

PERENCANAAN PROGRAM PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI



MILIK PERPUSTAKAAN UNIV. NEGERI PADANG
TERIMA TGL. : 14-9-2014
SEKUNDER HARGA: Hd
KOLEKSI : U1
NO. INVENTARIS : 253 (hd/2014-p-1 (1))
KLASIFIKASI :

Oleh:

DR. RAKIMAHWATI, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2003

JURUSAN PG PAUD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

DAFTAR ISI

BAB I. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN	
A. Model Pembelajaran High/Scope	1
B. Model Pembelajaran Bermain Kreatif	5
C. Model Pembelajaran Montessori	6
D. Model Pembelajaran Regio Emilia	9
BAB II. TAHAP-TAHAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI	
A. Tahap Perkembangan Kognitif	13
B. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	27
C. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	35
D. Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini	48
E. Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini	66
F. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini	79
BAB III. MENYUSUN PERENCANAAN PEMBELAJARAN	
A. Konsep Perencanaan Kegiatan Pembelajaran	84
B. Langkah-langkah Penyusunan Rencana Kegiatan Pembelajaran ..	86
C. Menetapkan Tahap Perkembangan yang Sesuai Usia Anak	87
D. Menentukan Tingkat Pencapaian Perkembangan dan Indikator Kemampuan	89
BAB IV. PROGRAM SEMESTER	
A. Kelompok B Semester 1	95
B. Kelompok B Semester 2	95
C. Silabus Pemetaan Kompetensi	112
BAB V. MENYUSUN SATUAN KEGIATAN MINGGUAN DAN HARIAN	
A. Rancangan Kegiatan Mingguan	124
B. Rancangan Kegiatan Harian	127
C. Bahan Ajar	137

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Model Pembelajaran *High/Scope*

Pendekatan *high scope* pada awalnya dikembangkan untuk anak-anak luar biasa dari lingkungan miskin di Ypsilanti, Michigan. Pada tahun 1962, David P. Weikart, direktur pelayanan khusus dari Ypsilanti Public School, yang menamakan Perry Preschool Project (yang kemudian dikenal sebagai *High/Scope* Preschool Project). Weikart mendesain proyek ini untuk merespon kegagalan yang senantiasa terjadi pada murid SMA dari lingkungan miskin Ypsilanti. Sepanjang tahun tersebut, anak-anak secara konsisten dinilai dalam tingkat bawah dalam tes kecerdasan dan tes prestasi akademik. Ditandai oleh tren atau situasi ini, Weikart mencari penyebab dan penyelesaiannya. Weikart menyimpulkan bahwa rendahnya skor IQ direfleksikan oleh terbatasnya kesempatan bagi sekolah untuk melakukan persiapan daripada karena kecerdasan bawaan anak. Weikart juga menyimpulkan bahwa pencapaian siswa yang rendah di sekolah menengah berkorelasi dengan keadaannya di sekolah dasar.

Weikart kemudian mencoba untuk memberikan intervensi bagi anak usia 3–4 tahun, dengan tujuan untuk menyiapkan anak-anak prasekolah dari lingkungan miskin ini agar bisa sukses di sekolah. Untuk mendukung gagasan ini, Weikart meminta izin untuk menyelenggarakan program pendidikan prasekolah yang berlokasi di sebuah pusat komunitas kemudian pindah ke Perry Elementary School. Pada tahun 1970, Weikart meninggalkan sekolah umum tersebut dan mendirikan *High/Scope Educational Research Foundation*. Program pendidikan *High/Scope* merupakan salah satu model pembelajaran yang merujuk pada teori Piaget. Pendekatan ini menekankan identifikasi terhadap keadaan anak berdasarkan pada tingkatan perkembangan dengan menguji pada pemenuhan kekuatannya. Proyek *High/Scope* memandang dari dalam kemampuan dan ketidakmampuan perilaku anak sesuai dalam kelompoknya sebagai keterlambatan perkembangan, bukan

sebagai penyimpangan. Berdasarkan pada tugas mereka dalam tujuan ini, guru kemudian berinisiatif menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan (DAP=Developmentally appropriate Practice) dalam pembelajaran dalam kelas DAP merupakan tujuan jangka panjang dalam proyek ini. Tujuan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dengan menggunakan berbagai macam kegiatan seni dan gerak; untuk mengembangkan kemampuan mereka terhadap objek berdasarkan konsep pendidikan; untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka, dramatisasi, dan kemampuan grafikal yang dipresentasikan melalui pengalaman dan mengkomunikasikan pengalaman mereka terhadap sesama teman atau orang dewasa; untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama dengan orang lain; membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukan sesuatu; dan merencanakan penggunaan waktu dan energi mereka; dan untuk mengembangkan mereka dalam menerapkan perolehan kemampuan pemikiran baru mereka dalam jangkauan yang luas dan natural berdasarkan situasi dan dengan menggunakan berbagai macam material.

