberdayaan dan pendampingan komunitas belajar sebagai ekosistem belajar guru melalui optimalisasi peran penggerak komunitas belajar dari guru penggerak (GP) dan guru inti (GI) sebagai penggerak kolaborasi dan sinergi belajar guru untuk meningkatkan kompetensi berbasis komunitas belajar. Guru penggerak dan guru inti yang merupakan para penggerak komunitas belajar dibekali dengan penguatan penguasaan konten dan pedagogi melalui Bimtek Gebrak Kombel Berbasis Mata Pelajaran, yang selanjutnya mereka dapat mengimbaskannya pada rekan-rekan guru di komunitas belajarnya.

B. Tujuan

Program Gebrak Kombel bertujuan membangun *learning community* guru berbasis komunitas belajar melalui pemberdayaan penggerak komunitas dari guru penggerak dan guru inti sehingga guru dapat berkolaborasi dan bersinergi meningkatkan kompetensi diri. Bahan ajar ini disusun dengan tujuan sebagai bahan kajian bagi para peserta Bimtek Gebrak Kombel, baik selama mengikuti kegiatan Bimtek maupun pada saat diseminasi di kombel masing-masing. Sesuai dengan Perdirjen GTK 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru, penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam merupakan bagian dari kompetensi profesional guru. Kemampuan penguasaan materi pelajaran esensial untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Bahan ajar ini diharapkan menjadi wahana kajian bagi guru sehingga kompeten secara profesional dalam menjalankan tugas profesinya.

C. Sasaran

Sasaran Program Gebrak Kombel sekaligus pengguna utama bahan ajar ini adalah guru jenjang TK, SD, SMP, SMA di wilayah D.I. Yogyakarta

D. Manfaat

1. Guru mendapatkan referensi untuk memperluas dan memperdalam penguasaannya pada materi pelajaran sehingga mampu menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
2. Guru Penggerak dan Guru Inti diberdayakan sebagai penggerak kolaborasi dan sinergi guru
3. Guru tergerak dan terfasilitasi untuk berkolaborasi dan bersinergi meningkatkan kompetensi diri

4. *Learning community* guru dapat terbentuk berbasis komunitas belajar sebagai ekosistem belajar untuk melakukan pengembangan profesi guru secara berkelanjutan

Referensi

- Baumert, J & Kunter, M. 2006. *The COACTIV model of teachers' professional competence*. Jerman: Center for Educational Research, Max Planck Institute for Human Development
- Gadanidis, G. & Namukasa, I.K. (2007). Mathematics-for-Teachers (and Students). *Journal of Teaching and Learning*, 5(1), 13–22. <https://doi.org/10.22329/jtl.v5i1.277>
- Hill, H.C. & Ball, D.L. (2004). Learning Mathematics for Teaching: Results from California's Mathematics Professional Development Institutes. *Journal for Research in Mathematics Education*, 35(5), 330-351. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/30034819>
- Hospesová & Tichá, M. (2000). *Developing mathematics teacher's competence*. Research Report supported by the Socrates Comenius project 87636-CP-1-2000-1-CZ-Comenius-C31 and GACR 406/02/0829 and 406/05/2444
- Setyaningrum, W., Mahmudi, A. & Murdanu. (2018). Pedagogical Content Knowledge of Mathematics Pre-service Teachers: Do they know their students?. *Journal of Physics: Conference Series*, p. 1-8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012098>
- Sultan, A. & Artzt, A.F. (2011). *The Mathematics That Every Secondary School Math Teacher Needs to Know*. New York: Routledge Taylor & Francis Group
- Turnuklu, E.B. & Yesildere, S. (2007). The Pedagogical Content Knowledge in Mathematics: Preservice Primary Mathematics Teachers' Perspectives in Turkey. *IUMPST: The Journal, Vol 1*. Retrieved from www.k-12prep.math.ttu.edu
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Bahan Ajar

Bimbingan Teknis Penggerak Komunitas Belajar Berbasis Mapel

Pembelajaran Berbasis Proyek **untuk Guru PAUD**

Disusun oleh:
Penulis (Basri Hananta)
Pengkaji (Ika Budi Maryatun)



BALAI BESAR GURU PENGGERAK PROVINSI D.I. YOGYAKARTA
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2024

BAB I

KONSEP PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. Pengantar

Guru sebagai pendidik dan pengajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Inovasi sangat penting dalam bidang pendidikan, dan guru memiliki peran penting terutama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Hal tersebut seperti disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pembelajaran pada satuan pendidikan. Pendidik merupakan orang yang paling bertanggung jawab atas kualitas dan kebermaknaan proses pembelajaran di dalam kelas.

Pendidik hendaknya dapat mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta suatu interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik. Terjadinya proses pembelajaran itu ditandai dengan dua hal yaitu peserta didik menunjukkan keaktifan, seperti tampak dalam jumlah curahan waktu untuk melaksanakan tugas ajar, dan terjadi perubahan perilaku yang selaras dengan tujuan pengajaran yang diharapkan. Keaktifan dan perubahan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan pendidik melalui berbagai upaya seperti penggunaan berbagai metode pembelajaran yang sesuai. Pada kenyataannya dari hasil temuan di lapangan masih banyak pendidik yang belum mampu menerapkan metode-metode pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran proyek bagi anak usia dini merupakan topik yang menarik perhatian banyak ahli dalam bidang pendidikan. Para ahli memiliki berbagai pandangan yang mendukung pendekatan ini, menekankan manfaat dan pentingnya bagi perkembangan anak. Pembelajaran proyek sering dipahami sebagai pendekatan pendidikan yang melibatkan anak-anak dalam eksplorasi mendalam terhadap topik atau masalah tertentu melalui kegiatan.

Namun masih banyak pendidik yang belum memahami makna pembelajaran berbasis proyek ini. Seringkali para pendidik beranggapan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak sesuai perkembangan anak usia dini, karena dipandang hanya tentang produk akhir, pembelajaran proyek sebagai tambahan, pelaksanaan pembelajaran proyek tidak terstruktur atau tidak ada panduan yang jelas, pembelajaran berbasis proyek cenderung bersifat individual.

Selain itu pula para pendidik berpendapat bahwa pembelajaran proyek tidak cocok untuk anak usia dini dan hanya untuk peserta didik yang lebih tua, fokus hanya pada keterampilan akademik, pembelajaran proyek dipandang mengabaikan penilaian proses dan sebagainya.

Selanjutnya agar terdapat pemahaman yang komprehensif tentang pembelajaran berbasis proyek, pada bagian ini nanti akan disampaikan pengertian dari pembelajaran berbasis proyek bagi anak usia dini.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek seringkali dikaitkan dengan ide-ide pembelajaran dan pendidikan dari John Dewey dan sekelompok pemikir yang melihat peserta didik sebagai individu yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman mereka dalam proses belajar, terutama melalui interaksi dengan orang lain (Lokey Vega dkk., 2018).

Pembelajaran berbasis proyek ini mengandung arti sebagai kegiatan pembelajaran yang dikerjakan bersama-sama atau dalam kelompok dengan memanfaatkan proyek. Dalam kerangka pemikiran ini, model pembelajaran berbasis proyek dapat diinterpretasikan sebagai suatu pendekatan yang memberikan tugas kepada peserta didik, khususnya melalui proyek untuk mengarahkan mereka dalam pengalaman proses penyelidikan dan pencarian informasi (*inquiry*) dalam proses belajar (Hamidah dkk., 2020).

Guna memberikan pemahaman yang komprehensif tentang pembelajaran berbasis proyek, berikut akan dideskripsikan prinsip-prinsip teori yang dikemukakan oleh beberapa tokoh diantaranya adalah:

a. John Dewey

Pembelajaran berbasis proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by doing*". Bentuk pembelajaran seperti ini merupakan penolakan Dewey pada lembaga prasekolah selama ini yang sering kali pasif, malas bekerja, dan tidak produktif. Pembelajaran dengan prinsip "*learning by doing*" sangat banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bekerja dan produktif untuk menemukan berbagai pengetahuan. Implementasi dari pembelajaran berbasis proyek adalah bidang studi/pengembangan disajikan secara terpisah (parsial) antara satu bidang studi dengan bidang studi lainnya.

Setiap bidang studi mempunyai urutan pembelajaran sendiri-sendiri, seolah-olah tidak menunjukkan keterkaitan antara satu dan lainnya. Tidak halnya demikian dengan pembelajaran yang dikemukakan oleh Dewey, jadi semua saling terkait. Selain itu juga ada pemikiran dari Dewey yaitu, kelas demokratis mengandung arti bahwa peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek yang menarik dan pilihan peserta didik sendiri.

b. Kilpatrick

Inti pemikiran Dewey tentang "*learning by doing*" yang dikemas dan dikembnagkan oleh Kilpatrick menjadi konsep pembelajaran proyek (dalam Sudjiono, 2009). Bentuk pembelajaran proyek (*project based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan jalan menyajikan suatu bahan pembelajaran yang memungkinkan anak mengolah sendiri untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran proyek terdapat kolaborasi antara pendidik dan anak, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru.

c. Lillian G. Katz

Pembelajaran proyek merupakan strategi pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada anak (Katz & Chard, 2000). Kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat melibatkan anak secara aktif untuk membangun atau mengkonstruksi pemahamannya tentang lingkungan melalui investigasi dan pengalaman. Pelaksanaan investigasi dalam pembelajaran proyek ini dapat dilakukan dalam kelompok kecil maupun besar. Topik merupakan materi yang dibahas dalam proyek secara mendalam, konkret, dan dipilih pembahasan yang paling menarik bagi anak (Katz & Chard, 2000) yang dilaksanakan dalam kegiatan main di dalam maupun luar ruangan tanpa banyak instruksi. Lebih lanjut Katz berpendapat bahwa pembelajaran proyek membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Menurut Katz, proyek-proyek yang didasarkan pada minat anak-anak tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memberikan konteks yang kaya untuk pengembangan intelektual dan emosional.

d. Moeslichatoen

Metode pembelajaran proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok (Moeslichatoen, 2004). Metode proyek menjadi penting untuk diterapkan pada anak usia dini karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata sehingga anak belajar dari pengalamannya sendiri. Hal ini terbukti lebih bermakna dibandingkan metode biasa. Selain itu anak dapat belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan masalah dan dapat berdampak dalam meningkatkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran proyek memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini. Metode pembelajaran

proyek merupakan salah satu cara pemecahan masalah yang diterapkan secara luas dalam setiap pemecahan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari (Bossing dalam Moeslichatoen, 2004). Misalnya masalah menyiapkan sarapan pagi, masalah membersihkan lantai, masalah merapikan tempat tidur, masalah bertanam bunga, masalah menjamu tamu, dan sebagainya.

Karena berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari, metode proyek diharapkan dapat menjadi wahana untuk menggerakkan kemampuan kerja sama dengan sepenuh hati, dan meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan minat dalam memecahkan masalah tertentu secara efektif dan kreatif. Dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan yang bermakna dan relevan, pembelajaran proyek membantu mengembangkan keterampilan penting yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka. Anak-anak tidak hanya belajar pengetahuan akademis tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan praktis yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Pembelajaran berbasis proyek ini dapat memberikan berbagai manfaat pada anak dari berbagai tingkat usia. Manfaat-manfaat yang didapatkan dalam pembelajaran berbasis proyek antara lain melatih anak untuk berpikir tingkat tinggi dalam aktivitas pemecahan masalah, terlibat dalam membuat perencanaan, dan mampu mengevaluasi kegiatannya sendiri.

2. Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek

Layanan PAUD sangat penting untuk memastikan anak dapat mengoptimalkan diri di usia emas pertumbuhannya, baik secara kognitif, motorik, maupun psikologis. Kualitas pendidikan yang diberikan di PAUD sejatinya tidak terpaku pada fasilitas sarana prasarana, melainkan terletak pada kualitas proses pembelajarannya. Dalam layanan PAUD Berkualitas, pembelajaran berkualitas merujuk pada kualitas interaksi anak dengan guru dan bahan ajar, pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta kemampuan pedagogik pendidik dalam merencanakan pembelajaran yang meliputi muatan sesuai arahan kurikulum yang digunakan, serta menerapkan asesmen yang hasilnya digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di TK Happy Bears Yogyakarta

Pembelajaran berbasis proyek atau juga dikenal dengan istilah *Project Based Learning* bertujuan untuk menemukan pemecahan masalah, disamping itu juga agar peserta didik mempelajari konsep cara pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Di jelaskan dalam buku Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014), menyatakan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya, yakni:

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah proyek.
- b. Memperoleh kemampuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- c. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.
- d. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
- e. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada pembelajaran berbasis proyek yang bersifat kelompok.

Menurut Trianto dalam Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari (2021), bahwa tujuan metode pembelajaran berbasis proyek adalah untuk memberikan wawasan yang luas terhadap peserta didik ketika menghadapi permasalahan secara langsung, dan juga mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu

metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan peserta didik.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di TK Happy Bears Yogyakarta

Kelebihan Model Pembelajaran berbasis proyek menurut Daryanto dan Rahardjo (2012) mempunyai kelebihan sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.
- d. Meningkatkan daya kolaborasi.
- e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
- h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.
- i. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Jadi berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran berbasis proyek adalah untuk mengatasi kesulitan belajar anak

dalam memecahkan masalah, mengembangkan kreativitas, melatih kemandirian anak dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, dan juga meningkatkan motivasi anak. Selain itu juga pembelajaran berbasis proyek menjadi wahana untuk menggerakkan kemampuan kerjasama dengan sepenuh hati, meningkatkan keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain yang merupakan kemampuan bersosialisasi anak.

3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran Berbasis Proyek anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Dengan penggunaan pembelajaran proyek anak merasa terlibat langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk anak, pembelajaran bermakna akan disimpan di memori anak.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek tidak hanya menekankan pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan tapi juga dapat melakukan perencanaan, perancangan, pemecahan masalah, dan pelaporan. Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek menurut *Buck Institute For Education (BIE)* dalam Trianto (2014) di antaranya:

a. Isi.

Isi pada pembelajaran berbasis proyek difokuskan pada ide-ide peserta didik, yaitu dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat peserta didik yang seimbang dengan pengalaman peserta didik sehari-hari.

b. Kondisi.

Maksudnya adalah kondisi untuk mendorong peserta didik mandiri, yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar.

c. Aktivitas.

Adalah suatu strategi yang efektif dan menarik, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah menggunakan kecakapan

d. Hasil.

Hasil di sini adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu peserta didik mengembangkan kecakapan belajar dan mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna.

Menurut Winastaman Gora dan Sunarto (2010) model pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik

- b. Memiliki hubungan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang outentik dan peserta didik dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata.
- c. Menekankan pada tanggung jawab peserta didik, merupakan proses peserta didik untuk mengakses informasi untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi.
- d. Penilaian, penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan peserta didik.



Gambar 3 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di TK Happy Bears Yogyakarta

Sedangkan dalam Kemendikbud (2014), menjelaskan pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja,
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang dapat diajukan kepada peserta didik,
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses serta mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu atau berkelanjutan,
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang telah dijalankan.
- g. Produk akhir aktivitas belajar peserta didik akan dievaluasi secara kualitatif,
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran pembelajaran berbasis proyek antara lain :

- a. Seluruh peserta didik bersama sama menginvestigasi ide dan pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Terdapat masalah yang harus dipecahkan dalam pelaksanaan proyek.
- c. Peserta didik merancang proses pelaksanaan proyek untuk mencapai hasil.
- d. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengolah informasi yang di kumpulkan.
- e. Hasil akhir berupa produk dari hasil proyek dan di evaluasi kualitasnya.

Pembelajaran berbasis proyek banyak memberi ruang merdeka baik bagi anak maupun guru. Namun, pembelajaran proyek ini bukan merupakan pembelajaran yang sederhana. Oleh karena itu, proyek perlu dirancang dengan saksama. Proyek harus kontekstual, relevan, sesuai dengan sumber daya dan lingkungan setempat. Bisa jadi, proyek yang dilakukan di suatu sekolah sangat berbeda dengan proyek di sekolah lainnya karena minat anak atau konteks lingkungan yang berbeda.

C. Rangkuman

1. Dalam proses belajar mengajar peranan guru sebagai pengelola kelas merupakan faktor yang sangat penting. Aktivitas dan kreativitas guru dalam penyampaian materi pelajaran merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar. Variasi pengajaran yang dapat dilakukan guru selain dalam hal penggunaan media pengajaran juga dalam penggunaan model dan metode pengajaran.
2. Metode pembelajaran proyek merupakan salah satu cara pemecahan masalah yang diterapkan secara luas dalam setiap pemecahan masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Metode proyek diharapkan dapat menjadi wahana untuk menggerakkan kemampuan kerja sama dengan sepenuh hati, dan meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan minat dalam memecahkan masalah tertentu secara efektif dan kreatif.
3. Pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut: peserta didik dapat membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja, adanya permasalahan atau tantangan yang dapat diajukan kepada peserta didik, peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan, peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses serta mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi, proses evaluasi dijalankan secara kontinyu atau berkelanjutan, peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang telah dijalankan, produk akhir aktivitas belajar peserta didik akan dievaluasi secara kualitatif, dan situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

D. Latihan

1. Menurut John Dewey bahwa model pembelajaran berbasis proyek seringkali dikaitkan dengan ide-ide pembelajaran yang melihat peserta didik membangun pengetahuannya melalui ...
 - a. Interaksi anak dengan lingkungan
 - b. Interaksi anak dengan orang tua
 - c. Interaksi anak dengan guru
 - d. Jawaban a, b, dan c benar semua
2. Prinsip Pembelajaran yang banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bekerja dan produktif untuk menemukan berbagai pengetahuan dalam pembelajaran berbasis proyek, ialah...
 - a. *Learning by doing*
 - b. *Learning by Teaching*
 - c. *Learning by listening*
 - d. *Learning by Telling*
3. Salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip bermain sambil belajar dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, ialah...
 - a. Pembelajaran Berbasis buku
 - b. Pembelajaran Berbasis Proyek
 - c. Pembelajaran Berbasis data
 - d. Pembelajaran Berbasis sains
4. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri, merupakan definisi dari...
 - a. Pembelajaran *Inquiry*
 - b. Pembelajaran *konstruktivisme*
 - c. Pembelajaran sains
 - d. Pembelajaran berbasis Proyek

5. Berikut ini ialah karakteristik dari model Pembelajaran Berbasis Proyek, kecuali...
 - a. Pelaksanaannya bermula dari masalah atau keinginan pribadi atau yang dimiliki secara kolektif.
 - b. Melibatkan riset sesuai dengan topik agar dapat menentukan masalah dan penyelesaian yang tepat.
 - c. Diadakan untuk mencari solusi yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah.
 - d. Menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan lingkungan belajar sekitar sekolah.

E. Aktivitas

Untuk lebih memahami konsep pembelajaran berbasis proyek, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Telaahlah secara mandiri mengenai konsep pembelajaran berbasis proyek di PAUD!
2. Diskusikan bersama-sama dalam komunitas belajar bagaimanakah peran guru dan anak didik dalam pembelajaran berbasis proyek di PAUD!

F. Kunci Jawaban

1. D
2. A
3. B
4. D
5. B

A. Pengantar

Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperdalam pengetahuannya sekaligus mengembangkan kemampuan melalui kegiatan *problem solving* dan investigasi. Menurut pendapat Brandon Goodman dan J. Stiver (2010) bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.

Model pembelajaran ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana peserta didik dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk. Pendekatan ini membuat peserta didik mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjakan proyeknya. Pembelajaran berkualitas bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak yang akan mendukung keberhasilan pada tahap selanjutnya. Pembelajaran berkualitas dapat mewujudkan suasana belajar yang kondusif, bermakna, dan menyenangkan sehingga mampu mendorong anak mengembangkan potensi dirinya.

Selain perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, penggunaan media, pemilihan tema/topik pembelajaran, dan strategi pembelajaran pendidik juga sangat penting dalam mewujudkan pembelajaran berkualitas. Dalam pembelajaran berbasis proyek, pendidik dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran, mengelola proses pembelajaran, dan melakukan asesmen secara optimal. Untuk memberikan deskripsi lebih luas, berikut akan disampaikan materi tentang pentingnya mengikuti tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek, tahap-tahap/sintak pembelajaran berbasis proyek, dan kelebihan-kelebihan pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik.

B. Tujuan

Peserta dapat memahami dan menganalisis tahap-tahap atau langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan anak usia dini.

C. Materi Pembelajaran

1. Pentingnya mengikuti tahapan dalam pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek atau dikenal juga dengan *Project-Based Learning* (PBL) merupakan model pengajaran yang disusun dengan tujuan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada murid melalui aktivitas pembelajaran dan pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan nyata. Dari aktivitas tersebut murid diberikan

tantangan atau permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan solusinya secara berkelompok (Goodman dan Stivers, 2010).

Sementara itu, dari sudut pandang Goodman dan Stivers (2010) bahwa pembelajaran berbasis proyek diartikan sebagai pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang diberikan tantangan kepada peserta didik yang terkait dengan kebutuhan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Pembelajaran berbasis proyek menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik ketika melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik.

Secara konstruktif, peserta didik melakukan eksplorasi atau pendalaman pembelajaran dengan melakukan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Penjaraban tersebut adalah pengertian pembelajaran berbasis proyek menurut Grant (2002). Model pembelajaran yang satu ini dapat diterapkan ketika fasilitator ingin menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif dan meminta peserta didiknya untuk fokus dalam pada perkembangannya.



Gambar 4 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di TK Happy Bears Yogyakarta

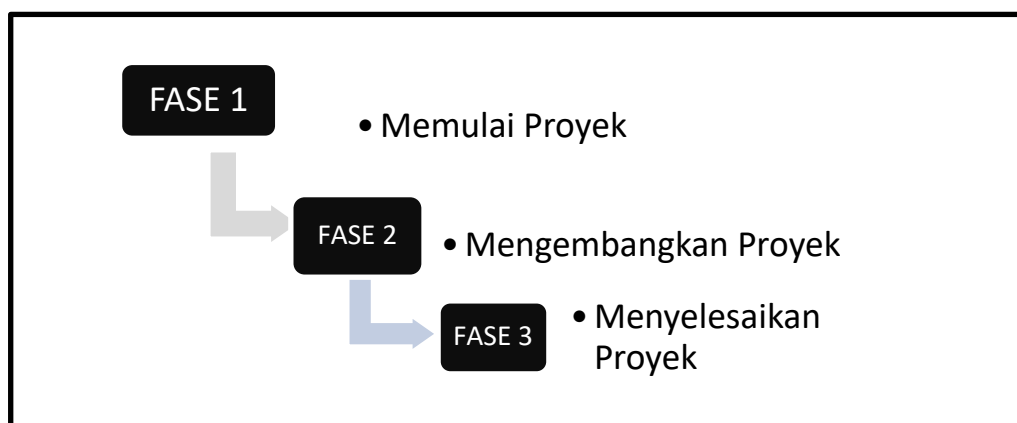
Selain itu, pembelajaran berbasis proyek dapat dijalankan secara kontinu apabila memenuhi beberapa syarat berikut:

- a. Pendidik memiliki keterampilan untuk mengidentifikasi kompetensi dasar yang lebih menekankan pada keterampilan atau pengetahuan pada tingkat penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Pendidik bertanggungjawab untuk melakukan penguasaan materi sehingga dapat memilih materi atau topik-topik yang akan dijadikan tema proyek sehingga menjadi menarik.

- c. Pendidik setidaknya harus terampil memotivasi peserta didik dalam mengerjakan proyek. Dengan begitu, peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut atau proyek yang sudah dijalankan.
- d. Tersedianya fasilitas dan sumber belajar yang cukup sehingga peserta didik atau kelompok peserta didik bisa terpenuhi kebutuhannya.
- e. Pendidik harus memastikan peserta memiliki kesesuaian waktu proyek dengan jadwal atau kalender akademik agar kegiatan proyek tidak bentrok atau mengalami hambatan tertentu.

Dengan mengikuti tahapan yang benar dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik dapat mengalami proses belajar yang lebih terstruktur, efektif, dan bermakna, yang pada akhirnya akan menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

1. Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Proyek



Lilian G.

Katz adalah seorang ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan pendekatannya terhadap pembelajaran proyek. Pendekatan ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana anak-anak terlibat dalam proyek-proyek yang relevan dan bermakna bagi mereka. Tahapan pembelajaran proyek menurut Lilian Katz umumnya meliputi tiga fase utama:

Fase 1: Memulai Proyek

Pada fase pertama proyek, guru mendorong anak-anak berbagi pengalaman dan kenangan pribadi mereka yang terkait dengan topik dan meninjau pengetahuan mereka tentang itu, menggunakan kompetensi representasional dan ekspresif seperti permainan sandiwara, menggambar, melaporkan pengalaman mereka, dan menuliskannya.

a. Pemilihan Topik

Guru dan peserta didik bersama-sama memilih topik yang menarik dan relevan. Topik sering kali dipilih berdasarkan minat anak-anak atau kejadian sehari-hari.

b. Diskusi Awal

Anak-anak diajak berdiskusi tentang apa yang sudah mereka ketahui tentang topik tersebut dan apa yang ingin mereka pelajari lebih lanjut.

c. Pengumpulan Informasi Awal

Anak-anak dan guru mengumpulkan informasi awal melalui cerita, diskusi, buku, dan sumber lain yang relevan.