Kurikulum *High/Scope* akan membantu anak-anak prasekolah menjadi lebih independen, bertanggung jawab dan menjadi pembelajar yang percaya diri. Selain itu dalam pembelajaran di *High/Scope* anak-anak akan dilibatkan pada pembelajaran melalui keterlibatan yang aktif terhadap alat alat permainan yang ada. Orang orang yang terlibat dalam pembelajaran dan gagasan gagasan yang muncul, anak-anak pra sekolah akan belajar juga membuat perencanaan sendiri dan berlatih menerapkannya untuk mencapai pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan oleh mereka untuk membangun landasan yang kuat bagi pembelajaran mereka selanjutnya.

Kurikulum *High/Scope* harus memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Belajar aktif

Anak anak terlibat secara langsung dalam pembelajaran, pengalaman bersentuhan langsung dengan orang orang, benda benda, gagasan gagasan dan peristiwa. Pengalaman pembelajaran aktif akan membantu anak anak membangun pengetahuan mereka, seperti: belajar konsep, membentuk

gagasan, menciptakan simbol dan abstraksi mereka sendiri. Sebagai fasilitator, yang akan mengobservasi dalam berpartisipasi dalam kegiatan anak-anak, guru akan dipandu oleh beberapa kunci pengalaman bahwa seluruh anak perlu untuk memiliki bagian dari kecerdasan motorik, fisik sosial dan perkembangan emosi. Terdapat 10 kunci kategori, antara lain: representasi kreatif, bahasa dan keaksaraan, hubungan sosial dan inisiatif, gerak, musik, klasifikasi, serasi, angka, ruang, dan waktu. Kunci pengalaman ini akan sangat berperan dalam perolehan sosial saat ini dan yang akan datang serta kemampuan akademik yang dibutuhkan agar sukses di sekolah.

2. Interaksi Anak dengan Orang Dewasa

Orang dewasa mengamati dan berinteraksi dengan anak-anak pada level mereka untuk menemukan bagaimana setiap anak berpikir dan mencari alasan. Orang dewasa mengizinkan anak untuk mengambil kontrol dalam pembelajaran individual mereka. Mereka juga mendukung motivasi dari dalam diri anak dalam pembelajaran dengan cara mengatur jadwal dan lingkungan, memperhatikan iklim sosial yang kondusif, mendukung penyelesaian konflik yang konstruktif, menginterpretasi tindakan anak-anak dalam bagian kunci pengalaman, merencanakan pendalaman pembelajaran aktif yang berdasarkan pada minat dan kemampuan anak.

3. Lingkungan Pembelajaran

Ruang kelas disusun dalam lima atau lebih pusat minat. Area-area ditandai dengan nama sederhana sehingga dapat memberikan pengertian kepada anak, seperti "area buku", "area rumah" dan didefinisikan secara jelas. Variasi bahan-bahan dalam menemukan jalan anak, menggunakan, dan mengembalikan apa yang telah mereka selesaikan.

Pengaturan seperti ini akan mendukung anak untuk menemukan dan menggunakan bahan untuk bereksplorasi, menemukan dan belajar tentang dunia mereka (Barbara Day, 1994). Secara terperinci, lingkungan pembelajaran dalam pembelajaran *High/Scope Curriculum* harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: (a) Sekolah harus menyediakan lingkungan fisik

pembelajaran yang kondusif untuk belajar dan merefleksikan tahapan yang berbeda dalam perkembangan masing masing anak, (b) Sekolah harus menyediakan ruang yang layak untuk melakukan seluruh program kegiatan, (c) Pusat ruang harus disusun dalam area yang fungsional yang dapat dikenali oleh anak dan mengizinkan terjadinya interaksi sosial dan aktifitas individual.

Selain itu, peralatan, permainan anak, dan furniture dalam sekolah *High/Scope* harus memenuhi kriteria sebagai berikut harus menyediakan/mengatur peralatan yang cukup, baik mainan anak, alat-alat, dan furniture untuk memfasilitasi partisipasi antara anak dan orang dewasa. Karena itu sekolah harus: (a) mendukung objektivitas pendidikan yang spesifik dan program lokal, (b) mendukung latar belakang budaya dan etnis anak, (c) sesuai dengan usia, aman, dan mendukung kemampuan dan perkembangan setiap anak, (d) mudah dijangkau, atraktif, dan mendorong minat penemuan anak, (e) didesain untuk menyediakan berbagai jenis pengalaman belajar dan menyemangati setiap anak untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi, (f) aman, tahan lama, dan tetap terjaga dalam kondisi yang baik, (g) disimpan dalam tempat yang aman dan tetap dalam petunjuk yang rapi dalam kondisi yang baik.