Fase 2: Pelaksanaan Proyek

Tujuan utama fase kedua adalah memperoleh informasi baru, khususnya melalui pengalaman langsung dan dari dunia nyata. Sumber informasi yang digunakan bisa primer ataupun sekunder, tergantung pada usia anak-anak yang terlibat.

a. Pengumpulan Data

Anak-anak mengumpulkan data melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara, eksperimen, atau eksplorasi lapangan.

b. Pencatatan dan Dokumentasi

Anak-anak mencatat temuan mereka, membuat gambar, foto, atau menggunakan metode lain untuk mendokumentasikan apa yang mereka pelajari.

c. Analisis dan Refleksi

Anak-anak bersama guru menganalisis data yang telah dikumpulkan dan merefleksikan temuan mereka. Ini bisa melibatkan diskusi, pembuatan grafik, atau presentasi.

Fase 3: Penyelesaian Proyek

Tujuan utama fase terakhir proyek adalah penyelesaian pekerjaan perorangan dan kelompok dan rangkuman serta tinjauan tentang apa yang telah dipelajari.

a. Menyusun Laporan Akhir

Anak-anak menyusun laporan akhir tentang proyek mereka. Ini bisa berupa laporan tertulis, poster, atau bentuk presentasi lain.

b. Presentasi dan Publikasi

Anak-anak mempresentasikan hasil proyek mereka kepada teman-teman sekelas, orang tua, atau komunitas sekolah. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berbagi pengetahuan dan belajar dari satu sama lain.

c. Evaluasi dan Refleksi Akhir

Guru dan anak-anak bersama-sama mengevaluasi proses dan hasil proyek. Mereka mendiskusikan apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana pengalaman tersebut bisa digunakan di proyek-proyek masa depan.

Pendekatan proyek Lilian Katz ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif. Proyek-proyek

ini juga mendorong anak-anak untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri, serta memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresi

2. Sintaks dalam Pembelajaran Berbasis Proyek

Sintaks dari suatu model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur melalui langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Suatu sintaks pembelajaran akan menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh pendidik/guru dan peserta didik, urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan juga tugas-tugas khusus yang perlu dilakukan oleh peserta didik. Maka dari itu, tentunya setiap model pembelajaran memiliki urutan dan fase yang berbeda-beda, sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Meski begitu, sintaks dari berbagai macam model pembelajaran pun juga mempunyai komponen yang sama. Misalnya, semua model pembelajaran diawali dengan menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran pun selalu mempunyai tahap “penutup pembelajaran” yang berisi kegiatan merangkum pokok-pokok pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan bimbingan guru.

Di samping persamaannya, perbedaan yang terdapat pada setiap model pembelajaran antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain berlangsung di antara pembukaan dan penutupan pembelajaran. Hal inilah yang harus dipahami oleh pendidik PAUD, agar model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dapat berhasil dilakukan.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah proses belajar yang menggunakan sebuah kegiatan (proyek) untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penekanan dari model pembelajaran ini terletak pada aktivitas peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, untuk menghasilkan produk (berupa desain, skema, karya tulis, karya seni, prakarya, dan sebagainya) dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, hingga menyampaikan produk hasil belajar mereka.

Berikut contoh sintaks model pembelajaran berbasis proyek pada satuan pendidikan anak usia dini.

Fase 1	Sintak	Peran Guru
Fase 1	Tahap 1 Penentuan tema pembelajaran	Guru bersama peserta didik menentukan tema/topik proyek.
	Tahap 2 Perencanaan langkah-langkah penyelesaian	Guru memfasilitasi peserta didik untuk merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian beserta pengelolaannya.
	Tahap 3 Penyusunan jadwal pelaksanaan	Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya.
Fase 2	Tahap 4 Penyelesaian dengan fasilitasi dan monitoring guru	Guru memfasilitasi dan memonitor peserta didik dalam melaksanakan rancangan yang telah dibuat.
Fase 3	Tahap 5 Penyusunan laporan dan presentasi / publikasi hasil karya proyek	Guru memfasilitasi peserta didik untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya rancangan mereka.
	Tahap 6 Evaluasi proses dan hasil	Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan hasil tugas.

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Kelebihan Metode Proyek

Menurut Moeslichatoen (2004) terdapat kelebihan dari metode proyek untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu:

- 1) Berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari yang dapat dihubungkan satu dengan yang lain dan dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak, selain itu juga bersifat fleksibel.
- 2) Di dalam kegiatan bersama, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah.
- 3) Dalam kegiatan proyek, pengalaman akan sangat bermakna bagi anak. Misalnya pengalaman peserta didik dalam melipat kertas akan menjadi sangat bermakna

untuk membuat hiasan dinding dalam rangka menyiapkan ruangan untuk suatu acara/pesta.

- 4) Kegiatan proyek punya dampak dalam pengembangan etos kerja, etos waktu, dan etos lingkungan.
 - 5) Berlatih untuk berprakarsa dan bertanggung jawab.
 - 6) Berlatih menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.
- b. Kelemahan Metode Proyek

Menurut Nurlaily (2006) didalam metode proyek juga terdapat beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Membutuhkan media yang banyak.
- 3) Membutuhkan energi yang cukup banyak dalam kegiatan proyek.
- 4) Kesulitan dalam mengatur anak.
- 5) Guru mengalami kesulitan dalam mengkondisikan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode proyek.

D. Rangkuman

1. Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memperdalam pengetahuannya sekaligus mengembangkan kemampuan melalui kegiatan *problem solving* dan investigasi
2. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana anak-anak terlibat dalam proyek-proyek yang relevan dan bermakna bagi mereka. Tahapan pembelajaran proyek meliputi tiga fase utama, yakni fase memulai proyek, fase pengembangan, dan fase penyelesaian proyek.
3. Pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan inovatif memiliki keunggulan-keunggulan seperti: anak dapat menghubungkan satu tema dengan dengan teman yang lain dan dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah dan lain sebagainya. Namun begitu dalam implementasinya pembelajaran proyek memiliki kelemahan-kelemahan seperti membutuhkan waktu yang cukup lama, membutuhkan media yang banyak, membutuhkan energi yang cukup banyak dalam kegiatan proyek, kesulitan dalam mengatur anak, dan guru mengalami kesulitan dalam mengkondisikan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode proyek.

E. Latihan

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang menurut Anda paling benar.

1. Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Berikut ini yang bukan fokus pembelajaran berbasis proyek adalah agar peserta didik dapat...
 - a. menghasilkan produk yang menarik
 - b. proses pembelajaran yang bermakna bagi anak
 - c. anak dapat berpartisipasi aktif
 - d. anak dapat memecahkan masalah
2. Tahap-Tahap dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, ialah...
 - a. Permulaan-Penyimpulan-Pengembangan
 - b. Permulaan-Pelaksanaan-Penutup
 - c. Permulaan-Pengembangan-Penyelesaian proyek
 - d. Permulaan-Pertengahan-Penutup
3. Kegiatan pembacaan buku, menonton video, outing dll utk membangkitkan rasa ingin tahu anak sehingga muncul ide/gagasan untuk melakukan proyek, berada pada tahapan...
 - a. Permulaan
 - b. Penutupan
 - c. Pengembangan
 - d. Pelaksanaan
4. Dukungan /fasilitasi guru/ orang dewasa saat anak berkegiatan termasuk pertanyaan pemantik, berada pada tahapan...
 - a. Permulaan
 - b. Penyelesaian
 - c. Pengembangan
 - d. Pelaksanaan
5. Berikut ini merupakan kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran proyek, kecuali...

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama
- b. Membutuhkan media yang banyak
- c. Membutuhkan energi yang cukup banyak dalam kegiatan proyek
- d. Melatih anak berprakarsa

F. Aktivitas

Untuk lebih memahami tahapan pembelajaran berbasis proyek, jawablah pertanyaan berikut ini:

- a. Telaahlah secara mandiri mengenai tahapan pembelajaran berbasis proyek di PAUD!
- b. Diskusikan bersama-sama dalam komunitas belajar bagaimanakah praktik tahapan pembelajaran berbasis proyek di PAUD!

G. Kunci Jawaban

1. A
2. C
3. D
4. C
5. D

BAB III

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

A. PENGANTAR

Pembelajaran berbasis proyek adalah cara memberikan pengalaman belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran berbasis proyek memberi pendidik kesempatan untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan berpartisipasi dalam pekerjaan proyek anak.

Berdasarkan hasil penelitian Rusmayadi (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi anak yaitu mencapai 87,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak berada di kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun dapat memberikan pengalaman pembelajaran dengan bermain sambil belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada anak.

Pembelajaran berbasis proyek penting bagi anak karena mereka dapat menggali pengetahuan dengan cara menggali keingintahuannya untuk memecahkan masalah yang ada sesuai dengan kemampuannya. Penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat anak merasa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi mereka. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, mewujudkan dan mengembangkan ide-idenya dalam bentuk karya nyata. Metode pembelajaran ini diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini karena metode pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan kreativitas anak.

Selanjutnya guna memberikan pemahaman yang mendalam kepada pendidik PAUD terkait pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini berikut ini akan disampaikan materi tentang implementasi pembelajaran berbasis proyek beserta contoh kegiatannya.

A. TUJUAN

Peserta dapat menyusun rencana kegiatan pembelajaran dan mempraktikkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek pada satuan PAUD.

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Manfaat Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek

Mulyasa (2014) mengatakan banyak manfaat yang dapat kita ambil dari metode proyek ini, baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitas, di antaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.

- b. Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing. Hal ini memberikan peluang kepada setiap anak untuk dapat mengambil peran dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah yang dihadapi kelompok.
- c. Memupuk semangat gotong royong dan kerjasama diantara anak yang terlibat.
- d. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan sikap kerjasama dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat.
- e. Mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan anak.
- f. Memberikan peluang kepada setiap anak baik individual maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.



Gambar 5 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di TK Happy Bears Yogyakarta

Moeslichatoen (2004) mengatkan bahwa manfaat metode proyek bagi anak TK, yaitu:

- a. Memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistik. Pribadi yang sehat adalah pribadi yang memiliki ciri-ciri sikap kemandirian, percaya diri, dapat menyesuaikan diri, dapat mengembangkan hubungan antarpribadi yang saling memberi dan menerima, serta mau menerima kenyataan dan mengakui bahwa dirinya berbeda dengan anak yang lain. Pribadi yang realistik merupakan pribadi yang menerima tanggung jawab sesuai kemampuannya, bersikap optimis yang beranggapan dengan

usaha yang keras seseorang akan berhasil, dapat menarik pelajaran dari pengalaman-pengalaman yang lampau.

- b. Dapat diterapkan secara luas untuk memecahkan masalah dalam lingkup kehidupan anak sehari-hari. Kehidupan anak sehari-hari dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat yang lebih luas. Anak memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerja sama dengan anak lain secara terpadu, anak memperoleh pengalaman belajar dalam pengembangan sikap positif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain.
- c. Dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan itu secara kreatif. Karena dalam penggunaan metode proyek itu tekanan tanggung jawab beralih dari guru ke anak, maka dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerja sama dan interaksi sosial di antara anak-anak yang terlibat dalam proyek, agar mampu menyelesaikan bagian pekerjaannya dalam kebersamaan secara efektif dan harmonis. Masing-masing belajar tanggung jawab terhadap bagian pekerjaannya dengan kesepakatan bersama.

Project-Based Learning (PBL) merupakan model pengajaran yang disusun dengan tujuan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada murid melalui aktivitas pembelajaran dan pemecahan masalah yang dekat dengan kehidupan nyata.

2. Implementasi pembelajaran berbasis proyek

Contoh penyusunan rencana kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek pendekatan proyek pada satuan PAUD adalah sebagai berikut:

Fase	Waktu	Materi	Tahapan Kegiatan
Fase 1 Memulai Proyek	Hari ke- 1	Menonton video perayaan HUT RI	Pembukaan:
			<ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, presensi - Penyampaian topik besar (HUT RI) - Apersepsi tentang HUT RI - Kesepakatan main
			Inti : Webbing awal pengetahuan
			<ul style="list-style-type: none"> - Menonton video perayaan HUT RI - Menyusun peta konsep HUT RI (Bermain cari dan tempel)

Fase	Waktu	Materi	Tahapan Kegiatan
			<ul style="list-style-type: none"> - Menggambar HUT RI sesuai pengalaman
			Penutup
			<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan - Refleksi proyek - Doa, salam, pulang
Mengembangkan Proyek	Hari ke-2	Menghias HUT RI di Gapura Sekolah	Pembukaan:
			<ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, presensi - Apersepsi tentang hiasan gapura 17 Agustus - Kesepakatan main
			Inti
			<ul style="list-style-type: none"> - Melihat slide berbagai gapura yang dihias tema HUT RI - Merangkai bendera plastik - Membuat rantai merah putih
			Penutup
			<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan - Refleksi proyek - Doa, salam, pulang
	Hari 3	Menghias HUT RI di Gapura Sekolah	<p>Pembukaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, presensi - Apersepsi mengulas kegiatan hari sebelumnya Kesepakatan main - Diskusi fungsi rangkaian bendera dan rantai merah putih - Kesepakatan main <p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghias Gapura sekolah tema HUT RI

Fase	Waktu	Materi	Tahapan Kegiatan
			Penutup
			<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan - Refleksi projek - Doa, salam, pulang
	Hari 4	Membuat arena lomba 17 Agustusan	Pembukaan:
			<ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, presensi - Menonton video tentang lomba 17 Agustusan - Apersepsi tentang hiasan gapuran 17 Agustusan - Diskusi lomba 17 Agustusan yang akan dilakukan - Kesepakatan main
			Inti
			<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan arena lomba 17 Agustusan di halaman sekolah
			Penutup
			<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kegiatan - Refleksi projek - Doa, salam, pulang
	Hari 5	Lomba 17 Agustusan	Pembukaan:
			<ul style="list-style-type: none"> - Doa, salam, presensi - Apersepsi: mengulas kegiatan hari sebelumnya - Diskusi yang akan dilakukan - Kesepakatan main
Menyelesaikan Proyek			Inti
			<ul style="list-style-type: none"> - Lomba 17 Agustusan - Penilaian hiasan gapuran dan lapangan lomba
			Penutup

Fase	Waktu	Materi	Tahapan Kegiatan
			<ul style="list-style-type: none"> - Pembagian Hadiah - Refleksi projek - Evaluasi kegiatan projek - Doa, salam, pulang

3. Indikator Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek
 Indikator kreativitas yang terlihat dari anak-anak pada satuan PAUD setelah melakukan pembelajaran dengan metode proyek antara lain:

a. Memiliki rasa ingi tahu yang tinggi

Pada satuan PAUD anak-anak diberikan kebebasan untuk berekreasi membuat karya sesuai imajinasi anak. Kebebasan ini diperoleh anak ketika mereka dimulai dengan menentukan tema yang akan dipelajari oleh anak. Kebebasan anak untuk memilih tema telah memberikan kesempatan anak berimajinasi dan berkeasi menentukan topik yang akan dibahas.

Kebebasan yangdi peroleh anak ini yang memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak untuk mengetahui hal-hal terkait tema dimulai dari menentukan tema, melakukan webbing awal, melakukan penyelidikan terkait tema dari berbagai sumber (buku, kegiatan main, video, trip), merencanakan proyek, dan membuat pameran hasil proyek.

b. Mempunyai daya imajinasi tinggi

Kreativitas anak juga terstimulasi penuh ketika mereka sedang menentukan dan merencanakan proyek akhir terkait tema yang akan dibuat bersama teman. Pada tahap ini anak-anak akan diberikan kebebasan untuk menentukan proyek akhir, merencanakan alat dan bahan, pembagian tugas proyek, dan penyelesaian proyek akhir terkait tema.

Selain itu anak-anak juga diberikan kebebasan untuk berkreasi dan membuat proyek akhir dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar. Kebebasan ini yang membuat anak menjadi terpancing kreativitasnya untuk membuat suatu proyek akhir terkait tema yang dibahas dan mempresentasikan hasil kreativitas terkait proyek bersama dengan teman-teman lainnya. Sehingga pada saat anak merencanakan proyek ini imajinasi tinggi anak akan terstimulasi.

c. Menghasilkan bentuk karya

Pada saat merencanakan proyek akhir sesuai tema, masing-masing anak akan berbagi tugas untuk membuat proyek akhir yang akan dibuat pameran hasil proyek. Sehingga masing-masing anak akan membuat hasil karya sesuai bagiannya, misalnya pada tema petani anak-anak ada yang bertugas membuat caping, bertugas membuat pot bunga, dan bertugas membuat kebun.

d. Memiliki tanggung jawab

Pada saat proses pembelajaran dengan metode proyek anak-anak akan berlatih tanggungjawab terhadap tugasnya. Dimana anak-anak terlatih untuk tanggungjawab menentukan tema, mencari berbagai informasi terkait tema dari berbagai sumber, merencanakan proyek, membuat proyek akhir, sampai dengan tanggungjawab untuk memarekan hasil proyek.

Sehingga indikator kreativitas yang muncul dari anak-anak pada satuan PAUD telah sesuai dengan teori yang di kemukakan Suyanto yang mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri- ciri berikut:

e. Senang menjajaki lingkungannya.

- 1) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- 2) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 3) Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya.
- 4) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 5) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagaihal.
- 6) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 7) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi

C. RANGKUMAN

1. Pembelajaran berbasis proyek penting bagi anak karena anak dapat menggali pengetahuan dengan cara menggali keingintahuan anak untuk menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi sendiri. Penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat anak merasa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, mewujudkan dan mengembangkan ide-idenya dalam bentuk karya nyata.
2. Secara umum penerapan pembelajaran berbasis proyek pada satuan PAUD dilakukan dalam tiga fase yaitu fase permulaan atau memulai proyek, fase menggali informasi atau mengembangkan proyek, dan fase penyimpulan atau menyelesaikan proyek.

3. Indikator-indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dapat dilihat dengan tumbuhnya perilaku-perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak, seperti: anak senang menjajaki lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu, anak bereksplorasi secara ekspansif dan eksekusif, anak memiliki rasa ingin tahunya besar, anak suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya dan bersifat spontanitas, anak suka berpetualang dan selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, anak suka melakukan eksperimen, anak suka membongkar dan mencoba-coba berbagai hal dan anak memiliki daya imajinasi yang tinggi

D. LATIHAN

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang menurut Anda paling benar.

1. Berikut ini merupakan manfaat-manfaat diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek pada satuan PAUD, *kecuali...*
 - a. Meningkatkan daya kreativitas anak
 - b. Anak mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuannya.
 - c. Memupuk semangat bergotong-royong dan bekerjasama pada anak
 - d. Melatih anak tidak mandiri dan suka bertanggung jawab

2. Berikut ini yang bukan termasuk pada fase permulaan dalam implementasi kegiatan pembelajaran berbasis proyek adalah...
 - a. guru mengajak anak memilih topik pembelajaran
 - b. guru mengajak anak berdiskusi tentang topik pembelajaran yang dipilih
 - c. guru mengajak anak menonton video untuk membuka wawasan anak
 - d. guru mengajak anak mengevaluasi kegiatan proyek yang sudah dilaksanakan

3. Kegiatan menyusun peta konsep tentang tema pembelajaran merupakan bentuk implementasi fase...
 - a. Fase permulaan
 - b. Fase penutupan
 - c. Fase Penyelesaian/Penyimpulan
 - d. Fase pengembangan

4. Kegiatan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang sudah dilakukan termasuk implementasi fase...
 - a. Fase permulaan
 - b. Fase penutupan
 - c. Fase pengembangan
 - d. Fase Penyelesaian/Penyimpulan

5. Contoh kreativitas alamiah yang muncul pasca pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek bagi anak usia dini adalah...
 - a. Senang menjajaki lingkungannya
 - b. Suka merasa bosan
 - c. Rasa ingin tahu yang besar
 - d. Suka berpetualang

E. AKTIVITAS

Untuk lebih memahami tahapan pembelajaran berbasis proyek, jawablah pertanyaan berikut ini:

- a. Telaahlah secara mandiri mengenai penyusunan rencana kegiatan pembelajaran berbasis proyek di PAUD!
- b. Diskusikan bersama-sama dalam komunitas belajar bagaimanakah kesulitan-kesulitan dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek di PAUD!

G. KUNCI JAWABAN

1. D

2. D

3. A

4. D

5. B

BAB V

PENUTUP

Pembelajaran berbasis proyek bagi anak usia dini merupakan pendekatan pendidikan yang inovatif. Pembelajaran berbasis proyek bukan hanya sebuah metode pengajaran, melainkan sebuah jembatan yang menghubungkan dunia pendidikan dengan realitas kehidupan. Melalui proyek-proyek yang dirancang secara hati-hati, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup yang esensial seperti kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Di usia dini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat kritis. Mereka adalah penjelajah alami yang penuh rasa ingin tahu. Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka dengan cara yang mendalam dan menyeluruh. Dengan melibatkan anak-anak dalam proyek yang relevan dan bermakna, kita tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga menanamkan kecintaan terhadap belajar sepanjang hayat. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Kerjasama dalam kelompok proyek mengajarkan mereka tentang pentingnya komunikasi, empati, dan tanggung jawab bersama. Anak-anak belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, mengemukakan ide mereka sendiri, dan bekerja menuju tujuan bersama. Ini adalah keterampilan yang akan berguna sepanjang hidup mereka, di berbagai aspek kehidupan pribadi dan profesional.

Dengan demikian, jelaslah bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan holistik anak. Pendekatan ini membantu anak-anak kita menjadi individu yang berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, siap menghadapi tantangan masa depan dengan percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, T & Anik Lestarinigrum. (2015). Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dalam Bekerjasama pada Anak Didik Kelompok B2 di TK Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Kediri: Jurnal Pinus. Vol. 1. No. 3.
- Anggraini, P.D., Wulandari, S.S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2)
- Asmawati, L. (2014). Perencanaan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Dyah, M. Sulistyati., Wahyaningsih, Sri dan I Wayan Wijania. (2021). Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Goodman, B., & Stivers, J. (2010). Project-based learning. Educational psychology, 2010, 1-8
- Grant, M. M. (2002). Getting A Grip On Project-Based Learning: Theory, Cases and Recommendations. Meridian A Middle School Computer Technologies Journal, 5, 1
- Hamidah, H., Rabbani, T. A. S., Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Nirwansyah. (2020). HOTS-Oriented Module: Project Based Learning (1st ed)
- Ika, B.M & Nurul A.F. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Proyek secara Daring (Dalam Jaringan) di Lab School CITTA. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 11 (1), 2022, 19-29.
- Katz, L., & Chard, S. (2000). Engaging children's minds: The project approach (2nd ed.). Stamford, CT: Ablex.
- Kemdikbud. (2014). Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum 2013. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Lokey Vega, A., Williamson, J., & Bondeson, K. (2018). A Lesson Structure and an Instructional Design Model for Project-Based Online Learning. Journal of Online Learning Research, 4(3), 327–345
- Moeslichatoen, R. (2004). Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. (2014). Manajemen PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurlaily, S. (2006). Proses Pembelajaran dengan Metode Proyek Melalui Kegiatan Berkebun dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Tesis. Pascasarjana UPI, Bandung.
- Rusmayadi, Mahnur, F., & Tamsi. (2022). Panduan Praktis Project Based Learning Pendidikan Anak Usia Dini (R. Jannah & H. Erlina, Eds.; Erlangga F). Erlangga For Kids.
- Sudjiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks
- Winastwan, Gora dan Sunarto. (2010). Pakematik Strategy Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK. Jakarta: Flex Media Komputindo

Bahan Ajar

Bimbingan Teknis Penggerak Komunitas Belajar Berbasis Mapel

**Pengelolaan Lingkungan Belajar Berkualitas
untuk Guru PAUD**

Disusun oleh:
Penulis (Nurdiana)
Pengkaji (Ika Budi Maryatun)



BALAI BESAR GURU PENGGERAK PROVINSI D.I. YOGYAKARTA
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2024

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

KONSEP LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD

A. Pengantar

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan 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. Anak usia dini merupakan anak dengan usia emas yang perlu pemberian insentif dan fasilitas yang efektif serta efisien dalam mengelola kegiatan belajar terutama lingkungan belajar anak.

Pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang ramah anak, sehingga anak merasa diterima, dihargai, dan merasa dihormati oleh orang lain. Hal ini sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan positif bagi anak. Dalam materi ini, membahas tentang konsep lingkungan belajar, prinsip lingkungan belajar, serta karakteristik lingkungan belajar.

B. Tujuan

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan peserta bimtek dapat memahami dan menerapkan konsep pengelolaan lingkungan belajar di PAUD

C. Konsep Lingkungan Belajar Berkualitas

Lingkungan belajar yang berkualitas sangat esensial bagi perkembangan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini memegang peran penting membentuk karakter, kecerdasan, dan kreativitas anak. Lingkungan belajar PAUD harus dirancang dengan konsep yang menunjang perkembangan holistik anak. Pendekatan bermain, stimulasi sensorik, dan keterlibatan anak dalam proses belajar menjadi kunci keberhasilan. Lingkungan harus menarik dan menyenangkan untuk anak, mendorong rasa ingin tahu dan antusiasme dalam belajar. Keamanan fisik dan psikis anak menjadi prioritas, dengan perlengkapan dan area bermain yang terjaga. Fasilitas dan kegiatan yang tersedia mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan kreativitas. Struktur yang jelas membantu anak dalam memahami alur belajar, membangun kebiasaan positif, dan mengembangkan kemandirian.

Pendidik di PAUD memiliki peran yang besar dalam membangun lingkungan belajar yang berkualitas. Kemampuan pendidik dalam memahami dan merespon kebutuhan anak menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang positif. Pendidik juga dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan aktivitas yang merangsang perkembangan anak. Bisa juga menciptakan suasana yang hangat, ramah, dan penuh kasih sayang untuk anak-anak. Serta membangun komunikasi yang efektif dengan anak, memahami kebutuhan dan perkembangan mereka. Dan

pendidik dapat menjadi role model bagi anak dengan memberikan contoh perilaku positif dan nilai-nilai luhur.

Terkait dengan lingkungan sekolah, PAUD yang bermutu merupakan satu unsur penting dalam mendukung tumbuh kembang dan potensi anak. PAUD yang bermutu berhubungan erat dengan lingkungan belajar berkualitas. Lingkungan belajar yang berkualitas berorientasi pada kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan di satuan pendidikan. Sehingga titik berat kualitas tidak didasarkan pada ketersediaan sarana prasarana, alat permainan atau penataan lingkungan main. Upaya penyediaan sarana dan prasarana penekanannya pada dukungan terhadap proses pembelajaran yang berkualitas di satuan PAUD dan memastikan bahwa lingkungan belajar di satuan PAUD aman dan inklusif. Para pemangku kepentingan seperti dinas pendidikan dan PKG dapat memahami bahwa lingkungan belajar berkualitas merupakan sebuah proses berkelanjutan yang tujuan akhirnya adalah kondisi dimana satuan PAUD dapat : 1) memfasilitasi pembelajaran yang memiliki keterkaitan antara kegiatan dan aspek perkembangan yang ingin didukung secara eksplisit; 2) menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, 3) pembelajaran berbasis proyek, 4) penggunaan kegiatan bermain-belajar; 5) melakukan eksplorasi lingkungan sekitar dan menggunakan kegiatan sehari-hari; 6) penerapan asesmen otentik; 7) terbuka pada penggunaan loose parts atau objek dari lingkungan sekitar (bahan alam, tidak terbatas APE pabrikan); serta 8) anjuran bagi daerah dan pemangku kepentingan di tingkat daerah untuk dapat mendampingi satuan agar akses pada buku bacaan anak meningkat (Direktorat PAUD, 2021).

D. Prinsip lingkungan belajar

Lingkungan belajar di PAUD memegang peranan penting dalam menunjang tumbuh kembang anak secara holistik. Lingkungan yang kondusif dan merangsang akan membantu anak belajar, bermain, dan berkembang dengan optimal. Kegiatan merupakan aktivitas belajar seseorang, termasuk bagi anak usia dini. Semakin banyak aktivitas belajar yang dilakukan maka semakin banyak perubahan perilaku yang terjadi. Baik sebagai akibat langsung dari tindakan atau pengalaman belajarnya atau dampak tidak langsung dari berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak. Sebagai contoh, kemampuan mengingat anak akan konsep dan rangkaian peristiwa tertentu lebih baik jika mereka diberi kesempatan untuk mengenali dan melakukan berbagai rangkaian kegiatan dengan bebas, bahkan berulang-ulang dan tidak di batasi. Apalagi dengan kesempatan yang sama, ia tidak hanya memiliki daya ingat yang lebih baik, tetapi juga akan menjadi pribadi yang teguh pendirian dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Jadi, dengan pengembangan dan kesempatan belajar yang memadai, tujuan pembelajaran langsung (efek pedagogis) dan tujuan pengiringnya dapat dicapai dengan lebih baik. Banyaknya aktivitas tentunya akan sangat mempengaruhi perkembangan dan kemajuan belajar pada dimensi lainnya, seperti pengenalan dan pemahaman nilai-nilai, norma atau perilaku tertentu serta perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam beberapa aspek keterampilan atau kecakapan tertentu. Ringkasnya,

intensitas dan kemampuan lingkungan belajar memfasilitasi berbagai aktivitas anak akan berpengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap perkembangan dan belajar anak, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial dan psikologis (Amala, 2022).

Lingkungan belajar sebagai proses berkelanjutan dapat terpenuhi melalui beberapa prinsip. Prinsip-prinsip tersebut merupakan bagian penting dalam menciptakan kondisi lingkungan belajar di PAUD (Direktorat PAUD, 2021). Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Kualitas lingkungan dan alat pembelajaran

Ketersediaan sarana, prasarana, ataupun alat dan media pembelajaran dalam konteks lingkungan belajar berkualitas tidak berorientasi pada bentuk fisiknya tetapi mengedepankan pada pemaknaannya untuk dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan dengan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Ketersediaan elemen ini selayaknya mengedepankan sumber daya dari lingkungan di sekitar satuan pendidikan dan memfasilitasi kebutuhan literasi

2. Interaksi pendidik dan anak

Pendidik di PAUD memiliki memiliki peran sentral dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak. Seorang pendidik harus mampu merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek perkembangan anak dalam interaksi edukatif yang dilakukannya. Interaksi ini berhubungan erat dengan peran pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan peran anak sebagai pembelajar aktif yang dipengaruhi lingkungan-lingkungan sekitarnya.

3. Penerapan pembelajaran yang berpusat pada anak

Penerapan pembelajaran yang menyesuaikan dengan usia perkembangan dan karakteristik tumbuh kembangnya, memfasilitasi peran anak sebagai subjek pembelajaran yang memiliki kebutuhannya sendiri, bersifat kontekstual dan berorientasi pada kebutuhan masa depan.

4. Keterlibatan keluarga dan Masyarakat

Satuan pendidikan merupakan sebuah ekosistem multi-dimensi yang saling terkait dan mendukung tumbuh kembang anak. Ekosistem ini terdiri dari pendidik dan tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat. Ekosistem pendidikan di PAUD ini harus saling mendukung dalam mengimplementasikan berbagai program yang dirancang oleh satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi perkembangan anak lewat proses pembelajaran yang berkualitas.

5. Kondisi lingkungan yang inklusif

Satuan pendidikan memiliki komitmen bersama bahwa lingkungan belajar berkualitas harus mendukung lingkungan pendidikan yang inklusif. Hal ini memberi perubahan praktis dan memberi peluang bahwa setiap anak dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda dapat memperoleh capaian pembelajaran yang positif. Lingkungan yang inklusif berarti bahwa sebagai warga di satuan pendidikan bertanggung jawab untuk mengupayakan bantuan dalam mengidentifikasi dan

memberikan layanan pendidikan yang adil dan setara pada semua anak yang ada dalam satuan pendidikan.

6. Pendekatan bermain dalam belajar

Konsep pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di setiap satuan pendidikan adalah bermain-belajar bagi anak, karena dengan bermain memberi kontribusi untuk perkembangan psikologis, memperluas imajinasi dan memperkuat daya kreativitasnya. Implementasinya dari bermain yang dilakukan mengembangkan literasi dan numerasi, harus bermuatan kontekstual, bermakna dan selaras dengan nilai budaya serta lingkungan sosial masyarakatnya.

7. Kualitas pendidik dan tenaga kependidikan

Kualitas kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan selalu terkait dengan kompetensi yang dimilikinya. Hal ini berarti pengembangan kualitas pedagogic dan profesional menjadi bagian penting dalam pengembangan kompetensi yang berkelanjutan. Pengembangan yang berkelanjutan ini diharapkan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari mutu dan kualitas satuan Pendidikan.

E. Karakteristik lingkungan belajar

Satuan PAUD merupakan ekosistem terbuka yang saling terkoneksi dan bermitra dengan keluarga serta unit lain di masyarakat sehingga dapat menghadirkan layanan PAUD berkualitas. Satuan PAUD dimaknai sebagai sebuah ekosistem yang berupaya untuk terus memenuhi kebutuhan pada anak didik sebagai pusatnya, pendidik, orang tua serta komunitas terkait lainnya melalui upaya kolaboratif dan kolektif. Bronfenbrenner melalui model ekologisnya memperkenalkan perspektif inovatif tentang pembangunan manusia. Model ini menyoroti pentingnya faktor lingkungan, karakteristik pribadi, dan faktor kontekstual dalam membentuk pengembangan manusia. Model ini terdiri dari lima sistem yang saling terkait.

1. Mikrosistem: lingkungan dan interaksi langsung

Mikrosistem adalah lingkungan terdekat dan hubungan yang berdampak langsung pada individu, seperti keluarga, sekolah, dan kelompok teman sebaya.

2. Mesosistem: menghubungkan berbagai mikrosistem

Mesosistem terdiri dari koneksi dan interaksi antara berbagai mikrosistem, seperti hubungan antara keluarga anak dan sekolahnya.

3. Eksosistem: pengaruh tidak langsung terhadap perkembangan individu

Eksosistem mencakup faktor lingkungan eksternal yang secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan individu, seperti kebijakan tempat kerja orang tua atau sumber daya komunitas.

4. Makrosistem: kekuatan budaya dan Masyarakat yang berperan

Makrosistem mencakup kekuatan budaya dan kemasyarakatan yang lebih luas yang membentuk perkembangan individu, termasuk keyakinan, nilai, dan adat istiadat.

5. Kronosistem: peran waktu

Kronosistem mempertimbangkan peran waktu dalam membentuk perkembangan, termasuk peristiwa kehidupan pribadi dan peristiwa sejarah yang lebih luas (Main, 2023)

Karakteristik lingkungan belajar merupakan penjabaran dari prinsip lingkungan belajar. Berikut ini merupakan karakteristik operasional dari prinsip tersebut (Direktorat PAUD, 2021):

No	Prinsip	Karakteristik
1	Kualitas Lingkungan dan Alat Pembelajaran	Berfokus pada kebutuhan dan perkembangan anak dalam pencapaian hasil belajar
		Berorientasi pada kenyamanan, keamanan, keselamatan, kesehatan terhadap fisik dan sosial emosional
		Memperhatikan unsur lingkungan sekitar anak dalam memilih media pembelajaran terbuka (Loose Part)
		Memfasilitasi kebutuhan literasi lewat buku bacaan
2	Interaksi Pendidik dan Anak Didik	Pendidik berperan sebagai fasilitator dari berbagai sumber pengetahuan yang tersedia
		Pendidik diberikan kebebasan untuk menentukan rancangan metode pembelajaran yang dirasa paling baik
		Metode pembelajaran memenuhi kriteria konsep dasar pendidikan anak usia dini
		Metode pembelajaran berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak didik
		Interaksi edukatif yang terjadi dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak didik
		Memperhatikan keterkaitan antara kegiatan dalam pembelajaran dengan aspek perkembangan yang ingin didukung
		Interaksi pembelajaran yang dilakukan diupayakan berbasis proyek
3	Penerapan Proses Pembelajaran yang	Pembelajaran dan asesmen berorientasi kepada perkembangan, kebutuhan dan capaian pembelajaran anak didik

No	Prinsip	Karakteristik
	Berpusat pada Anak Didik	Pengembangan kompetensi dan karakter secara Holistik
		Mendorong pengembangan kapasitas belajar
		Kontekstual dan relevan dengan kehidupan anak didik
		Berorientasi kepada masa depan
		Menghargai keberagaman anak didik
		Melibatkan orang tua/ wali dan masyarakat sebagai mitra dalam memberikan stimulasi
4	Keterlibatan Keluarga dan Masyarakat	Masyarakat dilibatkan dalam pembelajaran yang dilakukan
		Elemen masyarakat dilibatkan dalam program-program di satuan PAUD
		Adanya keterlibatan orang tua/keluarga dalam kegiatan pembelajaran
		Meningkatkan pemahaman orang tua/keluarga mengenai stimulasi psikososial yang dibutuhkan oleh anaknya sehingga terjadi peningkatan kualitas pola asuh di rumah.
		Menguatkan pemahaman orang tua mengenai pola hidup sehat, gizi, kelengkapan imunisasi dan identitas anak melalui kegiatan belajar dan kelas orang tua
		Orang tua aktif dalam program sekolah, dan organisasi di satuan PAUD
		Orang tua memahami tahap perkembangan anak didik serta keterampilan apa yang perlu dimiliki anak didik ketika mencapai usia tertentu
		Membantu memotivasi anak didik, dan mendorong mereka untuk meraih pencapaian belajar yang tinggi

No	Prinsip	Karakteristik
5	Kondisi Lingkungan yang Inklusif	Terbuka pada penggunaan multi bahasa berbasis bahasa ibu
		Lingkungan sekolah adaptif terhadap anak berkebutuhan khusus
		Melibatkan semua anak tanpa memandang perbedaan
		Lingkungan sekolah memberikan perlindungan dari potensi kekerasan, pelecehan, dan perundungan
		Inklusif terhadap ragam latar belakang, kondisi kebutuhan anak, sosial, budaya ekonomi dan agama yang berbeda.
6	Pendekatan Bermain dalam Belajar	Tujuan dari setiap pembelajaran perlu dikaitkan dengan pengalaman anak sehari-hari dan kontekstual (selaras dengan nilai sosial budaya lingkungan)
		Mengangkat nilai lokal yang dianggap penting di komunitas
		pendekatan pembelajaran berbasis literasi (buku bacaan anak dan bahan teks lain)
		Pengintegrasian persiapan literasi dan numerasi melalui kegiatan bermain-belajar
		Terbangunnya profil pelajar pancasila, pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan memiliki karakter sesuai nilai-nilai pancasila
		Menggunakan sumber belajar dari lingkungan sekitar
7	Kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan	Memahami tingkat perkembangan anak didik
		Memiliki kemampuan pedagogik yang baik untuk memberikan dukungan stimulasi perkembangan anak dan kemampuan anak berpikir aktif
		Menghadirkan suasana pembelajaran yang saling mendukung
		Memperhatikan perbedaan karakter dan perkembangan anak didik

No	Prinsip	Karakteristik
		Merancang melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang sepenuhnya bertujuan meningkatkan kemampuan anak didik
		Menggunakan TIK dalam pembelajaran

F. Latihan

1. Sebutkan prinsip-prinsip yang merupakan bagian penting dalam menciptakan kondisi lingkungan belajar di PAUD.
2. Sebutkan lima sistem model ekologi Bronfenbrenner
3. Sebutkan karakteristik dari interaksi pendidik dan anak didik.

G. Aktivitas

Tuliskan penjabaran dari tujuh prinsip lingkungan belajar yang merupakan karakteristik operasional dari prinsip lingkungan belajar berikut ini:

No	Prinsip	Karakteristik
1	Kualitas Lingkungan dan Alat Pembelajaran	
2	Interaksi Pendidik dan Anak Didik	

No	Prinsip	Karakteristik
3	Penerapan Proses Pembelajaran yang Berpusat pada Anak Didik	
4	Keterlibatan Keluarga dan Masyarakat	
5	Kondisi Lingkungan yang Inklusif	
6		

No	Prinsip	Karakteristik
	Pendekatan Bermain dalam Belajar	
7	Kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan	

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD

A. Pengantar

Lingkungan belajar anak usia dini merupakan dunia bermain mereka baik di dalam (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Penataan lingkungan belajar merupakan penataan lingkungan fisik, baik di dalam maupun di luar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh asesoris yang digunakan, baik di dalam maupun di luar ruangan, seperti: bentuk dan ukuran ruang, pola pemasangan lantai, warna dan hiasan dinding, bahan dan ukuran mebeulair, bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan bahan berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan. Fungsi dari menata lingkungan belajar anak adalah mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik, dan didesain sesuai dengan perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya. Selain itu fungsi lainnya adalah mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah (Direktorat PAUD, 2018).

Pendidik perlu merancang dan mengelola lingkungan belajar dan peralatannya. Perencanaan, pengorganisasian, serta pelaksanaan dalam pengelolaan lingkungan belajar dengan baik. Pendidik harus merancang lingkungan belajar yang aman, nyaman, serta mendukung perkembangan anak. Pendidik juga harus menata ruang kelas dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat. Dan dalam pelaksanaannya, pendidik menciptakan suasana belajar yang positif dan memfasilitasi kegiatan anak-anak.

B. Tujuan

Setelah mempelajari materi ini diharapkan peserta bimtek mampu mengidentifikasi, mengimplementasikan, serta mengaplikasikan lingkungan belajar indoor dan outdoor di PAUD

C. Lingkungan Belajar Indoor di PAUD

Lingkungan belajar adalah salah satu kunci keberhasilan dalam membangun kemampuan dan perilaku anak. Penyediaan lingkungan bagi anak hendaknya mendapat prioritas utama, sehingga pendidik sebagai pengelola yang berada disekolah harus kreatif dalam menata ruang kelas. Pendidik harus sekreatif dan seindah mungkin agar anak belajar dengan senang dan tidak jenuh. Tentunya dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan usia anak agar stimulus perkembangannya berkembang saat berada didalam kelas.

Penataan lingkungan belajar merupakan penataan lingkungan fisik termasuk semua alat peraga yang digunakan di dalam ruangan. Tujuan pengelolaan lingkungan belajar dalam suatu ruangan adalah diawali dengan mengetahui keberadaan ruangan yang akan digunakan sebagai tempat belajar dan bermain anak. Beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu ukuran ruangan, arah ruangan, keadaan lantai, keadaan dinding, kondisi atap dan lain-lain. Lingkungan belajar yang berkualitas baik akan dengan mudah membangun membangkitkan minat anak sehingga ingin

terlibat dan memberi tahu mereka apa yang ada disekitarnya. Kita tahu bahwa semua aspek perkembangan anak akan maksimal bila distimulasi secara optimal. Aspek ini dianjurkan untuk melibatkan seluruh sensori anak, mulai dari penglihatan, peraba, perasa, pendengaran, dan pembau.

Kemampuan anak untuk berpikir dengan mempersepsikan sesuatu masih bersifat konkret atau nyata. Maka pendidik perlu menyiapkan lingkungan belajar yang dapat merangsang seluruh indra anak. Lingkungan harus dapat secara langsung memadukan potensi panca indra anak, sehingga pengalaman belajar berada pada puncak tertingginya. Lingkungan sebagai pemberi stimulasi perlu didesain sedemikian rupa agar menyediakan objek-objek sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak.

Sasaran mengelola lingkungan belajar di dalam ruangan diawali dengan pemahaman bahwa anak-anak akan menggunakan sebuah ruangan. Hal-hal yang wajib diperhatikan seperti ukuran ruangan, orientasi ruangan, keadaan lantai, kondisi dinding, keadaan atap dan hal lain yang dibutuhkan dalam mengelola lingkungan *indoor*. Lingkungan *indoor* dapat dipahami sebagai lingkungan kelas.

Lingkungan belajar *indoor* merupakan lingkungan belajar yang disediakan oleh manajemen sekolah untuk digunakan oleh para peserta didik sebagai sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada didalam sekolah tersebut. Lingkungan belajar ini bisa berupa perpustakaan, laboratorium, auditorium dan utamanya adalah ruang kelas. Pengelolaan lingkungan belajar *indoor* adalah pengaturan atau penataan waktu, tempat dan suasana belajar di dalam gedung atau kelas. Lingkungan belajar *indoor* adalah lingkungan belajar yang memang sudah disediakan oleh manajemen sekolah agar digunakan untuk para peserta didik sebagai sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada didalam sekolah tersebut. Lingkungan belajar *indoor* memperhatikan kebebasan anak untuk bergerak dengan memperhatikan kelompok usia anak (bayi, batita, atau prasekolah), jumlah anak yang akan dilayani, kebutuhan gerak setiap anak, alat main di luar yang terpakai loker, dan perabotan lainnya. Hal lainnya yang perlu di perhatikan adalah lamanya anak dilayani di lembaga PAUD, dapat digunakan oleh berbagai kegiatan, antar ruang kegiatan dibatasi oleh loker setinggi anak saat berdiri agar dapat diobservasi oleh pendidik secara menyeluruh. Selain itu penataan ruangan memfasilitasi anak bermain sendiri, kelompok kecil, dan kelompok besar, aman, bersih, nyaman, dan mudah diakses oleh anak yang berkebutuhan khusus, mudah untuk dikontrol (dapat dipantau secara keseluruhan). Juga sentra balok dan sentra main peran saling berdekatan, sentra seni dengan sentra main bahan alam berdekatan, buku ditempatkan di setiap sentra atau di tempat tertentu yang mudah dijangkau semua anak. Demikian juga dengan cahaya, sirkulasi udara, seni tari, lantai karpet bebas dari kutu, jamur, dan debu. Penggunaan cat tembok dan kayu tidak mudah luntur saat dipegang anak, lantai tidak berbahan licin dan harusnya mudah dibersihkan. Stop kontak tidak mudah dijangkau anak. Pegangan pintu setinggi jangkauan anak,

kecuali pintu pagar setinggi jangkauan orang dewasa. Dinding sebaiknya tidak dilukis permanen. Warna perabot dan dinding menggunakan warna natural. Bebas dari asap rokok, bahan pestisida, dan toxin. Bebas dari bahan yang mudah terbakar atau rapuh.

Kekurangan dalam lingkungan belajar indoor adalah jika selalu digunakan dapat membuat bosan dan menuntut pendidik selalu kreatif dalam mengelola kelas. Sedangkan kelebihan adalah pendidik mudah menguasai kelas dan mengkondisikan anak dan mudah mengorganisasikan tempat duduk atau kelasnya (Ramdhani, dkk, 2022)

D. Lingkungan Belajar outdoor di PAUD

Wiradnyana dalam Sianturi, dkk, 2022 mengemukakan bahwa lingkungan outdoor berperan penting dalam menunjang pendidikan anak terutama kebutuhan pokok anak yaitu bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Kegiatan yang dilakukan oleh anak di lingkungan outdoor sebenarnya dapat dijadikan untuk melepaskan semua kepenatan yang dialami anak di lingkungan indoor; anak dapat berlari, berjalan bebas, melompat, maupun merangkak. Pendidik yang berperan aktif dalam memanfaatkan lingkungan outdoor juga dapat mendorong anak lebih aktif lagi bermain di lingkungan outdoor dengan cara memberikan permainan yang menantang dan menarik bagi anak.

Tempat yang luas merupakan salah satu ciri dari lingkungan outdoor yang baik dan sempurna untuk bermain anak-anak. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan otot-otot besar, dengan berlari, memanjat. Dengan lingkungan outdoor dapat meningkatkan ketahanan, keseimbangan dan koordinasi tubuh anak. Dalam kurikulum TK/PAUD lingkungan bermain Outdoor adalah hal yang memerlukan perhatian yang sama dengan kegiatan didalam kelas, hal ini berarti berbagai pengembangan aspek dipelajari seperti sosial emosional, kognitif, dan fisik. Kemudian pada bermain Outdoor ini pembelajaran pendidik juga dapat mengembangkan dan menanamkan pendidikan karakter antara lain pendidik dapat mengarahkan anak secara kondisional, dapat menanamkan pendidikan karakter dengan melakukan pembiasaan disekolah, serta menjadi model keteladanan bagi anak (Sianturi, dkk, 2022).

Spesifikasi Lingkungan belajar Outdoor menurut Herlinda dalam Sianturi, dkk, 2022 diantaranya lokasi, ukuran, luas tanah dan luas pagar. Lingkungan belajar diluar kelas merupakan tempat bermain anak dalam mengekspresikan keinginannya, menunjukkan ketertarikan dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak. Ketika anak-anak bermain di luar kelas, mereka akan lebih luas dalam pengalamannya, akan mencoba hal baru yang mereka belum tahu, akan menambah wawasan yang lebih luas, banyak mempelajari berbagai hal dan dapat mengoptimalkan dalam aspek perkembangannya baik itu fisik atau motoriknya.

Spesifikasi belajar diluar kelas (Outdoor) harus didasarkan pada kebutuhan anak. Harus fleksibel dalam memenuhi kebutuhan dan persyaratannya yang cukup baik serta mempertimbangkan berbagai hal seperti lokasi, ukuran, pagar, tanah lapang, permukaan dan atap atau naungan. Lokasi

yang baik digunakan yaitu tempat yang dibuat disekeliling halaman sekolah yang mudah terpantau oleh pendidik dan lokasi yang tersinari oleh matahari. Dalam memilih lokasi pendidik harus mempertimbangkan bahaya atau rintangan yang akan dihadapi anak ketika anak berjalan, berlari, ataupun bermain. Area outdoor yang digunakan sebaiknya dekat dengan ruang istirahat agar jika anak dapat beristirahat, bermain atau berganti baju. Ketika anak akan berolahraga, tersedia air minum dan lain-lain.

Pada umumnya ukuran lokasi area bermain outdoor untuk anak yaitu minimal 2.5 m per anak. Menurut the child welfare league (1996) dalam Sianturi, dkk, merekomendasikan ukuran area bermain untuk anak yaitu 6 m² per anak dan untuk naungan terasnya yaitu minimal 4,5 m² per anak. Pendidik harus bisa menyesuaikan ukuran area bermain setiap anak agar anak dapat lebih leluasa dan nyaman ketika bermain.

Penggunaan pagar di area outdoor untuk membatasi batas anak bermain agar anak tidak melebihi batas tersebut, karena anak belum mampu mempertimbangkan resiko dan bahaya yang akan terjadi, selain itu juga dapat memudahkan pendidik dalam mengawasi anak-anak yang sedang bermain. Pagar yang digunakan yaitu berukuran tinggi kurang lebih 120 cm yang cukup untuk membatasi tempat berbahaya seperti parkir, jalan dan kolam. Pagar yang digunakan tidak harus yang terbuat dari besi atau kayu, bisa juga dengan sterofoam, triplek atau kardus bergambar yang dibuat sekreatif mungkin oleh pendidik.

Area tanah lapang yang baik digunakan yaitu tanah yang tidak datar atau tanah memakai rumput-rumput yang lembut seperti halnya di taman-taman. Tanah yang datar dengan permukaan keras memang berbahaya bagi anak yang ingin berlari-larian dan resiko jatuh akan lebih tinggi. Area tanah outdoor dapat dibuat seperti tanah yang membukit atau bergelombang.

Permukaan tanah yang baik di gunakan untuk anak yaitu permukaan yang berumput, menggunakan kayu, tanah yang lembek dan pasir. Permukaan dalam satu area sebaiknya dibuat Sebagian permukaan yang berumput dan Sebagian permukaan tanpa rumput. Permukaan tanah yang digunakan dapat berupa dari bahan organik seperti kulit kayu pohon cemara dan Jerami dengan kedalaman kurang lebih 12 inci. Bisa juga menggunakan bahan non organik seperti pasir, kerikil kecil dan bahan yang diiris-iris dengan kedalaman kurang lebih 8-12 inci. Selain itu bisa juga menggunakan bahan-bahan padat seperti tikar, karet dan busa, namun bahan-bahan ini memerlukan permukaan yang datar.

Atap atau naungan, seperti pohon, semak belukar, atau bangunan yang dapat melindungi anak dari sinar matahari dan angin yang berlebihan. Adanya atap atau naungan dapat memfasilitasi permainan selama cuaca cerah dan selama cuaca kurang mendukung.

Lingkungan belajar luar kelas (outdoor playground) yang terpadu yang juga merupakan salah satu cara yang dapat digunakan pendidik untuk mendorong kegiatan anak dalam keingintahuan,

penyelidikan dan eksplorasi, memiliki sejumlah pengalaman sensual bagi anak-anak untuk mendorong anak menggunakan semua indra mereka, yang aman. Ruang luar merupakan lingkungan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. Di ruang luar anak lebih bebas bergerak karena seharusnya ruang luar memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak.

Mainan yang ada diluar ruangan yang harus diperhatikan para pendidik diantaranya adalah bebas dari bahan yang berbahaya. Penataan sarana cukup luas bagi anak bergerak bebas, tidak perlu berdesakan. Ketinggian mainan sebaiknya tidak lebih dari 1.5 meter dan tingkat kemiringannya sekitar 40°. Dasar seluncuran cukup lembut serta dipastikan tidak mudah patah atau putus. Mainan juga perlu dikontrol dan diperbaiki secara reguler. Sebaiknya tidak terkena langsung terik matahari. Seluncuran, ayunan, jungkitan, dan sarana bermain outdoor dalam kondisi baik dan catnya tidak mengandung toxin. Jika bahan menggunakan kayu, di-pastikan permukaan kayu licin untuk mencegah anak tertusuk serpihannya.

Lingkungan belajar outdoor diharapkan mempunyai tempat yang dapat membuat anak mengeksplorasi serta mengembangkan potensi anak secara total. Menurut Johson, dkk (1992) dalam Ramdhani, 2022 mengemukakan bahwa ada empat tipe pengalaman bermain di luar ruangan 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 dilaksanakan dalam tempat tertutup dan 4) permainan kelompok atau permainan yang melibatkan lebih dari satu orang anak misalnya permainan jungkat-jungkit dan permainan yang memiliki aturan.

Sedangkan Howard 1992 dalam Ramdhani, dkk 2022 menyebutkan ada sembilan area aktivitas tempat bermain luar ruangan yaitu area penggalian, area permainan air, area permainan drama, area memanjat, area mendorong menarik atau mengendarai, area konstruksi, area lari bebas, area berkebun, dan area diam. Dalam setiap kegiatan dapat dipadukan lebih dari satu tipe permainan. Misal permainan menggali dapat juga menjadi tempat aktivitas konstruktif dan dramatik.

Kegiatan di luar ruangan memiliki peluang dan kebebasan yang lebih banyak untuk bergerak. Alat-alat bermain di luar kelas yang disajikan hendaknya dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak guna memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosional, dan sosial. Tugas pendidik adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai macam alat bermain dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan. Penempatan alat-alat bermain di luar kelas hendaknya diatur sedemikian rupasehingga memberi kebebasan gerak kepada anak ketika bermain dan jugamempertimbangkan segi keamanan mereka.

Kelebihan lingkungan belajar outdoor adalah meningkatkan kekebalan tubuh, mengoptimalkan pertumbuhan syarat otak, dan mengembangkan kemampuan imajinasi. Selain itu juga kemampuan

mengatasi masalah, mengembangkan kecakapan sosial, peka terhadap lingkungan, melengkapi pengetahuan anak, dan meningkatkan hasrat belajar anak.

Sedangkan kelemahannya adalah anak kurang fokus, pengelolaan anak menjadi lebih sulit, dan waktu lebih banyak tersita. Juga munculnya minat siswa yang semu, pendidik yang membimbing harus lebih intensif dalam membimbing, serta pembelajaran akan terpecah jika ada kelompok lain atau anak lain yang belajar di lokasi tersebut.

E. Latihan

1. Sebutkan fungsi dari menata lingkungan belajar anak di PAUD
2. Hal-hal apa saja yang perlu perhatian dalam mengembangkan lingkungan belajar indoor
3. Sebutkan kelebihan dan kelemahan lingkungan belajar outdoor

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

PENGELOLAAN LINGKUNGAN BELAJAR DI PAUD

A. Pengantar

Pengelolaan lingkungan belajar merupakan penataan lingkungan fisik baik di dalam atau di luar ruangan. Penataan lingkungan termasuk seluruh aksesoris yang digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Seperti bentuk dan ukuran ruang, pola pemasangan lantai, warna dan hiasan dinding, bahan, bentuk, warna, ukuran, dan jumlah berbagai alat main yang digunakan sesuai dengan perencanaan (nasrun, dkk, 2024).

Lingkungan belajar bisa dibagi menjadi 2 macam indoor dan outdoor. Lingkungan indoor atau outdoor diharapkan dapat mengundang, mendorong, membantu anak bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi benda dan alat main secara bermakna, menyenangkan, dan menantang kemampuan berpikir peserta didik membuat kegiatan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Lingkungan belajar tidak selalu identik dengan banyaknya alat permainan yang dimiliki, tetapi terlebih penting adalah bagaimana agar anak dapat terlibat aktif di dalam lingkungan belajar tersebut. Tidak pula menjadi arif bila satuan PAUD yang terbatas luas halaman bermainnya diisi dengan alat permainan di luar yang penuh sesak. Anggapan bahwa PAUD yang tidak memiliki alat bermain di luar adalah lembaga PAUD yang kurang bermutu, sudah harus ditinggalkan. Lebih lanjut Nasrun, dkk (2024) mengemukakan bahwa mengembangkan konsep dan penataan lingkungan belajar indoor dan outdoor adalah untuk mengembangkan potensi kecerdasan jamak anak usia dini. Setiap anak lahir dengan kemampuan tertentu, anak memiliki kekaguman, rasa ingin tahu, spontanitas, vitalitas, fleksibilitas, dan dan jauh lebih menyenangkan baginya.

B. Tujuan

Setelah mempelajari tentang pengelolaan lingkungan belajar di PAUD diharapkan peserta bimtek dapat menelaah tentang pengelolaan lingkungan belajar indoor dan outdoor.

C. Pengelolaan Lingkungan Belajar *Indoor*

Umumnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh pendidik dan anak didiknya dalam sebuah ruangan yang disebut kelas. Kelas merupakan prasarana sekolah yang memiliki berbagai fasilitas seperti meja, kursi, papan tulis, rak buku, papan absensi, penghapus, penggaris, LCD proyektor, serta fasilitas lainnya. Untuk mendukung supaya lingkungan yang berada di dalam ruangan mampu mendukung perkembangan anak secara optimal maka dibutuhkan perencanaan yang tepat. Ketepatan lingkungan belajar baik langsung maupun tidak sangat mempengaruhi proses belajar dan hasil yang akan dicapai anak.

Pengelolaan lingkungan belajar indoor harus memperhatikan beberapa prinsip penataan ruangan diantaranya adalah pencahayaan ruangan, ukuran ruangan, lantai, atap langit-langit, penataan dinding dan pemilihan warna ruangan. Dalam menyiapkan dan mengelola lingkungan yang sesuai

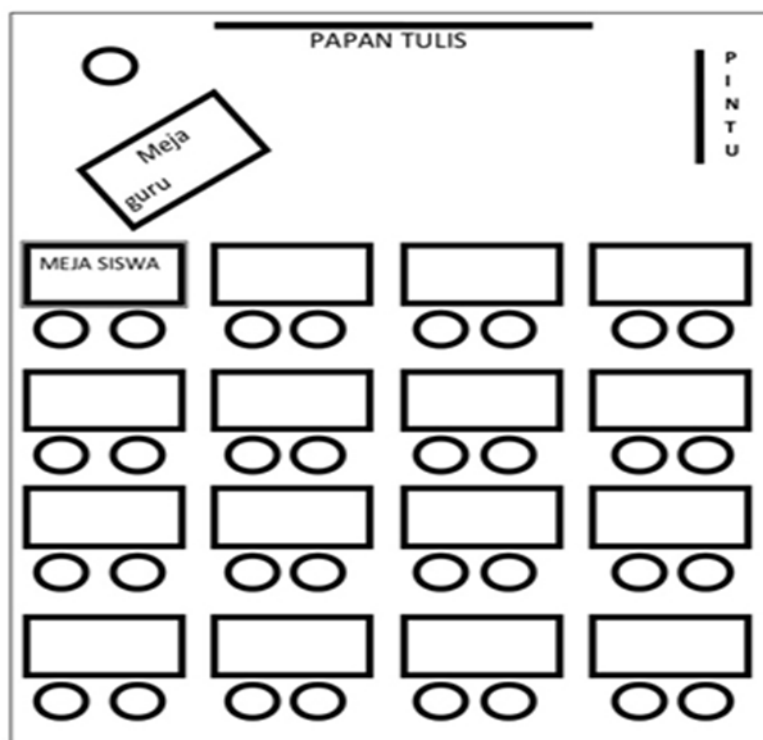
dengan perkembangan anak, para pengelola harus berhati-hati memilih dan mencukupi beberapa peralatan dan persediaan yang sesuai dengan perkembangan anak. Menata peralatan dan persediaan dengan terorganisir, serta merancang jadwal harian secara rutin serta konsisten dengan masa transisi yang fleksibel.

Beberapa perlengkapan belajar yang dapat dipilih untuk melengkapi sarana perlengkapan belajar anak di dalam ruangan seperti loker anak, perlengkapan meubel, media atau alat permainan edukatif (APE).

1. Setting Klasikal

Pembelajaran klasikal merupakan kegiatan pembelajaran yang efisien, sederhana dan bisa dibilang tradisional karena yang paling awal dibanding lainnya. Dalam pembelajaran klasikal memiliki arti yakni aktivitas seorang pendidik dalam mengelola kelas serta pembelajaran dimaksudkan untuk mewujudkan keadaan yang memungkinkan terselenggaranya pembelajaran secara optimal di dalam kelas dengan sejumlah anak. Fokus dari pembelajaran klasikal adalah kelas secara keseluruhan. Pendidik harus menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan rata-rata anak yang cepat dan mengabaikan yang lambat. Pembelajaran klasikal cenderung membuat anak pada posisi yang pasif.

Kelemahan Pembelajaran Klasikal diantaranya adalah: 1) pembelajaran menjadi verbalisme; 2) anak yang memiliki tipe belajar visual kurang diakomodir dalam pembelajaran; 3) anak mudah bosan; anak menjadi pasif. Sedangkan kelebihanannya adalah: 1) guru mudah menguasai dan mengorganisasikan kelas; 2) dapat diikuti jumlah anak yang banyak; 3) mudah menyiapkan dan melaksanakan; 4) lebih ekonomis; 5) memberi kesempatan guru untuk menggunakan pengalaman, pengetahuan, dan kearifan; 6) membantu anak untuk mendengar secara akurat, kritis, dan penuh perhatian (Pustaka Edukasi, 2021).



Gambar 6 Gambar Setting Klasikal

(Sumber: <https://sdlybbsu.sch.id/model-tempat-duduk-meja-kursi-kelas-kreatif-agar-kegiatan-belajar-mengajar-tidak-membosankan/>)

2. Setting Kelompok

Pembelajaran kelompok merupakan model pembelajaran yang peserta didiknya dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan berbeda-beda. Setiap satu kali pertemuan, peserta didik dimotivasi oleh pendidik untuk dapat menyelesaikan tugasnya secara bergantian. Biasanya setiap pertemuan dibagi menjadi tiga sampai empat kelompok. Bila anak telah menyelesaikan tugas yang diberikan, maka anak tersebut bisa berganti kegiatan pada kelompok lain bila masih ada tempat duduk. Tetapi bila tidak ada tempat kosong di kelompok lain maka anak tersebut diarahkan oleh pendidik menuju sudut kegiatan pengaman.

Kegiatan pengaman tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran kelompok. Pada sudut kegiatan pengaman disediakan berbagai alat permainan yang beraneka ragam serta disesuaikan dengan tema saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 7 Model Pembelajaran Kelompok (Cooperative Learning) di PAUD/TK di TK Kemala Bhayangkari 53 Curug, Kab. Tangerang Prov. Banten
(Sumber: <https://www.radarijateng.com/2022/09/14/model-pembelajaran-kelompok-cooperative-learning-di-paud-tk/>)



Gambar 8 Pengelolaan kelas model kelompok
(Sumber: <https://www.paud.id/pembelajaran-paud-model-kelompok/>)

3. Setting Area

Setting area adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan yang menekankan prinsip pengalaman pribadi anak serta membantu anak membuat keputusan melalui aktivitas dalam area yang sudah dipersiapkan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat anak. Kegiatan pembelajaran model area didasarkan pada ketertarikan anak, aspek perkembangan anak, menumbuhkan keinginan alamiah anak, kesenangan terhadap pengalaman yang diperoleh dari kelima indera, serta kemampuan kuat dalam menjelajahi berbagai ide baru peserta didik.



Gambar 9 Gambar Setting Area

(Sumber: <https://www.paud.id/10-model-pembelajaran-area-pendidikan-anak-paud/>)

Beberapa area yang umum disiapkan bagi satuan PAUD yang menerapkan model area adalah sebagai berikut (PAUD Jateng, 2015):

a. Area Agama

Area Agama merupakan tempat yang memberikan pengalaman pada anak untuk mengenal agama dan mempraktekkan tatacara beribadah sesuai agama yang dianutnya. Area Agama menyediakan miniatur rumah ibadah, perlengkapan ibadah, buku-buku bacaan, kertas gambar dan alat-alat gambar. Juga maket tempat ibadah dan alat peraga tata cara ibadah agama-agama di Indonesia, misalnya sebagai berikut : a) Islam : maket masjid, gambar tata cara shalat, gambar tata cara berwudhu, sajadah, mukena, peci, kain sarung, kerudung, buku Iqro', kartu huruf hijaiyah, tasbih, juz'amma, Al-Qur'an, dan sebagainya. b) Hindu : maket pura, gambar orang menuju ke Pura, tiruan sesaji. c) Kristen/katolik : maket gereja, Alkitab, Rosario. d) Budha : maket pura, maket candi Budha, gambar bikshu. e) Konghucu : maket klenteng, foto orang sembahyang.

b. Area Bahasa

Area Bahasa merupakan tempat yang tenang sehingga anak-anak dapat melihat-lihat buku, membacakan temannya, atau meminta guru atau orang tua agar membacakan buku untuk mereka. Kesusastraan dipergunakan selama hari-hari belajar anak. Anak-anak diminta untuk membuat buku sendiri, mendramatisasi dan menyimak cerita.

Alat bermain anak PAUD di area bahasa adalah : buku-buku cerita, gambar seri, kartu kategori kata, kartu nama-nama, boneka tangan, panggung boneka, papan panel, kartu nama bulan, majalah anak, koran, macam-macam gambar sesuai tema, kliping peristiwa dan sebagainya.

c. Area Balok

Area Balok dilengkapi dengan berbagai macam bentuk dan ukuran balok untuk menciptakan susunan khayal atau dapat dikenali seperti bangunan, kota, pertanian, dan lain-lain. Melalui bermain balok, anak mengembangkan kemampuan matematika, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, kreativitas, dan memperkuat daya konsentrasi.

Alat bermain anak PAUD di area balok berupa balok dengan berbagai bentuk, ukuran, dan warna, leggo, lotto sejenis, lotto berpasangan, kepingan geometri dari triplek berbagai ukuran dan warna, kotak geometri, kendaraan mainan (kendaraan laut, udara, darat), rambu-rambu lalu lintas, kubus berpola, kubus berbagai ukuran dan warna. Korek api, lidi, tusuk es krim, tusuk gigi, bola dengan berbagai ukuran dan warna, kardus bekas, dan sebagainya

d. Area Berhitung/Matematika

Area Matematika dan Berhitung merupakan tempat yang menyediakan permainan-permainan yang dapat membantu anak belajar mencocokkan, berhitung, dan mengelompokkan, serta menciptakan sendiri permainan yang mereka sukai, dan berlatih kemampuan berbahasa mereka. Area Matematika dan Berhitung memiliki bahan-bahan yang dapat dipisah-pisahkan dan disatukan anak. Kegiatan-kegiatan di area ini mendorong anak mengembangkan kemampuan intelektual, otot-otot halus, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan sosial seperti berbagi, bernegosiasi, dan memecahkan masalah

Alat bermain yang ada di dalam Area Matematika dan Berhitung adalah : lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, puzzle, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal-tipis, tutup botol, pensil, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, puzzle sterefoam (angka), kalender, gambar bilangan.

e. Area Drama

Area Drama merupakan tempat yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pengalaman bermain peran. Area Drama memiliki baju-baju dan benda-benda lain yang mendorong anak memperagakan apa yang mereka lihat di kehidupan mereka, membantu mereka untuk memahami dunia mereka dan memainkan berbagai macam peran.

Pemilihan benda-benda tergantung dari minat anak-anak dan tema yang sedang berlangsung pada saat itu. Alat bermain di Area Drama adalah : tempat tidur anak (boneka), almari kecil, meja kursi kecil (meja tamu), boneka-boneka, tempat jemuran, setrika dan meja setrika, baju-baju besar, handuk, bekas make up, minyak wangi, sisir, kompor-komporan, penggorengan, dandang tiruan, piring, sendok, garpu, gelas, cangkir, teko, keranjang belanja, pisau mainan, ulekan/cobek, mangkok-mangkok, tas-tas, sepatu/sandal, rak sepatu, cermin, mixer, blender, sikat gigi, odol, telepon-teleponan, tiruan baju tentara dan polisi, tiruan baju dokter, dan sebagainya.

Area drama biasa dispesifikasi lagi, misalnya khusus dibuat untuk bermain drama masak-masakan anak sehingga berubah menjadi Area Masak yang menyajikan alat bermain alat-alat dapur, seperti kompor, panci, meja, piring, mixer, blender.

f. Area Membaca dan Menulis

Area ini merupakan tempat bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman membaca dan menuliskan kata-kata yang ada disekitar mereka. Area Membaca dan Menulis menyediakan berbagai buku-buku atau tulisan-tulisan dan bahan-bahan untuk kegiatan menyimak atau mendengar bahasa dan menulis. Area membaca berisi buku-buku dan bahan-bahan untuk kegiatan membaca.

Alat bermain di area membaca PAUD adalah buku tulis, pensil warna, pensil, kartu huruf, kartu kategori, kartu gambar, kertas piano, spidol, ballpoint dan sebagainya

g. Area Musik

Musik dapat dipergunakan sepanjang hari untuk menyatukan kegiatan pembelajaran. Bernyanyi, menggerakkan badan, bertepuk tangan, menari, dan memainkan alat-alat musik, atau menyimak dengan tenang kesemuanya dapat diberikan sebagai kegiatan pembelajaran sepanjang hari. Musik mengembangkan panca indera, mengajarkan ritme, berhitung dan pola kalimat, memperkuat otot halus dan kasar, dan mendorong kreatifitas.

Alat bermain anak PAUD di area musik adalah : Seruling, kastanyet, maracas, organ kecil, tamburin, kerincingan, triangle kecil, balok kayu, kulintang, angklung, biola, piano, harmonica, gendang, rebana, dan sebagainya dengan menyesuaikan pada keunikan daerah masing-masing

h. Area Pasir/Air

Jika bermain pasir dan air dimasukkan ke dalam salah satu tempat di dalam kelas, kita dapat menggunakan pasir dan air menjadi salah satu area yang menarik untuk beraktifitas dengan anak-anak. Ini berhubungan erat dengan sains.

Beberapa aktifitas sains yang berhubungan dengan area pasir dan air (Percobaan: Bagaimana air dapat berubah?)

Untuk percobaan ini, sediakan beberapa bahan seperti tinta, garam, kertas, pasir, spons, dll. Gunakan pipet tetes untuk membasahi bahan-bahan tersebut diatas. Ketika bahan-bahan tersebut menjadi basah, beri pertanyaan yang mendorong anak-anak untuk menggambarkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka pikirkan tentang peristiwa yang terjadi:

Adakah perubahan warna yang terjadi ketika kamu menambahkan air ada bahan-bahan tersebut di atas?

Adakah perubahan bentuk yang terjadi ketika air ditambahkan pada bahan-bahan tersebut di atas?

Apakah kelihatan berbeda pada tinta dalam keadaan basah dan tinta yang dalam keadaan kering?

Apa yang akan terjadi jika ditambahkan air pada segelas jus jeruk?

i. Area Sains

Area Sains menyediakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan panca indera dan menyalurkan langsung minat mereka terhadap kejadian-kejadian alamiah dan benda-benda yang mereka temukan. Dengan mengeksplorasi bahan-bahan alami, anak menciptakan, berpikir, dan berkomunikasi. Anak-anak melatih otot halus dan kasar, mengembangkan konsep-konsep matematika, gagasan-gagasan ilmiah, dan kreativitas.

Alat bermain anak di area Sains PAUD dapat berupa macam-macam tiruan binatang, gambar-gambar perkembangbiakan binatang, gambar-gambar proses pertumbuhan tanaman, biji-bijian (jagung, kacang tanah, kacang hijau, beras), kerang batu kali, pasir, bunga karang, magnet, mikroskop, kaca pembesar(lup), pipet, tabung ukur, timbangn kue, timbangan bebek (sebenarnya), gelas ukuran, pencampur warna, nuansa warna, pita meteran, penggaris, benda-benda kasar (batu, batu bata, amplas, besi, kayu, kapas, kain, kulit kayu, kulit binatang, dan lainnya) benda-benda untuk pengenalan berbagai macam rasa (gula, kopo asam, cuka, garam, sirup, cabe, dan lain-lain), berbagai macam bumbu (bawang merah, bawang putih, ketumbar, kemiri, lengkuas, daun salam, jahe, kunyit, jinten, dan lain-lain), pengenalan aroma

j. Area Seni/Motorik

Area Seni dan Motorik merupakan tempat untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas mereka serta bersenang-senang dengan bahan baru dan pengalaman fisik. Area Seni dan Motorik memacu kreativitas, komunikasi verbal dan non verbal, percaya diri, perkembangan motorik halus dan kasar, dan kemampuan intelektual.

Alat bermain anak PAUD di area seni, motorik halus adalah : meja gambar, meja kursi anak, krayon, pensil berwarna, pensil, kapur tulis, kapur warna, arang buku gambar, kertas lipat, kertas koran, lem.

4. Setting Sentra

Setting sentra yang lebih dikenal dengan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) merupakan model pembelajaran yang berpusat di sentra bermain dan ketika anak berada dalam lingkaran. Dalam model pembelajaran ini guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak mengorelasikan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Misal dalam sentra bermain, guru menyiapkan beberapa alat mainan yang digunakan sebagai pijakan lingkungan untuk mendukung perkembangan anak. Jenis mainan yang disediakan meliputi bermain sensoromotorik, bermain peran, dan bermain pembangunan/konstruksi. Saat membentuk lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama dengan siswa membentuk lingkaran untuk memberi pijakan sebelum dan sesudah bermain.

Ciri khusus dalam memberi pijakan (Scaffolding) adalah untuk membangun konsep, aturan, gagasan, pengetahuan siswa, serta konsep identitas (ragam main) dan intensitas (waktu main minimal 1 jam)

bermain. Dalam model pembelajaran ini terdapat 4 pijakan, yaitu: pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain dan pijakan sesudah bermain. Keempat pijakan ini digunakan dalam rangka mendukung perkembangan anak ke arah yang lebih positif.

Selanjutnya perlu diketahui bahwa terdapat beberapa sentra yang umum digunakan di lembaga PAUD, antara lain: sentra IMTAK, sentra bahan alam, sentra seni dan kreatifitas, sentra bermain peran, sentra balok, dan sentra persiapan (Ros, W. 2021)

Sentra IMTAK, bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai agama dan moral pada anak. Kegiatan yang dilakukan seperti mengenalkan anak tentang Rukun Islam, rukun iman, praktik shalat, dan membaca Al-Qur'an.

Sentra bahan alam, bertujuan untuk memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai bahan yang ada di alam. Kegiatan yang bisa dilakukan misalnya menempel biji-bijian, kolase daun kering, mernce, dan sebagainya.



Gambar 10 Sentra Bahan Alam
(Sumber: <http://nurhikmah.sch.id/wp-content/uploads/2018/11/5.jpeg>)

Sentra seni dan kreatifitas, bertujuan untuk memberi kesempatan kepada anak dalam mengembangkan keterampilan dan berkarya. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah menggambar, mewarnai, melukis, menggantung, dan menempel, dan sebagainya.

Sentra bermain peran, bertujuan untuk mengembangkan bahasa dan interaksi sosial anak. Kegiatan yang dapat dilakukan misalnya memakai kostum, mendengarkan dongeng lalu memerankan salah satu tokohnya, bermain jual beli, dan memainkan alat-alat yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 11 Sentra Bermain
(Sumber: <https://kristagracia.sch.id/asyiknya-bermain-di-sentra-peran/>)

Sentra balok, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan visual spasial dan logika-matematika anak. Di dalam balok terdapat berbagai macam bentuk balok, lego, replika hewan, replika manusia, mobil-mobilan, kertas, spidol, keranjang, dan berbagai alat permainan pelengkap lainnya.



Gambar 12 Sentra Balok
(Sumber: <https://kb-tkwonorejo.khadijah.or.id/kurikulum/sentra-balok/>)

Sentra persiapan, berfungsi untuk mengembangkan kemampuan matematika, pra-menulis, dan pra-membaca anak. Kegiatan yang dilakukan antara lain mengurutkan, mengklasifikasikan, dan mengelompokkan.

Untuk lebih jelasnya, lihat model pembelajaran sentra berikut ini.



Gambar 13
Model Pembelajaran Sentra (Sumber: <https://roswardah.blogspot.com/2021/04/>)

Pengelolaan lingkungan belajar indoor harus memperhatikan penataan ruangan seperti pencahayaan, ukuran ruangan, lantai, langit-langit, dan pewarnaan dinding. Pendidik harus bisa mengelola ruangan indoor dengan berbagai model pembelajaran yang dipahami dengan menyesuaikan jenis ruangan yang dimiliki oleh satuan PAUD.

D. Pengelolaan Lingkungan Belajar *Outdoor*

Pentingnya aktivitas yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) dalam mengoptimalkan perkembangan anak karena aspek perkembangan anak yang berbeda perlu distimulasi secara optimal seperti bereksplorasi dengan kemampuan motorik kasar anak. Serta meminimalkan kecanduan anak terhadap gawai, sehingga *outdoor* disediakan agar anak tidak bosan di dalam ruangan saja.

Hal yang harus diperhatikan dengan lingkungan belajar *outdoor* adalah luas ruang bermain anak, tidak terdapat binatang yang menyengat, bak pasir harus ditutup bila tidak digunakan dan dipastikan dalam kondisi kering agar tidak menjadi tempat berkembang biak binatang kecil. Serta area basah ditempatkan di luar dekat dengan sumber air. Lantai yang tidak licin, sanitasi terjaga baik agar air tidak menggenang

Tempat bermain anak di luar ruangan memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Bebas dari bahan yang berbahaya
2. Penataan sarana cukup luas bagi anak bergerak bebas, tidak perlu berdesakan.
3. Ketinggian mainan sebaiknya tidak lebih dari 1.5 meter dan tingkat kemiringannya sekitar 40°
4. Dasar seluncuran cukup lembut

5. Dipastikan tidak mudah patah atau putus
6. Dikontrol dan diperbaiki secara regular, Sebaiknya tidak terkena langsung terik matahari.
7. Seluncuran, ayunan, jungkitan dan sarana bermain outdoor dalam kondisi baik dan catnya tidak mengandung *toxic* (bahan bersifat racun)
8. Jika bahan menggunakan kayu, dipastikan permukaan kayu licin untuk mencegah anak tertusuk serpihannya

Demikian juga dengan syarat pagar yang ada di satuan PAUD, diantaranya adalah:

1. Pagar pembatas area outdoor dengan tempat umum di luar lembaga diperlukan untuk memastikan bahwa anak-anak tidak bisa terdorong ke dalam situasi berbahaya.
2. Desain dan ketinggian pagar harus sedemikian rupa untuk mencegah anak dapat keluar dengan cara merangkak di bawah
3. Mekanisme penguncian harus disediakan untuk mengatasi potensi berbahaya ketika gerbang tidak ditutup.
4. Pagar dapat menjadi sentra berkebun anak.

Kebutuhan bermain anak di luar ruangan tidak hanya terbatas pada alat permainan yang disediakan di halaman saja, tetapi dapat pula memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar. Sarana pendidikan merupakan seperangkat alat dan bahan yang menunjang program belajar peserta didik, meliputi bahan belajar, media belajar, alat-alat permainan dan alat peraga.

Jenis-jenis sarana bermain outdoor di PAUD adalah

1. Alat bermain permanen di luar ruangan

Alat bermain permanen adalah alat-alat bermain yang sudah dipasang secara tetap dan tidak dapat dipindah-pindah. Alat bermain permanen ini akan menjadikan struktur halaman bermain yang menetap/konsisten.

APE luar ruangan permanen yaitu ayunan, seluncuran, terowongan, jungkat-jungkit, balok titian, tangga majemuk, alat untuk bergelantungan (monkey bar), bak pasir, rumah pohon, karosel/komedi putar, jarring laba-laba. Serta alat permainan aktivitas sejenis di luar ruangan, seperti pohon sebagai media memanjat anak, dahan pohon sebagai tempat bergelantungan anak, permukaan tanah yang miring sebagai tempat seluncur, tanah berundak-undak sebagai tangga, pohon pinang sebagai tempat seluncur.



Gambar 14 APE Permanen Outdoor
(Sumber: <https://www.paud.id/jenis-ape-otdoor-alat-bermain-luar-ruangan/>)

2. Alat bermain yang dapat dipindahkan

Alat bermain yang dapat dipindahkan adalah alat-alat untuk mendukung kegiatan bermain anak di luar ruangan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain.

Yang termasuk APE luar ruangan yang dapat dipindahkan seperti sepeda roda tiga, kuda ayun (rocking toys), mobil-mobilan yang bisa dikendarai, skuter, alat permainan olahraga, bakiak, egrang, trampoline, hula hoop, lompat tali, balap karung, alat permainan kesenian. Serta alat permainan aktivitas sejenis lainnya, seperti pelepah pisang sebagai senapan atau kuda lumping, pelepah daun kelapa sebagai seluncuran atau mobil-mobilan, memberi makan hewan.

Fungsi sarana bermain di luar ruangan bagi anak usia dini adalah:

1. Mengembangkan keterampilan motorik kasar, meliputi: pengembangan ketangkasan, keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, dan kecepatan dalam pola gerakan lokomotor dan non lokomotor,
2. Mengembangkan motorik halus meliputi koordinasi mata, tangan dan jari-jari tangan.
3. Menstimulasi kemampuan berpikir, persepsi terhadap ruang, dan imajinasi.
4. Menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian, kemandirian, tanggung jawab, toleransi, bekerjasama, dan mengenal aturan.
5. Mengembangkan kepekaan terhadap kelestarian lingkungan alam.
6. Menumbuhkan sikap menghargai dan mensyukuri ciptaan Tuhan

Aktivitas yang dilakukan anak di luar ruangan perlu juga memperhatikan, diantaranya:

1. Aktivitas yang dipilih tergantung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui sarana bermain luar ruangan.

2. Penggunaan satu sarana bermain luar ruangan dapat memunculkan beberapa aktivitas bermain yang dapat meningkatkan beragam aspek perkembangan sekaligus. Sebagai contoh: ketika anak bermain ayunan, anak dapat melakukan aktivitas: berkomunikasi, bernyanyi, berimajinasi, berayun, mendorong, belajar tentang fakta (angin), mengamati, mengambil resiko (supaya tidak jatuh), dan merencanakan.

Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan anak usia dini dengan memanfaatkan sarana bermain di luar ruangan adalah

1. Aktivitas meningkatkan perkembangan fisik seperti meluncur, berayun, bergoyang-goyang, mendaki, mengatur keseimbangan, merangkak, melompat, berguling/terguling, mendorong/menarik, melompat, berlari, melempar dan menangkap, bermain bekerjasama, bermain berkompetisi, membangun, berjalan, mengumpulkan, mendistirbusikan, mengatur/menata, bersembunyi, mengurutkan, memanipulasi, membentuk, meraba, duduk, mengamati, menggali, bercocok tanam, menjelajah/mencari, bermain air, bermain pasir, bermain bola, bermain boneka, mengapung, dan permainan tradisional.
2. Aktivitas meningkatkan perkembangan emosi seperti bermain rumah tangga, ekspresi diri, merawat diri, berani mengambil resiko, berpartisipasi dalam kelompok, bermain peran, membangun ulang, mengurutkan, bereksperimen, tanggap terhadap kebutuhan pribadi.
3. Aktivitas meningkatkan perkembangan kognitif seperti mendengar, memecahkan masalah, mengamati, menggunakan perkakas, membuat sesuatu, mencocokkan, menyebutkan, menggambar, ekspresi diri yang kreatif, bergerak mengikuti irama, membuat bunyi-bunyian berirama, berimajinasi, meniru Gerakan atau mimik wajah, membaca, dan menulis
4. Aktivitas meningkatkan perkembangan social seperti bermain Kerjasama, mendengar, berkomunikasi, berbagi, meniru perilaku orang lain, membuat proyek Bersama, membuat rencana, mematuhi aturan, mempelajari fakta, bertanya untuk menyelidiki, mengurutkan, bereksperimen dengan benda-benda.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain luar ruangan adalah:

1. Aktivitas yang dipilih tergantung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui sarana bermain luar ruangan.
2. Penggunaan satu sarana bermain luar ruangan dapat memunculkan beberapa aktivitas bermain yang dapat meningkatkan beragam aspek perkembangan sekaligus. Sebagai contoh: ketika anak bermain ayunan, anak dapat melakukan aktivitas: berkomunikasi, bernyanyi, berimajinasi, berayun, mendorong, belajar tentang fakta (angin), mengamati, mengambil resiko (supaya tidak jatuh), merencanakan

Penataan sarana bermain di luar ruangan perlu diperhatikan oleh pendidik PAUD untuk mengontrol dan memonitor pergerakan anak. Penataan sarana bermain outdoor dapat berpatokan pada tujuh prinsip, yaitu:

1. Aksesibilitas
2. Pemisahan usia
3. Pengelompokan usia
4. Konflik kegiatan
5. Jarak pandang pengawasan
6. Tanda usia/pelabelan
7. Pengawasan

Persyaratan penataan sarana bermain outdoor di PAUD adalah sebagai berikut:

1. Memilih Lokasi bermain

Ketika merencanakan sebuah tempat bermain, penting untuk mempertimbangkan bahaya atau rintangan yang akan dihadapi anak ketika anak berjalan, berlari, atau bermain. Tempat bermain dengan pembatas atau pagar yang tinggi direkomendasikan jika tempat bermain dekat dengan jalan raya. Meskipun dengan pembatas yang tinggi, guru atau orang tua diharapkan tetap dengan mudah mengawasi aktivitas bermain anak.

Tingkat kemiringan dan drainase perlu juga diperhatikan, apalagi jika tempat bermain akan diisi pasir. Kontur tanah sebaiknya tidak dalam posisi terlalu miring sebab jika hujan deras, pasirnya bisa hanyut dan habis sehingga tidak ada lagi pengaman bagi anak ketika bermain.

Untuk kondisi seperti di Indonesia, disarankan memilih daerah yang datar dan tidak dekat dengan lereng bukit, apalagi jurang. Jika akan dibangun playground yang besar, kestabilan tanah juga harus diperhatikan. Sebaiknya melibatkan ahli untuk menilai kondisi tanah apakah cocok untuk dibangun playground yang besar, untuk menghindari amblas ketika dimainkan oleh anak.

2. Meletakkan mainan anak

Seperti yang sudah dijelaskan dalam prinsip penataan sarana bermain luar ruangan, setiap mainan harus diletakkan secara terpisah berdasarkan kegiatan bermainnya. Antara kegiatan bermain aktif dan tenang harus dipisah untuk mencegah kecelakaan. Tempat mainan, ruang terbuka, dan bak pasir juga harus diletakkan pada bagian yang berbeda.

Mainan yang sangat diminati oleh anak sebaiknya dipisah dan diletakkan berjauhan sehingga tidak terjadi penumpukan kegiatan bermain. Selain itu pengawasan oleh pendidik dan orang tua tidak boleh terhalang, misalnya pandangan orang tua tertutup oleh lapisan mika. Hal ini akan membahayakan anak

3. Pemisahan mainan berdasarkan usia

Untuk anak yang usianya lebih kecil, tempat bermain sebaiknya terpisah, dan ukurannya disesuaikan dengan ukuran tubuh anak dan kebutuhan perkembangannya

4. Pengawasan

Lembaga PAUD sebaiknya menunjuk atau memilih seorang pendidik/guru untuk mengawasi keamanan sarana bermain di luar ruangan. Tugas pengawas adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan pengecekan terhadap sarana bermain luar yang rusak dan memastikan anak tidak memainkannya
- b. Melakukan pengecekan dan memindahkan bagian yang tidak aman pada mainan sebelum mempersilakan anak bermain
- c. Mengecek perawatan, dengan memastikan setiap pelindung sudah ada pada tempatnya
- d. Memastikan anak menggunakan alat keselamatan. Misalnya menggunakan sepatu atau sepatu sandal, bukan sandal jepit, dan sebagainya.

Cara merawat sarana bermain outdoor adalah dengan melakukan pemeriksaan perawatan APE outdoor, perbaikan APE outdoor, perawatan pasir, sekam, serabut kayu pelindung, serta menjaga catatan perawatan APE outdoor (PAUD Jateng¹, 2015).

E. Latihan

1. Sebutkan penerapan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman yang Anda ketahui beserta langkah-langkahnya.
2. Bagaimana penilaian pembelajaran PAUD dengan model area yang Anda pahami?
3. Sebutkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain outdoor.

F. Aktivitas

Sebutkan model pembelajaran yang bisa dilakukan di satuan PAUD Anda dan berikan alasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amala, N. 2022. Pengelolaan Lingkungan Belajar di Lembaga PAUD. Madza Media. Kota Malang.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2018. Cara Menata Lingkungan Bermain Anak Usia Dini. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/pendidik-kreatif/cara-menata-lingkungan-bermain-anak-usia-dini?ref=MjAxODExMjExMzE2MDMtMzgwM2UxNGU=&ix=Mj0yNzUzY2RjMw==>
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2021. Panduan Implementasi Lingkungan Belajar Berkualitas. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta.
- Main, Pauluss. 2023. Model Ekologi Bronfenbrenner . <https://www-structural--learning-com.translate.goog/post/bronfenbrenners-ecological-model? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pt=tc#>
- Nasrun, M. Sriwanto, W. dan Juliadi. 2024. Konsep Pengeluaran Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan. Bengkulu.
- PAUD Jateng. 2015. 10 Model Pembelajaran Area Pendidikan Anak Usia Dini. <https://www.paud.id/10-model-pembelajaran-area-pendidikan-anak-paud/>
- PAUD Jateng¹. 2015. Pengenalan NSPK Saprass PAUD Luar Ruangan. <https://www.paud.id/nspk-sarpras-paud-luar-ruangan/>
- Pustaka Edukasi. 2021. Model Pembelajaran Klasikal. <https://www.lamaccaweb.com/2021/09/29/model-pembelajaran-klasikal/>
- Ramdhani, A.P., Sari, F.P, Wulandari, R. 2022. Pengelolaan Desain Lingkungan Kelompok Bermain. Jurnal Multidisipliner Bharasumba. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/bharasumba/article/download/226/201&ved=2ahUKEwi59_rN6t6GAXcRmcHHUtmDDcQFnoECBwQAQ&usq=AOvVaw1eyvcBnj0RzS48bS1rHzCt
- Ros, W. 2021. Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini. <https://roswardah.blogspot.com/2021/04/>
- Sianturi, R., Nurhayati, R., dan Syaripatunisa. 2022. Spesifikasi Lingkungan Belajar Di Luar (Outdoor). Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini. Volume x Nomor x. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://jurnal.unw.ac.i>

[d/index.php/IJEC/article/download/1647/1757/8664&ved=2ahUKEwin-6zt6tyGAxXyT2wGHSKXA7kQFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw1PjMCd4p8AM43TgvCPmrmn](https://www.ijec.com/index.php/IJEC/article/download/1647/1757/8664&ved=2ahUKEwin-6zt6tyGAxXyT2wGHSKXA7kQFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw1PjMCd4p8AM43TgvCPmrmn)



bbgp

D.I. Yogyakarta



Merdeka Mengajar MERDEKA BELAJAR

Bahan Ajar **Bimbingan Teknis Penggerak Komunitas Belajar** **Berbasis Mapel**

Pengembangan Literasi Bahasa
untuk Guru PAUD

Disusun oleh:
Penulis (Siti Donatirin)
Pengkaji (Ika Budi Maryatun)



BALAI BESAR GURU PENGGERAK PROVINSI D.I. YOGYAKARTA
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
TAHUN 2024

BAB I

PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengantar

Pengembangan literasi berbahasa pada anak usia dini, merupakan salah satu keterampilan yang dibutuhkan pada Abad 21. Anak Usia dini merupakan usia pondasi pengembangan semua aspek perkembangan anak, yang akan membantu anak memiliki keterampilan dan kecakapan hidup agar dapat berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan anak yang akan membantu anak dalam interaksi adalah perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Seorang anak akan mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul tersebut dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa, sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Melalui berbahasa, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik sehingga anak dapat membangun hubungan. Tidak heran bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan sistem komunikasi antar manusia. Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal. Bahasa dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang. Bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum dia belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi.

Orang tua pada umumnya memahami kesiapan anak masuk sekolah berdasarkan kemampuan berbahasa agar kelak menjadi anak yang tidak buta huruf. Akibatnya para orangtua seringkali memaksakan diri dengan memacu anaknya agar sesegera mungkin memiliki kemampuan membaca dan menulis. Padahal kemampuan membaca dan menulis pada PAUD bukan kompetensi yang diutamakan, karena perlu diketahui bahwa fungsi PAUD bukan sekedar untuk memberikan berbagai pengetahuan dan keterampilan sebagaimana pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi yang lebih penting adalah untuk merangsang perkembangan semua aspek kecerdasan anak bukan hanya dari aspek akademiknya (membaca, menulis, dan berhitung) saja tetapi juga dari aspek sosial-emosional, fisik, seni, nilai-nilai moral dan agama

dengan mengkondisikan anak untuk selalu aktif berpikir melalui wahana bermain. Anak perlu banyak diberi kesempatan bereksplorasi agar dapat menelusuri pengalamannya sendiri, dalam hal ini proses lebih penting dari pada sekedar hasil.

Berbahasa dapat dilakukan hanya jika anak dapat memahami bahasa itu sendiri. Pemahaman bahasa merupakan kemampuan membaca dan menulis yang disebut literasi. Dalam perkembangannya, literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berbicara, berhitung, memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, memahami, dan menggunakan potensi kemampuan dirinya. Literasi adalah lebih merujuk pada pengertian memahami, melibatkan, menggunakan, menganalisis dan mentransformasi pengetahuan. Dengan literasi anak dapat memaknai sebuah bahasa dan menggunakannya dalam komunikasi serta interaksi sehari-hari dalam kehidupannya.

Pengembangan literasi bahasa dapat dimulai sejak anak lahir melalui penataan lingkungan yang mendukung munculnya literasi pada anak serta kegiatan sehari-hari bersama orang tua atau keluarga lain. Saat anak sudah mulai menguasai bahasa lisan dengan baik (berbicara dan mendengarkan), maka anak siap untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis. Anak akan dapat mengenal bahasa tulisan dengan lebih baik saat ia memiliki kosakata yang cukup, dapat memahami bahasa, dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui bahasa lisan, dan mengenali symbol.

Ada enam literasi dasar yang harus dimiliki anak yang mencakup Literasi Bahasa, Literasi Numerasi, Literasi Sains, Literasi Digital, Literasi Finansial dan Literasi Budaya dan Kewargaan. Dalam modul ini focus pada pembahasan pengembangan literasi Bahasa untuk anak usia dini. Pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini merupakan upaya yang dilakukan dalam rangka mengoptimalkan kemampuan membaca dan menulis anak, pola dan cara pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa literasi diartikan sebagai proses pemberian stimulus untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama ditekankan pada pengetahuan huruf dan kesadaran fonologi, diantara cara pengembangan yang bisa dilakukan adalah mengajak anak membaca buku, meniru tulisan, pengenalan kosakata melalui gambar dan kegiatan lain yang berhubungan dengan baca tulis.

Tuntutan orang tua yang menginginkan sesegera mungkin anak memiliki pengetahuan dan keterampilan membaca dan menulis akan berdampak pada lembaga satuan PAUD dalam mengenalkan bahasa pada anak dengan cara di *driil* tanpa adanya pemahaman terhadap bahasa yang dipelajarinya. Anak dipaksakan dan tidak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mengolah bahasa dalam pikiran mereka, bahkan sudah banyak yang memberikan tugas sebagai pekerjaan rumah akibatnya menyebabkan proses belajar anak menjadi tidak menyenangkan.

Pemahaman guru terhadap literasi anak diharapkan dapat meminimalisir kesalahan stimulasi berbahasa pada anak. Hal ini juga perlu dikenalkan pada orang tua, sehingga program

literasi di sekolah dapat sejalan dengan tuntutan orang tua.

Agar penyimpangan-penyimpangan di lapangan tersebut dapat ditekan seminimal mungkin, perlu adanya suatu Bahan ajar pendekatan pembelajaran yang dapat menyenangkan membuat anak merasa lebih nyaman berada dalam lingkungannya, anak tidak stres, merasa gagal di sekolah yaitu dengan bermain. Dimana kegiatan bermain merupakan kegiatan inti mereka dalam belajar.

B. Kompetensi yang Dicapai

Setelah mempelajari bahan ajar ini, diharapkan dapat memahami bagaimana cara mengimplementasikan perkembangan literasi bahasa anak usia dini. Kompetensi yang hendak dicapai dari bahan ajar ini adalah sbb:

1. Peserta dapat memahami pengertian konsep dasar pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini.
2. Peserta dapat memahami pentingnya Pembelajaran Literasi Bahasa Anak Usia Dini.
3. Peserta dapat menyebutkan Area Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini.

C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru

Menurut Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru bahwa Model Kompetensi Guru terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait, yaitu kompetensi, indikator, sub-indikator, dan level kompetensi. Kompetensi mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang terdiri atas: Kompetensi pedagogik, yakni kemampuan mengelola pembelajaran literasi Bahasa yang berpusat pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran;

1. Kompetensi kepribadian, yakni kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kemampuan kepribadian tersebut dilakukan melalui refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik;
2. Kompetensi sosial, yakni kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran dan pengembangan diri; dan
3. Kompetensi profesional, yakni Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator kompetensi merupakan perilaku kunci yang esensial dalam sebuah kompetensi. Sementara sub-indikator kompetensi merupakan deskripsi operasional dari tiap-tiap fokus area dalam indikator kompetensi guru yang menunjukkan ketercapaian suatu indikator.

Masing-masing kompetensi memuat tiga indikator kompetensi yang mengikuti urutan penomoran setiap kompetensi. Selanjutnya, setiap indikator kompetensi terdiri atas beberapa sub-indikator yang mengacu pada penomoran setiap lingkup indikator kompetensi sebagaimana tercantum dalam tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Kompetensi Profesional, Indikator dan Sub-indikator kompetensi

Kompetensi: Profesional	Indikator Kompetensi	Sub-Indikator Kompetensi
Kemampuan literasi Bahasa dan pengembangannya	4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya	4.1.1. Struktur dan alur pengetahuan dari suatu bidang keilmuan yang relevan untuk pembelajaran 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4.1.3. Pengorganisasian pengetahuan konten yang relevan terhadap pembelajaran.
	4.3. Kurikulum dan cara menggunakannya	4.3.1. Penggunaan kurikulum dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. 4.3.2. Penggunaan asesmen untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik 4.3.3. Penggunaan strategi untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik 4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

Kompetensi Profesional

Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator 4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya

Sub-Indikator 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Level 1	Level 2	Level 3
Memahami pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Menggunakan pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Mengevaluasi isi dan struktur dari pengetahuan konten yang relevan untuk merancang perbaikan tujuan pembelajaran

Sub-Indikator 4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

Level 1	Level 2	Level 3
Memahami strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Menggunakan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Mengevaluasi dan merancang perbaikan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

D. Uraian Materi

1. Pengertian Literasi bahasa untuk anak usia dini

Literasi bahasa merupakan salah satu dari enam literasi dasar yang harus dimiliki anak. Pengembangan literasi bahasa ini disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Setiap tahap perkembangan anak memiliki ciri khas yang membutuhkan stimulus yang berbeda. Semakin

besar usia anak, semakin kompleks perkembangannya, misal: kemampuan literasi bahasa anak empat tahun salah satunya adalah mengerti dua perintah secara bersamaan, sementara pada usia 5 tahun perkembangan bahasa anak semakin kompleks sehingga anak-anak bisa mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (Kemendikbud, 2014).

Kemampuan literasi bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain dapat memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan, dan menghargai bacaan. Di sisi lain, kemampuan menyampaikan bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain adalah memberi respon dengan ekspresi dan bahasa tubuh, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, berbicara dengan kalimat sederhana dalam struktur lengkap (subjek - predikat - objek), menyampaikan pikiran dan perasaan secara lisan, melanjutkan cerita yang sudah didengarnya, menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang ada di dalam cerita, serta mengenal tanda, simbol, gambar sebagai persiapan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun antara lain dapat mengenal simbol huruf, mengenal bunyi dari huruf awal benda-benda di sekitarnya, menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal, memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan memahami arti kata dari cerita

Perbedaan tahap perkembangan pada akhirnya membutuhkan cara yang berbeda dalam pengembangan kemampuan literasi Bahasa anak. Pengembangan literasi Bahasa yang baik akan memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan sosial emosional dan kognitif anak. Anak yang kemampuan literasi bahasanya berkembang dengan baik akan mampu bersosialisasi dengan baik juga sehingga bisa diterima oleh lingkungannya. Kemampuan literasi Bahasa yang baik juga membuat anak mampu mengungkapkan pikiran, kehendak, dan perasaan dengan baik sehingga kemampuan komunikasi inilah yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif pada anak (Basyiroh, 2017).

Pengalaman literasi Bahasa awal pada anak akan sangat menentukan persepsi anak terhadap kegiatan literasi Bahasa pada tahap selanjutnya, anak yang memperoleh pengalaman pengembangan literasi Bahasa dengan cara menyenangkan dan bermakna akan memiliki kesiapan yang baik untuk melakukan kegiatan literasi Bahasa di tahap formal seperti sekolah dasar dan seterusnya.

Literasi Bahasa pada anak usia dini, sangat terkait dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak sesuai usianya. Hal ini dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam memahami bahasa (reseptif) dan menyampaikan bahasa (ekspresif) serta keaksaraan awal yang saling terkait. Kemampuan memahami bahasa pada anak usia 5-6 tahun antara lain adalah memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan, dan menghargai bacaan, berbicara dengan kalimat sederhana, menyampaikan

pikiran dan perasaan secara lisan, melanjutkan cerita yang sudah didengarnya, menunjukkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang ada di dalam cerita, serta mengenal tanda, simbol, gambar sebagai persiapan membaca, menulis, dan berhitung.

Literasi Bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang. Seorang anak akan mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa.

Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa, sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Melalui berbahasa, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik sehingga anak dapat membangun hubungan. Tidak heran bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Literasi Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan sistem komunikasi antar manusia. Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal. Bahasa dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang. Bahasa sebagai bentuk komunikasi yang didasarkan pada sistem simbol tertentu, sejajar dengan bahasa lisan dan bahasa isyarat (Musfiroh, 2009)

Literasi Bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum dia belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi.

2. Pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini

Pengembangan literasi bahasa pada anak akan sukses jika didukung oleh berbagai faktor, diantaranya kemampuan atau kecerdasan anak, orang tua, guru maupun lingkungannya. Berbagai komponen pendukung tersebut harus saling bersinergi agar anak dapat dengan cepat menangkap berbagai kosa kata yang baru dan merangkainya dalam bahasa percakapannya sehari-hari.

Peran orang dewasa, dalam hal ini orang tua maupun guru sangat penting dalam merangsang kemampuan anak menyerap dan menerapkan informasi yang diterimanya. Kemampuan anak yang cepat meniru sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan literasi bahasanya. Namun lingkungan yang tidak kondusif dapat berakibat fatal bagi pengembangan bahasa anak usia dini, misalnya jika mereka berteman dan bergaul dengan anak yang memiliki bahasa kasar atau orangtua dan guru yang sering marah dan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas didengar oleh mereka.

Prinsip pengembangan literasi bahasa untuk anak usia dini adalah interaksi aktif. Ada tiga hal penting yang menjadi sumber pembelajaran bahasa bagi anak di kelas, yaitu :

a. Anak

Anak perlu dirangsang untuk dapat saling bercakap-cakap satu dengan yang lainnya. Dengan interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Karena itu di lembaga PAUD perlu menggabungkan anak dari berbagai usia. Harapannya adalah anak yang lebih tua dapat mencontohkan bahasa yang lebih kaya kepada anak yang lebih muda, demikian sebaliknya anak yang lebih muda akan banyak belajar dari anak yang lebih tua.

b. Orang dewasa (tutor/pendidik)

Orang dewasa yang hanya diam di dalam kelas kurang mendukung perkembangan literasi bahasa anak. Segala sesuatu yang dilakukan anak dapat diperkuat oleh pendidik dengan ucapan-ucapan yang menggali kemampuan berpikir anak lebih tinggi yang tentunya akan terucap melalui percakapannya dengan pendidik. Pendidik menggali dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka sehingga anak dapat berpikir aktif. Karena itu perlu pendidik yang aktif akan memberikan pengalaman pada anak dalam menggunakan bahasa yang tepat. Pendidik juga perlu mengucapkan kalimat dengan bahasa yang benar. Jika orang dewasa memberikan contoh kata-kata yang keliru, maka anak akan meniru kata-kata tersebut.

Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang dewasa untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa anak, antara lain:

- 1) Pengembangan literasi bahasa bagi anak-anak menjadi mudah apabila mereka memiliki lingkungan dan stimulasi yang tepat.
- 2) Bayi belajar dan mendapat ide untuk "bicara" dari mendengar orang-orang disekitarnya bercakap-cakap.
- 3) Anak siap belajar untuk membuat suara dari bahasa yang ia pelajari. Bila seorang anak hidup dalam lingkungan dimana dua bahasa dipakai maka ia akan dapat membunyikan suara kedua bahasa tersebut.
- 4) Pertama-tama kita harus menjadi pendengar yang baik. Bicaralah sebanyak mungkin dengan bayi dan mencoba membuat percakapan pribadi dengan mereka. Usahakan agar anak melihat bahasa tubuh anda.
- 5) Biarkan anak memahami perkataan dan perasaan kita dengan cara mencocokkan apa yang kita katakan dengan apa yang kita lakukan atau yang kita katakan dengan ekspresi wajah kita.
- 6) Sangatlah penting untuk mengaitkan antara perkembangan bahasa dengan

perkembangan lingkungan dan sosial anak-anak. Kurikulum seharusnya diletakkan pada kerangka budaya.

- 7) Pendidik terlampau sering membuat setting belajar untuk anak usia dini terkesan mirip “sekolah”. Akibatnya banyak pendidik terdorong mulai mengajarkan membaca, menulis, berhitung dan aspek formal lain dari pembelajaran. Sesungguhnya membelajarkan anak usia dini memerlukan waktu lebih lama sampai anak siap menerima.
- 8) Belajar membaca dan menulis akan terserap jauh lebih cepat dan efektif oleh anak-anak yang sudah memiliki latar belakang pemahaman dan kemampuan verbal.
- 9) Untuk menambah kosakata anak, pendidik harus menggunakan kata-kata tersebut secara ekspresif. Penggunaan kosa-kata baru sebaiknya dilakukan berulang kali. Dan kata-kata tersebut hendaknya bermakna dan menyentuh perasaan anak-anak sehingga tidak mudah dilupakan.

c. Lingkungan

Lingkungan tempat anak itu berada juga harus merupakan lingkungan yang aktif, yaitu lingkungan yang kaya dengan bahasa. Orang dewasa bisa meletakkan banyak kata di lingkungan bermain anak. Di mana-mana anak dapat melihat tulisan sehingga menolong anak dalam mempelajari keaksaraan. Misalnya : kalau ada meja, dapat diberi tulisan “m e j a”, dll. Pendidik yang aktif akan membawa lingkungan di luar anak yang kaya dengan bahasa ke dalam pikiran anak dan juga mengeluarkan segala sesuatu yang ada di dalam pikiran anak ke luar melalui bahasa yang diucapkan anak. Dengan demikian pengetahuan anak akan terus bertambah.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan Literasi Bahasa pada anak usia dini lebih cepat jika;

- a. Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan.

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa lingkungan yang kaya bahasa akan menstimulasi perkembangan literasi bahasa anak. Stimulasi tersebut akan optimal jika anak tidak merasa tertekan. Anak yang tertekan dapat menghambat kemampuan bicaranya. Dapat ditemukan anak gagap yang disebabkan karena tekanan dari lingkungannya.

- b. Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak.

Anak usia dini emosinya masih kuat. Karena itu pendidik harus menunjukkan minat dan perhatian tinggi kepada anak. Orang dewasa perlu merespon anak dengan tulus.

- c. Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal.

Dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai.

Misalnya : orang dewasa berkata, "saya senang" maka perlu dikatakan dengan ekspresi muka senang, sehingga anak mengetahui seperti apa kata senang itu sesungguhnya.

- d. Melibatkan anak dalam komunikasi.

Orang dewasa perlu melibatkan anak untuk ikut membangun komunikasi. Kita menghargai ide-idenya dan memberikan respon yang baik terhadap bahasa anak.

4. Area pengembangan Literasi bahasa pada anak

Pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini meliputi 4 area utama, yaitu :

Mendengarkan

Mampu mendengarkan dengan benar dan tepat memainkan bagian yang penting dalam belajar dan berkomunikasi dan penting dalam tahap-tahap pertama dari belajar membaca.

- a. Tahapan dalam mendengarkan :

- 1) Baru lahir : mendengarkan dengan suara-suara (bayi baru terkaget-kaget mendengarkan suara)
- 2) Infants and toddlers: mendengarkan eksperimen, bisa memberikan respon, Menunjukkan ketertarikannya pada buku-buku bergambar, Menyebutkan benda bergambar dan berpartisipasi
- 3) Early preschoolers : bercerita, menyanyi, bermain dengan jari, menyebutkan nama- nama, mengenal irama dll
- 4) Kindergarten-first graders : sudah bisa membedakan dan menghubungkan bunyi dan simbol

- b. Aktivitas yang mendukung kemampuan mendengarkan :

- 1) Bermain dengan mendengarkan musik

- 2) Membuat gambar di buku dan berhubungan dengan musik
 - 3) Menjabarkan sesuatu/benda fungsi/-kegunaannya contoh :
pendidik memberikan eksperimen tentang buah atau benda
 - 4) Menceritakan tentang cerita/dongeng
 - 5) Memperdengarkan suara-suara (sound effects)
 - 6) Memperdengarkan cerita dengan musik
 - 7) Mempertanyakan apa yang di dengarkan
 - 8) Cerita dengan kabel (telepon)
- c. Yang penting dilakukan pendidik dalam proses mendengarkan
- 1) Menjadi Bahan ajar yang baik
 - 2) Berkomunikasi yang jelas kepada anak
 - 3) Memberikan penguasaan pengetahuan dan memberikan aktivitas yang berkenaan dengan mendengarkan

Berbicara

Cara terbaik untuk mendorong pengembangan literasi bahasa pada anak adalah menyisihkan waktu untuk berbicara dengan anak-anak. Doronglah anak-anak untuk mengungkapkan pendapat, melontarkan pertanyaan dan mengambil keputusan. Anak-anak belajar kata-kata baru dengan mendengar kata-kata tersebut yang digunakan dalam konteks. Anak-anak juga belajar banyak berbicara melalui mendengarkan pembicaraan orang dewasa atau anak lain. Hendaknya orang dewasa tidak mengoreksi apa yang anak-anak katakan atau mengkritik cara mereka mengungkapkan diri. Peragakan cara pengucapan kata yang benar dengan menerangkan kata dalam pembicaraan.

Unsur-unsur berbicara,meliputi:

a. Perkembangan kosa kata

Untuk menambah perbendaharaan kata, anak dapat diajak untuk membaca sedini mungkin. Dengan melihat gambar, anak dapat mengeksplorasi serta ada dialog antara orangtua dan anak. Misal : “Putri salju sedang apa, nak?”.

Pada awalnya, batita masih terbatas kosakatanya. Tetapi, mereka tetap bisa paham jika kita menggunakan kalimat yang pendek dan sederhana. Kita bisa berbicara dengan topik :

1) Peristiwa yang telah terjadi

Contoh : “Pagi ini ibu menjatuhkan makanan kucing. Kamu telah membantu ibu”

2) Peristiwa yang sedang terjadi

Contoh : “Coba kamu pegang topimu. Ibu juga punya topi seperti itu. Mirip punya kamu ya?”

3) Peristiwa yang akan terjadi

Contoh : “ibu akan melihat dari sini waktu kamu membereskan balok mainanmu...Ya, waktu kamu mendorong mereka : ‘Boom!’. Nah, sekarang kamu bisa tidur siang”

Cara ini efektif untuk membantu anak dibawah lima tahun menghadapi perubahan aktivitas yang terjadi.

b. Ekspresi

Gunakan bahasa yang singkat, jelas, dan benar (jangan gunakan bahasa kekanakan). Selain itu, berbicara dengan pelan dan dibantu dengan ekspresi wajah atau gerakan tubuh. Ini membantu anak untuk mengulangi kata-kata yang diucapkan. Sebab, sebelum mereka bisa bicara sebenarnya mereka telah paham makna kata-kata tersebut.

Walaupun anak belum bisa bicara, namun perhatikanlah suara, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah. Sehingga, kita akan memahami perasaan anak dan mereka juga akan merasa dihargai. Dengan demikian, anak akan memahami bahwa ia memiliki “power” melalui kata-katanya.

Contoh : anak berkata, “aku ingin itu”. Ketika lingkungan paham, ia tidak perlu merebut mainan atau sebaliknya tidak mengungkapkan keinginannya.

c. Lafal ucapan

Ketika anak menggunakan bahasa kanak-kanaknya, jangan ditirukan atau diolok-olok. JANGAN DISALAHKAN. Yang penting, pahami kata-kata anak, kemudian diikuti dengan kata-kata yang benar. Contoh : Anak berkata,” Mama, Ade mau cucu!”

Mama : ” Ade mau susu ? Iya, mama ambilkan susunya ya..”

Membaca

Membaca bukan sekedar membaca sepintas saja, tetapi membaca harus melibatkan pikiran untuk memaknainya. Jika ada seorang bayi dikatakan bisa membaca, kita perlu mencermati, apakah dia benar-benar membaca. Mungkin bayi itu bisa mengenal simbolnya, tapi

tentunya belum bisa mengetahui artinya. Membaca memerlukan proses yang panjang, dari mengenal simbol sampai pada memaknai tulisan.

Sebelum bisa membaca, anak-anak harus tahu dan menggunakan perbendaharaan kata-kata dasar yang baik. Anak hanya dapat memahami kata-kata yang mereka lihat tercetak jika mereka telah menemui kata-kata tersebut dalam pembicaraan. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik dan banyak cenderung menjadi pembaca yang baik pula.

Untuk mendukung perilaku keaksaraan, anak harus banyak dikenalkan dengan buku. Buku- buku yang dikenalkan anak perlu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak. Banyak sekali buku-buku cerita yang dijual di toko-toko buku. Buku-buku tersebut dibuat tergantung dari maksud penulisnya.

Buku cerita lebih tepat digunakan untuk menambah kosakata anak, bukan khusus untuk tujuan belajar membaca. Anak tetap perlu menggunakan buku bacaan yang berbeda-beda, supaya mereka bisa melihat perbedaan tingkatan dari tiap-tiap buku.

Dalam mengenalkan anak pada suatu huruf agar dapat membaca, dapat melalui 3 cara, yaitu

a. Menggunakan phonics.

Anak perlu membedakan antara huruf dan bunyi. Jika anak dapat mengenal bunyi dari suatu huruf, maka anak akan lebih mudah menghubungkan konsonan dan vokal.

Misalnya : Huruf "s" dibunyikan desis seperti suara ular "es ", dan huruf "m" dibunyikan

"em" Maka kata 'sama' dapat diucapkan " s a m a"

b. Menggunakan kata bermakna.

Anak membaca kata karena kata tersebut mempunyai makna yang dapat dimengerti anak. Janganlah mengajarkan kata-kata yang tidak umum tanpa memberikan konteks atau petunjuk mengenai maknanya. Gambar dengan kata-kata, label pada objek, tanda dalam situasi-situasi, semuanya ini memberikan suatu konteks kepada kata itu.

Misalnya : Kata "mata' dibaca anak bersamaan dengan adanya "gambar mata"

Menurut Musfiroh (2009) tahapan pemerolehan membaca anak dikategorikan ke dalam 6 tahap yaitu:

1. Tahap Diferensiasi

Anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar, pada tahap ini pendidik perlu merangsang anak melihat gambar dan tulisan serta memperhatikan

ciri gambar (warna, ukuran dan obyek) dan memperhatikan ciri tulisan

2. Tahap membaca pura-pura

Anak membaca tulisan tanpa mempedulikan informasi visual yang ada. Anak benar-benar menentukan sendiri kata-kata yang ingin diucapkan tanpa mempedulikan tulisan yang ada. Belum ada korespondensi antara apa yang diucapkan (dibaca) anak dengan bahan bacaan. Pada tahap ini, anak mungkin membaca dalam posisi terbalik. Pada tahap ini pendidik secara aktif menunjukkan berbagai gambar dan tulisan disekitar anak, menarik minat anak dan membacakan tulisan singkat.

3. Tahap membaca gambar

Anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak membaca koran dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambarnya. Anak menjabarkan gambar/informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat/atau lebih. Pada tahap ini pendidik perlu mendemonstrasikan diri sebagai pembaca aktif, sering membacakan buku cerita penuh gambar, memfasilitasi buku-buku bergambar dan buku cerita bergambar mutlak tersedia. Pendidik merangsang anak untuk melihat-lihat buku, menerkakan cerita berdasarkan gambar, dan menyediakan diri sebagai pembaca bila anak menghendaki.

4. Tahap membaca acak

a. Tahap Membaca acak total

Anak menanyakan tulisan yang menarik perhatiannya seperti label, nama, judul. Anak memperhatikan gaya tulisan warna tulisan, dan fitur-fitur lainnya. Anak dapat mengenal kembali tulisan tersebut, apabila menemukan tulisan yang dikenal anak membaca kata tersebut dan menebak tulisan selanjutnya. Pada tahap ini cara terbaik untuk menstimulasi perkembangannya adalah dengan membacakan buku cerita, memberikan kata kata tertulis yang disukai anak melalui kartu kata, menggunting label, identifikasi label dan bermain memilih label yang disukai. Tepuk fonemis juga bisa dilakukan, misal tepuk

a-y-a-m, tepuk b-a-d-u-t

b. Tahap Membaca Semi Acak

Ketertarikan anak terhadap tulisan di televisi, nama toko, nama majalah, merk sepatu, merk alat elektronik. Anak aktif bertanya dan cepat mengenali tulisan, anak mengenal huruf dan mencoba menggabungkannya menjadi suku kata meskipun kadang belum tepat. Kemampuan anak dalam memotret simbol utuh

sangat baik apabila dikuatkan dengan variasi simbol pada label atau pajanan sekitarnya.

Pada tahap ini saat anak melihat papan nama, judul buku, merk atau label rangsang anak tertarik menguraikan huruf-huruf sebisa mungkin, lakukan secara enjoy, santai tetapi fokus dan menyenangkan anak, misal matahari coba mana yang menunjukkan ma-ta-ha-ri. Permainan acak huruf sangat baik merangsang kemampuan mengenal struktur huruf, gunakan kata-kata/label yang dekat dengan anak.

5. Tahap lepas landas

Pada tahap ini terbagi menjadi tahap mengeja huruf lepas, tahap mengeja silabel-kata, dan tahap membaca lambat tanpa nada.

a. Tahap mengeja huruf lepas

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata yang belum dikenal sebelumnya. Anak dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata terbuka. Anak sudah mulai memiliki minat pada buku cerita, simbol-simbol di sekitarnya. Anak membaca apa saja yang ada disekitarnya walaupun sering frustrasi ketika perhatiannya terlalu terfokus pada huruf lepas.

Pada tahap ini yang perlu dilakukan pendidik adalah memotivasi minat anak terhadap huruf dan kata disekitarnya, Menjawab pertanyaan anak dengan serius dan fokus, Usaha anak lebih diutamakan tidak keburu-buru dibantu, buku cerita bergambar perlu disediakan, permainan fonemis tetap dilakukan baik melalui tepuk, syair maupun lagu.

b. Tahap mengeja silabel-kata

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata baru. Anak dapat menggabungkan suku kata menjadi kata. Anak bisa mengeja suku kata terbuka tetapi lambat dalam suku kata tertutup. Anak sangat peka terhadap kata-kata yang dikenal, terutama jika kata tersebut mengandung namanya.

Pada tahap ini anak perlu dirangsang dengan permainan kartu huruf, acak huruf, susun huruf, acak kata, susun kata, teka-teki kata.

c. Tahap membaca lambat tanpa nada

Anak dapat membaca teks baru secara lambat tetapi relatif cepat untuk kata yang sudah dikenal. Anak mungkin berhenti beberapa saat pada kata baru yang belum dikenal (bentuk maupun maknanya). Anak tidak langsung dapat memahami apa

yang dibaca, tetapi pengulangan dapat membantu mereka memahami tulisan pendek.

Pada tahap ini yang perlu dilakukan pendidik adalah jangan memaksa anak membaca teks dengan benar, memberi sanksi bila keliru, karena tuntutan yang terlalu tinggi akan mematahkan minat baca anak. Membaca dengan terbata-bata lebih baik daripada terburu-buru dibantu. Permainan kartu kata akan lebih menarik daripada kartu huruf, membaca sendiri buku cerita akan lebih menantang dari pada dibacakan.

6. Tahap Independen

Pada tahap ini dibedakan menjadi 2 tahap yaitu:

a. Tahap Independen Awal

Hasil bacaan masih lambat tetapi anak dapat memahami apa yang dibaca, sudah ada lagu kalimat (koma, titik) walaupun belum sempurna. Pada tahap ini ditemukan di sebagian anak TK. Pendidik dapat melakukan kegiatan membaca gambar seri, pembacaan buku cerita dan menceritakan kembali, permainan susun kata, tebak kata, tebak huruf, membaca sajak, membaca teks lagu yang dikenal anak, bermain peran dengan teks beberapa kalimat.

b. Tahap Independen

Hasil bacaan anak relatif cepat, sudah memiliki lagu dan nada yang tepat. Anak sudah menguasai komponen tanda baca dan makna teks juga sudah diperoleh. Pada tahap ini pendidik merangsang minat baca dan menguatkan kemampuan baca melalui cara-cara yang disukai anak, dengan kegiatan membaca cerita, memainkan peran dengan 2-3 kalimat.

Menggambar dan menulis

a. Bagaimana kaitan antara menggambar dan menulis ?

Kaitan antara menggambar dan menulis antara lain: (1) Menulis dan menggambar sama-sama memerlukan keahlian psychomotor ,(2) Menulis dan menggambar mempunyai kemampuan kognitif yang sama, (3) Menulis dan menggambar sesuai dengan tahap perkembangan anak (4) Menulis dan menggambar mempunyai manfaat/tujuan/kegunaan

b. Memfasilitasi anak usia dini melalui menggambar dan menulis

Menggambar dan menulis melibatkan keterampilan psikomotor yang sama. Keduanya melibatkan keterampilan motorik halus. Saat anak 2 tahun memegang

pensil atau crayon tentunya dia akan mencoret-coret sesukanya di kertas yang ada. Anak berusia 6 tahun akan menghasilkan goresan yang berbeda. Dia menggambar dan menulis dengan kontrol yang baik dan gambar /tulisan mencerminkan sesuatu yang ada dalam pikirannya. Dengan menggambar/menulis anak dapat mengekspresikan dirinya. Karena itu anak perlu mendapatkan kesempatan yang cukup dengan dukungan alat-alat yang beragam serta pendidik yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Selain anak menggambarkan sesuatu yang ada dalam pikirannya ke dalam kertas, anak juga perlu menceritakan makna dari gambar yang dibuatnya. Pendidik anak usia dini memainkan peran yang penting dalam mengenalkan anak pada kekuatan komunikasi antara gambar yang dibuatnya dengan kata-kata yang dapat dimunculkan anak. Jika pendidik dapat membuat pengalaman menggambar ini menjadi menantang, merangsang, dan memuaskan, maka anak benar-benar akan menguasai sistem simbol yang beragam di masyarakat modern ini.

Setelah anak menggambar, pendidik perlu menghargai karya seni yang telah dibuat anak dengan menyimpannya dalam portofolio atau memasangkannya dalam papan dinding. Tentu saja kita tidak memajang karya anak yang 'bagus' saja, tetapi semua karya anak mendapatkan perlakuan yang sama. Dengan sentuhan seni dari pendidik misalnya memberikan pigura dari kertas atau menempelkan sedikit hiasan, maka gambar anak akan tampak cantik dan membuat anak bangga pada karyanya. Perlu diingat, bahwa karya anak perlu diberi nama dan tanggal pembuatannya.

Menurut Musfiroh (2009) tahapan pemerolehan menulis anak dikategorikan ke dalam 8 tahap yaitu:

1. Tahap cakar ayam yang terdiri dari:

a. Coret-moret

Anak membuat coretan dengan bentuk sembarang, kadang mengacu pada tulisan kadang tidak, belum memberi identitas yang pasti pada coretannya. Pada tahap ini pendidik perlu memberi kesempatan anak untuk mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaannya melalui coretan. Contoh aktivitas mendongeng, bercerita, meremas kertas, menggenggam bola, mencoret-coret kertas.

b. Coretan terarah

Coretan anak sudah mengarah pada bentuk tertentu seperti bulatan, anak sudah memiliki niatan untuk menulis tetapi belum menguasai fitur garis dari huruf-huruf. Pada tahap ini pendidik mengajak anak untuk menuangkan ide melalui

tulisan. Contoh aktivitas membuat garis di pasir, mewarnai dengan pastel, bermain dengan huruf lepas, memberi lem/perekat dan mengecat untuk menguatkan motorik halus.

2. Tahap Pengulangan linear

"Tulisan" berupa garis bergelombang dan mengulanginya sebagai representasi tulisan. Anak mulai menulis rentetan huruf-huruf yang dapat dibaca. Yang perlu dilakukan pendidik adalah anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide dan pikiran serta memperoleh contoh-contoh tulisan di tempat yang mudah dilihat anak (meja, kursi, almari, dll). Aktivitas membacakan cerita, mendongeng, mengecat, mengelem, mencocok, mengkopi huruf atau angka perlu dilakukan.

3. Tahap mirip huruf

"Tulisan" anak berupa coretan menyerupai huruf, beberapa ciri huruf seperti garis vertikal, horizontal, setengah lingkaran mulai dituangkan. Beberapa huruf mengalami distorsi. Pada tahap ini anak belum menguasai ciri setiap huruf, motorik halus belum matang, sehingga banyak distimulasi dengan merangsang anak untuk mengamati dan menyalinya secara sukarela, menyediakan alat tulis, kertas, pajanan serta memberikan semangat dan dorongan untuk melakukan, jangan terfokus pada kesempurnaan.

4. Tahap huruf acak

a. Huruf acak tota

Tulisan anak berupa huruf atau deretan huruf tetapi tidak ada kaitannya antara simbol dengan lafal simbol. Sistem menulis belum kiri ke kanan, huruf-huruf yang dibuat cenderung bertebaran (belum ditata). Pada tahap ini pendidik menjadi Bahan ajar, memberi contoh untuk mengembangkan kemampuan menulis dengan menuliskan ide anak, anak akan antusias mencontohnya. Biasakan anak menuangkan idenya dalam tulisan apapun wujudnya.

b. Semi huruf acak

Tulisan anak berupa huruf atau deretan huruf mengacu pada kata, frase, atau kalimat, tetapi belum ada kaitan antara simbol dengan kata atau lafal yang diacu. Pada tahap ini anak menjajar huruf, tidak sembarang letaknya seperti pada tahap acak total. Contoh aktivitas membaca cerita mutlak dilakukan, menggunting label, mencocok, bermain kartu kata dan susun huruf, menekankan permainan fonetis untuk menumbuhkan kesadaran fonemis.

5. Tahap ejaan awal

a. Huruf awal

Tulisan anak telah mengandung huruf awal dari kata. Anak menulis bunga dengan huruf b atau B. Anak mungkin melengkapi tulisannya dengan huruf koleksinya. Yang harus dilakukan pendidik adalah jangan matikan minat anak dengan menyalahkan atau menuntut kesempurnaan bentuk tulisan, bermain dan berekspresi dengan gambar, pembacaan cerita yang menyenangkan bagi anak.

b. Satu kata 2-3 huruf

Tulisan anak telah didasarkan pada pemisahan suku kata dalam kata dan penulisannya pada kata target. Yang harus dilakukan pendidik adalah memberikan pajanan kata-kata tertulis, bermain susun huruf, tebak huruf, mencari huruf yang hilang, pembacaan cerita, cocok label, puzzle huruf, stimulasi anak untuk menyalin tulisan yang dipilih anak.

6. Tahap fonetik

a. Satu huruf satu suku

Tulisan anak didasarkan pada bunyi. Anak menuliskan kata berdasarkan nama huruf dan sering gagal mendapatkan pasangan huruf untuk suku kata, misal anak menulis ika dengan IK, erna dengan Rn. Pada tahap ini anak senang menulis nama diri dan nama temannya, anak sudah hafal beberapa atau semua nama huruf. Tahap ini sangat dipengaruhi oleh latihan menghafal huruf. Aktivitas yang mendukung antara lain menggunting dan susun label, pajanan yang sinergis, riil, sajak, tepuk kata.

b. Suku terbuka

Tulisan anak didasarkan pada penggabungan dua huruf menjadi suku kata terbuka. Suku kata tertutup benar-benar menyulitkan anak. Tahap ini sangat didukung oleh latihan mengeja suku terbuka. Anak menulis burung sebagai bur, robot sebagai robo. Anak menggunakan strategi meluluhkan ketika gagal menemukan huruf akhir suku tertutup.

Yang harus dilakukan pendidik memfungsikan bahasa tulis sebagai alat komunikasi dapat dilakukan di depan kelas, anak diberi kesempatan menuliskan idenya dengan bantuan pendidik, membiasakan anak dengan pesan satu-dua kata secara tertulis dalam bentuk komunikasi atau pesan berantai, pembacaan cerita, bermain kartu kata, kartu huruf.

c. Satu huruf satu fonem

Tulisan anak didasarkan pada korespondensi 1:1 antara huruf dan fonem. Grafem

berhuruf rangkap seperti 'ng' dan 'ny' membingungkan anak, misal bunga ditulis buna 'yang' ditulis 'yan' dll. Yang harus dilakukan pendidik adalah menyediakan berbagai Bahan ajar tulisan di sekitar anak, pajanan yang terus menerus, pembacaan cerita, memperkaya kosakata anak.

7. Tahap ejaan transisi

a. Padan Ejaan

Tulisan anak didasarkan pada sistem grafonemik tetapi anak juga mulai memperhatikan sistem ortografinya. Anak sering menduga-duga bentuk yang benar, menghapus tulisan yang dibuat, lalu memperbaiki. Anak menulis 'giry'a' diganti 'griya', 'koka kola' diganti menjadi 'coca cola'. Anak sudah memperhatikan komponen spasi, kata-kata sudah mulai dipisahkan sehingga tidak lagi berupa huruf-huruf yang dijejer. Yang harus dilakukan pendidik adalah memberikan kegiatan bermain label, mengaktifkan pusat menulis atau area baca-tulis, mencocokkan susunan huruf, belajar ejaan dan belajar tanda baca. Banyak buku cerita untuk merangsang minat menulis anak.

b. Ejaan transisi

Tulisan anak sudah didasarkan pada sistem ortografi tetapi belum sempurna, sehingga tulisan anak kadang benar kadang salah. Anak mulai mengetahui bahwa tulisan mungkin berbeda lafalnya. Bentuk baru yang kompleks kadang masih keliru, seperti 'dokter' kadang ditulis 'doukter'. Yang harus dilakukan pendidik adalah menyediakan sebanyak mungkin bentuk tulisan yang standar, menunjukkan bentuk tulisan yang standar berupa pajanan label, papan nama, judul buku, tulisan pada buku sangat membantu anak memperbaiki keraguan dan kekeliruan dalam proses pemerolehan bahasa tulis.

8. Tahap ejaan konvensional

a. Konvensional Awal

Tulisan anak sudah didasarkan pada sistem ortografis tetapi belum sepenuhnya mengikuti tata tulis yang benar. Anak dapat menulis dengan benar sebagian besar kata, tetapi masih mencampur huruf besar dan huruf kecil. Anak sudah mampu menulis kata, frase, atau kalimat, tetapi belum melengkapinya dengan tanda baca.

b. Konvensional Lanjut

Anak sudah menuliskan kata dengan benar sesuai ejaan yang berlaku. Sebagian anak dapat menulis kata-kata sesuai ejaan konvensional, tetapi belum ada yang mencapai tahap ini secara utuh.

Yang harus dilakukan pendidik adalah:


- Mendorong anak untuk bereksperimen dengan bahasa tulis, memberi kesempatan menuangkan ide dalam bentuk tulisan
- Memberikan fasilitas buku-buku pada anak
- Melibatkan anak dalam koreksi bersama tulisan anak lain atau tulisan sendiri
- Melibatkan anak dalam pembacaan buku, lagu, sajak bersama, menulis lagu bersama, membuat cerita bersama

D. Aktivitas

1. Buatlah 5 aktivitas kegiatan bermain yang mendukung kemampuan mendengarkan



2. Buatlah 4 aktivitas kegiatan bermain yang mendukung kemampuan membaca pada anak usia dini



E. Latihan

1. Yang tidak termasuk hal penting yang menjadi sumber pengembangan literasi bahasa bagi anak di kelas, yaitu
 - a. Anak
 - b. Orang Tua
 - c. Orang Dewasa
 - d. Lingkungan
2. Tahapan dalam pengembangan literasi bahasa anak usia dini meliputi :
 - a. Mendengarkan, berbicara, Membaca, Menulis

- b. Berbicara, Menyimak, Mencoret-coret, Membaca
 - c. Menyimak, membaca gambar, berbicara, menulis
 - d. Berbicara, mencoret-coret, menyimak, Menulis
3. Mendengarkan eksperimen, Bisa memberikan respon, Menunjukkan ketertarikannya pada buku-buku bergambar, Menyebutkan benda bergambar dan berpartisipasi, merupakan tahap dalam mendengarkan:
 - a. Anak baru lahir
 - b. Infants and toddlers
 - c. Early preschoolers
 - d. Kindergarten-first graders
4. Anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol disebut:
 - a. membaca pura-pura
 - b. membaca gambar
 - c. membaca acak
 - d. membaca lepas landas
5. "Tulisan" berupa garis bergelombang dan mengulanginya sebagai representasi tulisan, merupakan tahapan dalam menulis:
 - a. Tahap cakar ayam
 - b. Tahap coret-coret
 - c. Tahap Pengulangan linier
 - d. Tahap mirip huruf

BAB II

LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengantar

Pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini akan sukses jika didukung oleh berbagai faktor, diantaranya kemampuan atau kecerdasan anak, orangtua, guru maupun lingkungannya. Berbagai komponen pendukung tersebut harus saling bersinergi agar anak dapat dengan cepat menangkap berbagai kosa kata yang baru dan merangkainya dalam bahasa percakapannya sehari-hari.

Peran guru sangat penting dalam merangsang kemampuan anak menyerap dan menerapkan informasi yang diterimanya. Kemampuan anak yang cepat meniru sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya. Namun lingkungan yang tidak kondusif dapat berakibat fatal bagi pengembangan bahasa anak usia dini, misalnya jika mereka berteman dan bergaul dengan anak yang memiliki bahasa kasar atau orangtua dan guru yang sering marah dan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas didengar oleh mereka.

B. Kompetensi Yang Ingin Dicapai

Setelah mempelajari bahan ajar ini, diharapkan dapat memahami bagaimana Langkah-langkah pengembangan literasi bahasa untuk anak usia dini. Kompetensi yang hendak dicapai dari bahan ajar ini adalah sbb:

1. Peserta dapat melakukan persiapan pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini.
2. Peserta dapat melaksanakan pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini
3. Peserta dapat melakukan Asesmen/penilaian pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini

C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru

Menurut Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru bahwa Model Kompetensi Guru terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait, yaitu kompetensi, indikator, sub-indikator, dan level kompetensi. Kompetensi mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang terdiri atas:

1. Kompetensi pedagogik, yakni kemampuan mengelola pembelajaran literasi Bahasa yang berpusat pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
2. Kompetensi kepribadian, yakni kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia,

arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kemampuan kepribadian tersebut dilakukan melalui refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik;

3. Kompetensi sosial, yakni kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran dan pengembangan diri; dan
4. Kompetensi profesional, yakni Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator kompetensi merupakan perilaku kunci yang esensial dalam sebuah kompetensi. Sementara sub-indikator kompetensi merupakan deskripsi operasional dari tiap-tiap fokus area dalam indikator kompetensi guru yang menunjukkan ketercapaian suatu indikator.

Masing-masing kompetensi memuat tiga indikator kompetensi yang mengikuti urutan penomoran setiap kompetensi. Selanjutnya, setiap indikator kompetensi terdiri atas beberapa sub-indikator yang mengacu pada penomoran setiap lingkup indikator kompetensi sebagaimana tercantum dalam tabel 1. berikut ini.

Tabel 2. Kompetensi Profesional, Indikator dan Sub-indikator kompetensi

Kompetensi: Profesional	Indikator Kompetensi	Sub-Indikator Kompetensi
Kemampuan literasi Bahasa dan pengembangannya	4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya	4.1.1. Struktur dan alur pengetahuan dari suatu bidang keilmuan yang relevan untuk pembelajaran 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4.1.3. Pengorganisasian pengetahuan konten yang relevan terhadap pembelajaran.

	4.3. Kurikulum dan cara menggunakannya	<p>4.3.1. Penggunaan kurikulum dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.</p> <p>4.3.2. Penggunaan asesmen untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik</p> <p>4.3.3. Penggunaan strategi untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik</p> <p>4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik</p>
--	--	---

Kompetensi Profesional

Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator 4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya

Sub-Indikator 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Level 1	Level 2	Level 3
Memahami pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Menggunakan pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Mengevaluasi isi dan struktur dari pengetahuan konten yang relevan untuk merancang perbaikan tujuan pembelajaran

Sub-Indikator 4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

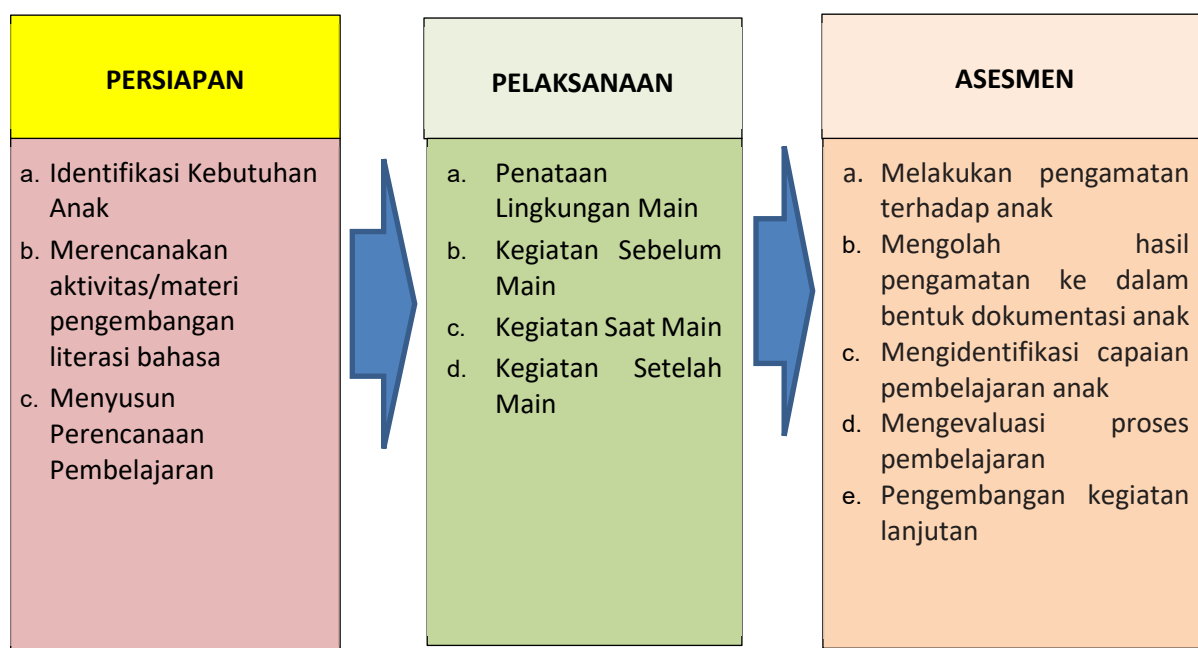
Level 1	Level 2	Level 3
Memahami strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Menggunakan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Mengevaluasi dan merancang perbaikan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

D. Uraian Materi

Langkah-langkah pengembangan literasi bahasa untuk anak usia dini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Pendidik memahami konsep pentingnya pengembangan literasi bahasa bagi anak usia dini, meyakini bahwa pengembangan literasi bahasa merupakan kebutuhan anak dan harus dikembangkan sejak anak usia dini.
2. Pendidik memahami dan merancang program pengembangan literasi bahasa pada anak sejak dini yang seimbang antara mendengar, berbicara, membaca dan menulis
3. Stimulasi Pengenalan literasi bahasa bagi anak usia dini yang bermakna dan menyenangkan

Pelaksanaan Stimulasi Pengembangan Literasi Bahasa untuk anak usia 2-6 tahun dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 15 Tahapan Pengembangan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai yang meliputi identifikasi kebutuhan anak, merencanakan aktivitas/materi pengembangan literasi bahasa, menyusun modul ajar atau rencana pembelajaran, menentukan strategi pelaksanaan, menyiapkan alat dan bahan main.

a. Identifikasi Kebutuhan Anak

Selain memperhatikan tahap perkembangan anak, kegiatan mengidentifikasi kebutuhan anak perlu dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi bahasa yang ditunjukkan anak secara bebas. Hal ini bisa dilakukan dengan menyediakan beberapa aktivitas untuk melatih pendengaran, bicara, membaca dan menulis bagi anak usia 2-6 tahun. Kegiatan keaksaraan yang dapat dilakukan oleh pendidik dengan anak: bercakap-cakap, membacakan buku, menyanyikan sambil bertepuk tangan, mencetak huruf, bermain suku kata, membuat kata yang menggunakan huruf awal tertentu, melukis huruf dengan jari, bermain pasir, membolehkan anak membuka buku sendiri, mencari huruf yang hilang, dsb.

b. Merencanakan aktivitas/materi pengembangan literasi bahasa

Merencanakan bentuk stimulasi atau aktivitas pengembangan literasi bahasa dilakukan setelah diketahui kebutuhan pengembangan literasi bahasa anak. Stimulasi dibuat dalam bentuk kegiatan bermain, berfungsi untuk :

- 1) Meningkatkan fungsi pendengaran dan memperluas kosakata dan kemampuan bahasa anak,
- 2) Meningkatkan pemahaman anak terhadap perbedaan bunyi setiap kata, suku kata, bahkan huruf.
- 3) Pengetahuan tentang tulisan kaitannya dengan arti yang dikandung di dalam tulisan tersebut. Dengan kata lain setiap tulisan itu bermakna.
- 4) Pengetahuan tentang huruf dan kata untuk membangun pengertian bahwa huruf adalah simbol dari bunyi tertentu, dan huruf dapat digabungkan menjadi kata yang memiliki makna tertentu.
- 5) Menyeluruh yakni pemahaman akan bahasa yang diucapkan dan bahasa yang dituliskan.
- 6) Pemahaman tentang buku yakni anak memahami bahwa ada banyak tulisan sumber informasi yang disampaikan dalam bentuk buku, menu, surat, koran, majalah, undangan, dan lainnya. Pemahaman ini juga membangun sikap anak tentang menghargai buku sebagai sumber informasi, cara membaca dari kiri ke kanan,

menggunakan, merawat buku, dan bagian-bagian buku.

- 7) Membangun sikap bahwa bahasa sebagai salah satu sumber pengetahuan yang menyenangkan, dimana anak memahami bahwa dengan membaca ia akan banyak mengetahui sesuatu yang baru.

c. Menyusun Perencanaan Pembelajaran

Sebelum kegiatan pembelajaran yang menunjang pengembangan bahasa, pendidik perlu menyusun perencanaan pembelajaran (lesson plan). Dalam membuat lesson plan pendidik memperhatikan cakupan aspek apa saja yang akan digunakan sehingga benar-benar dapat mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak. Misalnya dalam kegiatan bercerita dan menyanyi akan mengembangkan kemampuan mendengarkan dan berbicara, saat bermain membaca cerita, kosa kata, kartu huruf, memancing huruf, kantong kata anak mengembangkan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara, kemudian saat berbagi anak akan belajar berbicara dan mendengarkan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam membuat perencanaan pembelajaran adalah: Langkah 1. Menentukan tujuan pembelajaran

Tentukan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

- 1) Apakah pembelajaran sudah mendukung capaian pembelajaran yang mencakup elemen Nilai Agama dan Budi pekerti, elemen Jati Diri dan elemen dasar-dasar literasi bahasa dan STEAM?
- 2) Proses kegiatan pembelajaran yang seperti apa yang akan dilalui anak ?
- 3) Apa yang nantinya akan dilakukan anak ?
- 4) Konsep apa yang akan dikembangkan anak?
- 5) Kosa-kata apa yang akan dikembangkan anak?

Langkah 2. Menentukan kegiatan bermain.

Tentukan jenis kegiatan yang akan dimainkan anak dalam pembelajaran.

- 1) Kegiatan harus berpusat pada anak , sesuai kebutuhan dan minat anak
- 2) Mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan selama bermain.
- 3) Memungkinkan anak bereksplorasi dan didukung dengan APE yang sesuai.
- 4) Kalimat invitasi seperti apa untuk memberikan beberapa alternatif kegiatan yang akan meningkatkan kemampuan anak.

Langkah 3. Menentukan strategi/metode pembelajaran

Apa yang akan anda lakukan untuk menolong anak mudah belajar?

- 1) Bagaimana guru menata lingkungan bermain anak ?
- 2) Bagaimana guru dapat berinteraksi dengan anak ?
- 3) Bagaimana agar anak dapat tertarik pada kegiatan ?
- 4) Kalimat pemantik apa yang akan guru katakan dan lakukan dengan anak ?
- 5) Bagaimana cara guru menstimulasi anak ?

Langkah 4. Mengumpulkan hasil pengamatan terhadap anak.

- 1) Apa yang dimainkan anak ?
- 2) Dengan siapa anak bermain ?
- 3) Di mana dia bermain ?
- 4) Bagaimana cara anak bermain ?
- 5) Bagaimana cara anak berkomunikasi dengan teman atau guru?
- 6) Bagaimana dia mengekspresikan dirinya ?
- 7) Kata-kata /celoteh apa yang dia ucapkan ?

Langkah 5. Menginterpretasikan hasil pengamatan guru.

Silakan menganalisa apa yang anda observasi tentang kegiatan anak-anak.

- 1) Apakah dia gembira ?
- 2) Apakah dia membutuhkan stimulasi lebih ?
- 3) Apa saja minatnya ?
- 4) Apakah ada pola perilaku khusus dari anak tersebut?
- 5) Apa kebutuhannya ?

Langkah 6. Mengevaluasi proses pembelajaran.

- 1) Apa yang terjadi pada setiap langkah ?
- 2) Gunakan pengamatan anda terhadap kegiatan bermain anak dan tetapkan dampak dari strategi dan kegiatan yang kita laksanakan.
- 3) Apakah tujuan atau konsep yang dikembangkan sudah tercapai oleh anak?.

Perencanaan kegiatan harian mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, jenis kegiatan bermain, alat dan bahan, proses asesmen.

Contoh Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PAUD

Kelompok Usia : 5 - 6 tahun

Waktu :

Topik : Yogyakarta tempat

tinggalku Semester/Minggu :

.....

Hari/Tanggal :

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak menghargai ciptaan Allah
2. Anak menghargai orang lain dan menyayangi makhluk hidup ciptaan Allah
3. Menunjukkan kemampuan yang bersifat eksploratif
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Kegiatan Pembelajaran:

A. Pembukaan

1. Kegiatan bercakap-cakap tentang Yogyakarta
2. Diskusi tentang budaya di Yogyakarta
3. Cerita tentang Keistimewaan Yogyakarta

B. Kegiatan Inti

1. Membuat hasil karya yang menggambarkan lingkungan kota Yogyakarta
2. Membuat buku tentang Kota Yogyakarta
3. Melukis
4. Bermain peran sesuai kondisi lingkungan di Yogyakarta

C. Penutupan

1. Memperkuat pengetahuan atau keterampilan yang telah dibangun anak selama bermain
2. Memberikan apresiasi atas perilaku positif yang telah dilakukan anak
3. Membuat refleksi bersama anak mengenai keberhasilan atau hal positif yang telah dilakukan oleh diri anak atau teman lain
4. Mendiskusikan ide bermain untuk esok hari.

Asesmen

Asesmen dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mengobservasi anak selama proses kegiatan bermain
2. Mendokumentasikan proses kegiatan bermain dan hasil karya anak
3. Melakukan pencatatan dengan berbagai teknik
4. Melakukan analisa terhadap hasil observasi pencatatan dan hasil karya anak

4) Memilih metode pembelajaran

Dalam memilih metode atau jenis kegiatan yang dapat dilakukan bersama anak yang terpenting adalah anak terlibat aktif, anak memiliki kesempatan untuk menentukan sendiri cara main, jenis main yang akan dipilihnya, dengan siapa dia bermain. Tentu saja kegiatan yang direncanakan harus menyenangkan bagi anak. Kegiatan yang dapat dirancang untuk anak meliputi mendongeng, aktivitas game, menyimak cerita, menirukan bunyi, diskusi kelompok, bermain bersama, bermain peran, menceritakan kembali cerita yang selesai ditonton, permainan games bahasa, membuat buku cerita, bank kata, mencocokkan kata, menyusun kalimat, mencari kata yang diawali dengan huruf yang sama, membuat coretan pada pasir, menjepit biji,

5) Menyiapkan alat dan bahan main.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka diperlukan sarana yang mendukung kegiatan main. Dalam lingkup ini sarana bermain bermutu tidak identik dengan mahal, tetapi yang lebih penting adalah mampu mendukung tercapainya tujuan tersebut. Pendidik diharapkan mampu memanfaatkan semaksimal mungkin sumber belajar yang ada di lingkungannya. Menentukan sarana yang diperlukan harus disesuaikan dengan tujuan, konsep, dan metode atau kegiatan main yang dikembangkan.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Penataan Lingkungan Main

Sebelum kegiatan pembelajaran pada anak perlu dirancang lingkungan pembelajaran yang kondusif sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dalam penataan lingkungan main harus mendukung anak untuk membuat keputusan sendiri, mengembangkan ide, menuangkan ide, menjadi karya nyata, mengembangkan kemampuan sosial. Metode pembelajaran yang digunakan hendaknya merangsang anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, memecahkan masalah, memilih sesuai minat, mengkomunikasikan dan mempresentasikan hasil belajar anak.

b. Kegiatan Sebelum Main

Sebelum anak bermain melakukan energizer atau kegiatan pemanasan berupa gerakan melempar dan menangkap, gerakan mengayuh sepeda atau gerakan lain yang berhubungan dengan tujuan maupun tema. Urutan dalam kegiatan pembukaan adalah mengucapkan do'a dan salam. Dengan duduk membuat lingkaran pendidik menanyakan keadaan anak-anak, menghitung jumlah anak-anak yang hadir, meneliti teman yang ada di kanan dan kirinya serta menyebutkan teman yang tidak hadir. Pendidik berdiskusi atau menyampaikan gagasan sesuai dengan tema yang diikuti dengan keterampilan motorik kasar berupa gerakan fisik, tepuk, puisi maupun menyanyi dalam rangka mengenalkan konsep maupun kosa kata ke anak sesuai dengan tema. Guru memperkenalkan alat dan bahan main yang sudah disiapkan dan bagaimana cara anak menggunakan bahan tersebut, serta menyampaikan prosedur bermain, memberi kesempatan pada anak untuk memilih kegiatan bermain.

c. Kegiatan Saat Main

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada kegiatan saat anak belajar melalui bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Mengamati setiap main anak, ketika anak mulai memilih sebuah kegiatan, guru harus mencatat apa yang dipilih anak pertama kali.
- 2) Memberi bantuan bila ada anak yang belum memahami kegiatan mainnya.
- 3) Memberi dukungan pada setiap anak dengan bertanya menggunakan pertanyaan terbuka yang tidak hanya dijawab ya atau tidak.
- 4) Memperluas gagasan dengan memberi dukungan untuk menambah rangkaian main setiap anak
- 5) Ketika anak-anak bermain guru senantiasa memberikan perhatian kepada semua anak dengan berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain sambil memberikan dukungan pada kegiatan anak selagi mereka bekerja.
- 6) Mencatat kegiatan main anak dalam format pengamatan dengan merujuk pada

indikator dalam perencanaan kegiatan main yang sudah disusun.

- 7) Memberitahukan kepada anak bila waktu hampir selesai untuk bermain.
- 8) Mengajak anak untuk membereskan alat bermain dan mengembalikan sesuai dengan tempatnya.

d. Kegiatan Setelah Main

Langkah-langkah yang dilakukan pendidik dalam kegiatan setelah main ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan main
- 2) Guru mengajak anak duduk kembali membuat lingkaran untuk menceritakan kegiatan main yang telah dilakukan.
- 3) Guru bertanya pada anak untuk memperkuat pengalaman main anak dan memperkuat pencapaian indikator dalam rencana belajar
- 4) Mengajak anak untuk melakukan peregangan sederhana dengan menyanyi, menari atau gerakan sederhana
- 5) Mengingatkan kembali kegiatan besok kepada anak
- 6) Menutup dengan do'a

3. Tahap Asesmen

Asesmen menjadi upaya guru untuk memaknai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga dapat memberi informasi sejauh mana anak mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran dan langkah apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Dalam konteks PAUD, asesmen bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Asesmen dilakukan untuk memberi informasi penting yang diharapkan oleh orang tua terkait dengan anak belajar sesuatu di sekolah, serta memberi informasi yang bermanfaat bagi guru sebagai Pijakan untuk merencanakan pembelajaran berikutnya.

Proses asesmen dilakukan melalui 5 tahap yaitu:

a. melakukan pengamatan terhadap anak

Pengamatan yang dilakukan kepada anak dilakukan untuk mendapat informasi terkait minat anak, karakter anak, tingkat perkembangan anak, dan kompetensi yang sudah dicapai atau perlu dikembangkan pada anak. Guru mengamati apa yang dilakukan anak, bagaimana respon anak, celoteh anak, apa yang dilakukan anak saat bermain, dan sikap yang ditunjukkan anak saat berinteraksi. Teknik Pengumpulan data dari hasil

- pengamatan dilakukan melalui Catatan anekdot, hasil karya, ceklis dan foto berseri
- b. mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak,
- Semua data yang dikumpulkan saat kegiatan anak kemudian diolah agar guru dapat lebih mudah memahami apa saja yang terjadi pada anak saat proses pembelajaran. Guru dapat mendeskripsikan foto atau cuplikan video sesuai dengan hasil pengamatan. Deskripsi berisi gambaran situasi atau kejadian dari foto atau video yang ditampilkan
- c. mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait literasi Bahasa maupun kemampuan lain berdasarkan dokumentasi anak,
- Catatan kejadian dan situasi yang dibuat digunakan untuk membantu guru merekam dan melihat apa yang teramati pada kejadian tersebut. Apa yang teramati pada anak kemudian dikelompokkan untuk melihat capaian pembelajaran anak terkait elemen dasar-dasar literasi Bahasa pada anak usia dini
- d. mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian anak pengembangan kegiatan lanjutan
- Proses mengevaluasi capaian dan minat anak di kelas bertujuan untuk melihat apakah proses pembelajaran telah mendorong anak-anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, guru perlu mencermati pencapaian anak-anak di kelas terhadap tujuan kegiatannya.
- Pemahaman guru terhadap pencapaian dan minat anak ini dapat membantu guru untuk:
- 1) Mengetahui kegiatan mana yang paling menarik atau diminati anak
 - 2) Mengetahui apa yang perlu dikembangkan pada anak untuk mencapai Capaian Pembelajaran [CP].
 - 3) Mengetahui kegiatan lanjutan yang dapat dilakukan sesuai dengan minat anak dan stimulus yang dibutuhkan.
- e. Pengembangan kegiatan lanjutan
- Guru dapat mengembangkan kegiatan lanjutan (kegiatan esok hari) dengan melihat hasil evaluasi capaian pembelajaran dan minat anak yang didapatkan melalui pengamatan guru. Hasil dari proses ini adalah sebuah rekomendasi yang digunakan untuk mendukung perencanaan kegiatan esok hari, yang dikenal dengan istilah *Assessment for Learning*
- Proses asesmen ini akan membantu guru dalam memaknai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran termasuk merefleksi apa yang anak pelajari saat bermain (*assessment as learning*) dan perencanaan pembelajaran selanjutnya (*assessment for learning*). Dengan

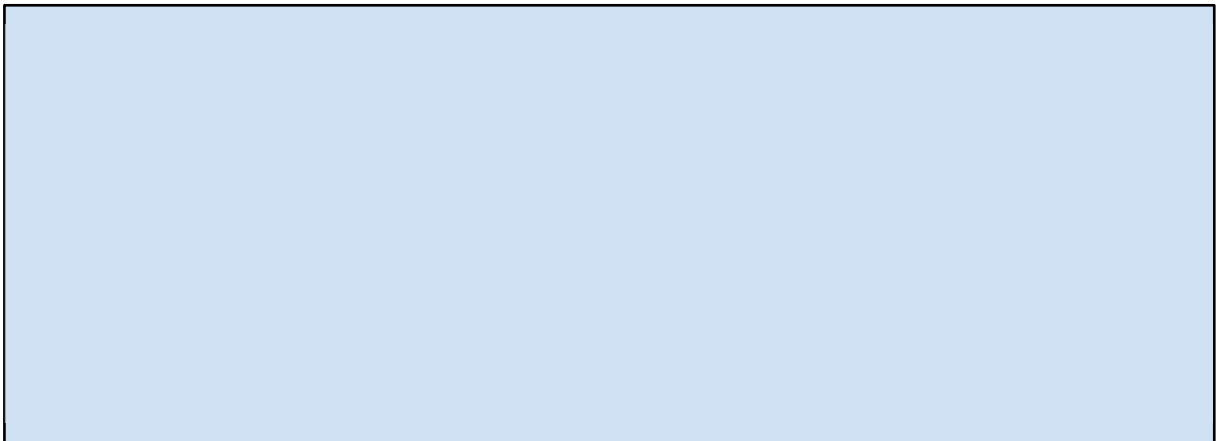
demikian, anak dapat mengalami pembelajaran yang bermakna

Berdasarkan fungsinya asesmen dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Asesmen formatif, untuk memberikan informasi/umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran
2. Asesmen Sumatif, untuk memastikan ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran

D. Aktivitas

Setiap kegiatan harus direncanakan, coba buat perencanaan pembelajaran pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini



E. Latihan

1. Langkah-langkah pengembangan literasi bahasa untuk anak usia dini dapat dilakukan sebagai berikut
 - a. Pendidik memahami konsep pentingnya pembelajaran bahasa bagi anak usia dini
 - b. Pendidik memahami dan merancang program pengembangan bahasa pada anak sejak dini yang seimbang antara mendengar, berbicara, membaca dan menulis
 - c. Pendidik banyak memberikan kegiatan untuk membaca dan menulis pada anak sedini mungkin
 - d. Stimulasi Pengenalan bahasa bagi anak usia dini yang bermakna dan menyenangkan
2. Kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan identifikasi kebutuhan anak, merencanakan aktivitas/materi pembelajaran bahasa, menyusun modul ajar atau rencana pembelajaran, menentukan strategi pelaksanaan, menyiapkan alat dan bahan main masuk dalam kegiatan
 - a. Tahap Persiapan
 - b. Tahap Pelaksanaan
 - c. Tahap Kegiatan Inti
 - d. Tahap Evaluasi
3. Dukungan guru dalam bentuk pertanyaan ketika anak bermain di sebut:
 - a. Pertanyaan Pemantik
 - b. Kalimat Invitasi
 - c. Pertanyaan Terbuka
 - d. Kalimat mengundang
4. Dalam penataan lingkungan main yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran disebut:
 - a. Pemantik
 - b. Pijakan Main
 - c. Invitasi Kegiatan Main
 - d. Pemantik dan Invitasi Kegiatan Main

5. Kegiatan Asesmen yang dipakai untuk memberikan informasi untuk memperbaiki proses

pembelajaran di sebut dengan:

- a. Asesmen Harian
- b. Asesmen Bulanan
- c. Asesmen Formatif
- d. Asesmen Sumatif

BAB III

AKTIVITAS PENDUKUNG PENGEMBANGAN LITERASI BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI

A. Pengantar

Banyak kegiatan atau aktivitas yang dapat mendukung terciptanya iklim yang kondusif bagi anak dalam mengembangkan kemampuan literasi Bahasa anak. Berbagai jenis dan metoda permainan yang sengaja diciptakan untuk merangsang perkembangan perbendaharaan kata dan kemampuan verbal anak dalam berkomunikasi wajib diketahui para guru PAUD.

Permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam pengembangan literasi Bahasa anak dapat dilakukan dengan alat peraga seperti gambar yang terdapat pada buku atau poster, menyediakan pojok baca, mendengarkan lagu atau nyanyian, menonton film atau mendengarkan suara kaset. Semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam pengembangan literasi Bahasa anak dapat diciptakan sendiri oleh para guru PAUD agar dapat berimprovisasi dan mengembangkan sendiri cara menerapkannya kepada anak sesuai dengan kondisi dan potensi lingkungannya.

Pengembangan literasi juga dapat dikemas dalam kegiatan bermain bermakna, seperti membaca sajak/syair, bermain tepuk, gerak dan lagu, bermain peran, mencari huruf atau kata, menyediakan pojok baca, dan sebagainya. Pengembangan literasi ini tentunya dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari yang ditunjukkan pada kegiatan yang dilaksanakan di sekolah.

B. Kompetensi

Setelah mempelajari Modul Kegiatan Pembelajaran, para peserta bimbingan teknis mampu menciptakan berbagai kegiatan main yang dapat mendukung pengembangan literasi bahasa anak usia dini

C. Pengorganisasian Model Kompetensi Guru

Menurut Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru bahwa Model Kompetensi Guru terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait, yaitu kompetensi, indikator, sub-indikator, dan level kompetensi. Kompetensi mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang terdiri atas:

1. Kompetensi pedagogik, yakni kemampuan mengelola pembelajaran literasi Bahasa yang berpusat pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran;
2. Kompetensi kepribadian, yakni kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia,

arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kemampuan kepribadian tersebut dilakukan melalui refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik;

3. Kompetensi sosial, yakni kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran dan pengembangan diri; dan
4. Kompetensi profesional, yakni Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator kompetensi merupakan perilaku kunci yang esensial dalam sebuah kompetensi. Sementara sub-indikator kompetensi merupakan deskripsi operasional dari tiap-tiap fokus area dalam indikator kompetensi guru yang menunjukkan ketercapaian suatu indikator.

Masing-masing kompetensi memuat tiga indikator kompetensi yang mengikuti urutan penomoran setiap kompetensi. Selanjutnya, setiap indikator kompetensi terdiri atas beberapa sub-indikator yang mengacu pada penomoran setiap lingkup indikator kompetensi sebagaimana tercantum dalam tabel 1. berikut ini.

Tabel 3 Kompetensi Profesional, Indikator dan Sub-indikator kompetensi

Kompetensi: Profesional	Indikator Kompetensi	Sub-Indikator Kompetensi
Kemampuan literasi Bahasa dan pengembangannya	4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya	4.1.1. Struktur dan alur pengetahuan dari suatu bidang keilmuan yang relevan untuk pembelajaran 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 4.1.3. Pengorganisasian pengetahuan konten yang relevan terhadap pembelajaran.

	4.3. Kurikulum dan cara menggunakannya	<p>4.3.1. Penggunaan kurikulum dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.</p> <p>4.3.2. Penggunaan asesmen untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik</p> <p>4.3.3. Penggunaan strategi untuk meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik</p> <p>4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik</p>
--	--	---

Kompetensi Profesional

Kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan penguasaan materi tersebut untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan pengorganisasian konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Indikator 4.1. Pengetahuan konten pembelajaran dan cara mengajarkannya

Sub-Indikator 4.1.2. Identifikasi pengetahuan konten yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran

Level 1	Level 2	Level 3
Memahami pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Menggunakan pengetahuan konten yang relevan untuk menentukan tujuan pembelajaran	Mengevaluasi isi dan struktur dari pengetahuan konten yang relevan untuk merancang perbaikan tujuan pembelajaran

Sub-Indikator 4.3.4. Penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

Level 1	Level 2	Level 3
Memahami strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Menggunakan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik	Mengevaluasi dan merancang perbaikan penggunaan strategi pembelajaran yang efektif untuk capaian belajar literasi dan numerasi peserta didik

D. Uraian Materi

Banyak kegiatan atau aktivitas yang dapat mendukung terciptanya iklim yang kondusif bagi anak dalam mengembangkan kemampuan literasi bahasa. Berbagai jenis dan kegiatan permainan yang sengaja diciptakan untuk merangsang perkembangan perbendaharaan kata dan kemampuan verbal anak dalam berkomunikasi wajib diketahui para pendidik.

Permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam berbahasa dapat dilakukan dengan media seperti gambar yang terdapat pada buku atau poster, mendengarkan lagu atau nyanyian, menonton film atau mendengarkan suara kaset. Semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri oleh para pendidik agar dapat berimprovisasi dan mengembangkan sendiri cara menerapkannya kepada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya.

Contoh aktivitas permainan yang mendukung pengembangan literasi bahasa antara lain:

1. Permainan pesan berantai

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih pendengaran serta ketepatan dalam menyampaikan pesan
- b. Alat yang digunakan kartu kata misalnya nama tanaman buah (mangga, rambutan, jeruk dll)
- c. Cara bermain
 - Anak duduk melingkar/lurus sebanyak 5-6 anak.
 - Anak yang berada di urutan paling belakang diberi suatu kata kunci misal MANGGA, anak tersebut diminta meneruskan kata tersebut kepada teman di depannya
 - Lakukan terus sampai ke urutan teman yang paling depan.
 - Anak yang berada di urutan paling depan diminta untuk menyebutkan kata apa yang dibisikkan temannya.



Gambar 16 Anak menyampaikan pesan ke teman lain

2. Menyimak cerita

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih pendengaran serta ketepatan dalam menyimak cerita.
- b. Alat yang digunakan kartu kata yang dekat dengan anak misalnya nama tanaman buah (mangga, rambutan, jeruk dan lain-lain).
- c. Cara bermain
 - Anak duduk melingkar sebanyak 5-6 anak.
 - Pendidik meminta anak menyimak cerita dari pendidik, sambil menirukan gerakan sesuai dengan cerita
 - Anak menirukan gerakan seperti gerakan binatang yang diceritakan pendidik
 - Pendidik menanyakan seperti gerakan binatang apa, binatang tersebut hidup dimana, makan apa, dll



Gambar 17 Anak menyimak cerita pendidik

3. Bermain Lotto Huruf

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak mencocokkan huruf yang sama dengan

tulisan di gambar serta ketepatan dalam mengucapkan huruf.

b. Alat yang digunakan buku sayur dan kartu huruf

c. Cara bermain

- Siapkan buku sayur yang telah dibuat dengan menempelkan gambar macam-macam sayur/ buah/ warna/ bentuk geometri
- Buat kartu huruf yang diletakkan dalam rak huruf
- Anak memilih gambar yang ada dalam buku, kemudian mencari huruf sesuai dengan tulisan yang ada dalam gambar
- Anak dibantu pendidik menyebutkan huruf demi huruf yang dirangkai menjadi kata yang bermakna.
- Anak bisa ganti dengan buku yang lain.



Gambar 18 Anak mencocokkan huruf yang sama dengan gambar

4. Mengenal huruf awal

a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak mencari kata yang memiliki huruf pertama yang sama dengan huruf pertama di kartu kata serta ketepatan dalam mengucapkan huruf dan kata.

b. Alat yang digunakan hanger pakaian, penjepit pakaian dan kartu kata

c. Cara bermain

- Siapkan kartu kata yang diawali dengan huruf A (Anggur, Ayam, Apel, Api), D (Daun, Dasi, Domba), M (Macan, Merak, Monyet)
- Buat kartu huruf A, D, M, yang ditempel dalam gantungan pakaian
- Anak memilih kartu kata yang diawali dengan huruf A digantung pada gantungan pakaian yang tertempel huruf D
- Anak memilih kartu kata yang diawali dengan huruf D digantung pada gantungan pakaian yang tertempel huruf D, dst

- Anak dibantu pendidik menyebutkan kata demi kata yang tergantung dalam gantungan pakaian
- Anak bisa bergantian dari kata yang satu dengan kata yang lain.



Gambar 19 Setting kegiatan main Mengenal huruf awal
Gambar 20 Anak mencari kata yang mempunyai huruf awal sama

5. Bermain Kartu Huruf

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak mencocokkan huruf yang sama dengan tulisan di gambar serta ketepatan dalam mengucapkan huruf terangkai menjadi kata yang bermakna
- b. Alat yang digunakan kartu gambar sayur/buah/binatang dan kartu huruf
- c. Cara bermain
 - Siapkan kartu gambar sayur/buah/binatang yang telah dibuat dengan menempelkan gambar macam-macam sayur/ buah/ binatang.
 - Buat kartu huruf dari kertas karton,
 - Anak memilih kartu gambar yang ada kemudian mencari huruf sesuai dengan tulisan yang ada dalam gambar
 - Anak dibantu pendidik menyebutkan huruf demi huruf yang dirangkai menjadi kata yang bermakna.
 - Anak bisa ganti dengan kartu gambar yang lain.



Gambar 21 Setting kegiatan main mencari kartu huruf

Gambar 22 Anak mencari huruf yang sama dengan gambar

6. Bermain domino kata

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak mencocokkan suku kata yang sama dengan suku kata yang ada dalam kartu domino serta ketepatan dalam mengucap suku kata terangkai menjadi kata yang bermakna
- b. Alat yang digunakan domino kata sayur/buah/binatang
- c. Cara bermain
 - Siapkan kartu domino kata yang telah dibuat dengan menyusun suku kata
 - Anak memilih kartu domino yang ada kemudian disusun sesuai dengan tulisan suku kata yang sama, misal ba-ca, ca-ca dan sebagainya.
 - Anak dibantu pendidik menyebutkan suku kata yang telah disusun kartu demi kartu yang dirangkai menjadi kata yang bermakna.



Gambar 23 Kartu suku kata

Gambar 24 Anak bermain kartu domino

7. Bermain ular tangga

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak berjalan sesuai dengan posisi serta ketepatan dalam mengucap kata sesuai pada gambar yang dilewati anak, serta melatih menghitung jumlah gambar yang dilewati.

- b. Alat yang digunakan lembaran ular tangga, domino kain
- c. Cara bermain
 - Siapkan lembaran ular tangga yang telah dibuat
 - Anak bermain bersama dengan teman yang ada dengan melempar kartu domino kemudian anak berjalan sesuai petunjuk dalam ular tangga.
 - Anak dibantu pendidik menyebutkan posisi anak untuk berjalan sesuai dengan petunjuk yang melewati gambar demi gambar yang bertuliskan kata yang bermakna.



Gambar 25 Anak bermain ular tangga

8. Bermain Lotto Kata

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak menulis sesuai dengan kartu kata yang dipilih, serta melatih motorik halus dengan membuka kancing baju, dan rit pada kantong gambar.
- b. Alat yang digunakan alat tulis, kertas, gambar, kantong gambar
- c. Cara bermain
 - Siapkan kartu kata, kantong gambar, alat tulis dan kertas
 - Anak memilih kartu kata cocokkan pada gambar dengan mencari gambar di dalam kantong.
 - Anak menulis sesuai dengan kartu kata yang sudah di sesuaikan dengan gambar



Gambar 26 Anak menulis kata sesuai kartu kata

9. Menulis di punggung

- a. Tujuan : Melatih konsentrasi anak, melatih anak menulis sesuai dengan huruf yang ditulis di punggung, serta melatih kesabaran menunggu giliran. Melatih daya ingat yang kuat, kejujuran dan konsentrasi yang kuat.
- b. Alat yang digunakan jari tangan, punggung
- c. Cara bermain
 - Anak duduk melingkar/lurus sebanyak 5-6 anak.
 - Anak yang berada di urutan paling belakang memilih satu kartu huruf, kemudian anak tersebut diminta menuliskan di punggung teman didepannya
 - Lakukan terus sampai ke urutan teman yang paling depan.
 - Anak yang berada di urutan paling depan diminta untuk menyebutkan huruf apa.
 - Bila huruf yang tertulis di paling depan sama dengan huruf yang ditulis paling belakang berarti anak tersebut dapat mentransfer tulisan dengan benar.



Gambar 27 Anak menulis pada punggung temannya secara berantai

E. Aktivitas

Buatlah 3 Contoh aktivitas permainan yang mendukung pengembangan bahasa untuk anak usia dini



DAFTAR PUSTAKA

- Sudono, A. (1995). *Alat permainan dan sumber belajar TK*. Jakarta: Dikti-Depdikbud.
- Hariyanto, A. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: DIVA Pres
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2004). *Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran. Keaksaraan*. Jakarta : Depdiknas
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2005). *Seri bahan belajar pendidik/pengelola kelompok bermain. Pengembangan metode dan sarana permainan*. Jakarta : Depdiknas
- (2006). *Nurturing Early Learners Language and Literacy Development..* Singapura
- Fawzia Aswin Hadis, (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Ditjen Pendidikan Tinggi. Jakarta
- Fawzia Aswin Hadis, (2003). *Pelayanan, perawatan dan pengembangan psikologi yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Ditjen Pendidikan Tinggi. Jakarta
- Hasenstab, Suzanne & Horner, J.S. (1982). *Comprehensive intervention with hearing impaired infants and preschool children*. London: An Aspen Publication.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child development (6th ed)*. Singapore: McGraw-Hill Book Company
- Heri Hidayat. (2003). *Aktivitas mengajar anak TK*. Bandung: Katarsis.
- Isenberg, J.P. & Nancy, Q. (2002). *Play: Essential for all children*. Diambil tanggal 11 Oktober 2005, dari <http://www.acei.org/playpaper.htm-30k>.
- Musfiroh, T (2004). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Subdit PGTK & PLB.
- Musfiroh, T (2009). *Menumbuhkembangkan baca tulis anak usia dini*. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Solehuddin (1997). *Konsep dasar pendidikan prasekolah*. Yogyakarta: UNY
- Suyanto. (2003). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta : UNY
- Syaiful Sagala, (2005). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Resti Yulia1, Delfi Eliza: *Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini*. Diunduh tanggal 6 Maret 2023 <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/8437-34360-2-PB.pdf>
- Resti Yulia1 , Delfi Eliza2. *Pengembangan literasi bahasa anak usia dini*. Diambil tanggal 2 Juni 2024 https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/viewfile/8437/4289