Sasaran jangka panjang kurikulum *High/Scope* adalah keseimbangan akademik, sosial, emosional dan aspek fisik. Yang termasuk dalam aspek sosial emosional adalah kemampuan interpersonal dan kemampuan intrapersonal. Indikator kemampuan interpersonal: kemampuan mengerti orang lain, kemampuan berempati, kemampuan bekerjasama, kemampuan berkomunikasi, kemampuan rasa tanggung jawab. Indikator kemampuan intrapersonal: percaya diri, kreatif, jiwa sosial kebijakan, kemandirian, kritis. Untuk membantu anak anak agar mereka sukses dalam pembelajaran dan belajar bertanggung jawab terhadap sekolah dan kehidupannya masa sekolah. *High/Scope* akan menyediakan suatu daftar kegiatan harian yang seimbang antara kegiatan yang merupakan atas inisiatif anak dengan aktivitas yang melibatkan orang dewasa secara langsung termasuk kegiatan yang bersifat individual maupun kegiatan kelompok. Kegiatan kelompok juga harus

mendukung perkembangan sosial-emosi anak dengan merencanakan kegiatan rutin dan transisi yang tepat sehingga anak-anak dapat memperkirakan cara yang akan dilakukan. Setiap harinya program *High/Scope* memiliki perencanaan kegiatan yang sama, menyediakan kerangka kerja yang konsisten untuk orang dewasa dan anak. Rangkaian perencanaan-tindakan-review (*plan do-review*) harian adalah sebuah kegiatan inti *High/Scope* yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mempertimbangkan minatnya, membuat rencana, mengikuti kehendaknya, menggambarkan pengalaman.

Di balik rangkaian rencana-pelaksanaan-review di atas, pengaturan jadwal sehari-hari juga mengizinkan anak bertemu dan berkumpul dalam sebuah kelompok kecil atas inisiatif orang dewasa yang didasari oleh minat anak, kebutuhan, dan tingkat perkembangan mental anak dan melibatkannya dalam sebuah aktivitas berdasarkan kelompok dalam berinteraksi sosial, musik dan pergerakan fisik. Assesmen adalah kunci praktisi, ini memungkinkan mereka untuk memahami tingkat perkembangan mental anak, mengidentifikasi minat yang dinyatakan, mengamati kunci pengalaman yang melibatkan setiap anak. Guru-guru dalam kelas *High/Scope* mencatat perilaku anak, pengalaman, dan minat. Mereka menggunakan catatan-catatannya untuk menilai perkembangan dan merencanakan aktivitas yang akan datang guna menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses assesmen ini memerlukan perencanaan kelompok, catatan pengamatan harian, kumpulan catatan rekaman tiap semester. Catatan-catatan ini juga digunakan sebagai keterangan orang tua untuk membantu agar lebih baik mengerti perkembangan anak.

B. Model Pembelajaran Bermain Kreatif

Model pembelajaran bermain kreatif mulai dikembangkan pada tahun 1985 di University of Tennessee, Knoxville yang dilandasi oleh teori Piaget dengan pendekatan konstruktivis. Model pembelajaran bermain kreatif dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan dasar teori perkembangan anak dimana anak akan

membangun pengetahuannya sendiri (Barbara Day, 1994). Pendekatan konstruktivis memberikan pendidikan yang menyeluruh pada anak usia dini. Konsep model pembelajaran bermain kreatif tersebut terdiri dari praktek pembelajaran untuk anak, konten area untuk anak, seperangkat asesmen untuk mengukur tingkah laku dan kemajuan anak, dan model pelatihan untuk membantu orang dewasa dalam mendukung perkembangan anak.

Pembelajaran disusun berdasarkan kepercayaan bahwa anak belajar dengan baik melalui pembelajaran yang aktif (*active learning*), pengalaman langsung, interaksi dengan orang dewasa, kejadian dan ide-ide. Ruang-ruang kelas ditata sedemikian rupa dengan sangat selektif, berhati-hati agar pembelajaran aktif pada anak dapat terjadi. Area dibagi berdasarkan area minat anak yang diatur dalam permainan yang spesifik, seperti area balok, area perpustakaan, area rumah tangga, area memasak, area pasir dan air, area seni.

C. Model Pembelajaran Montessori

Model pembelajaran Montessori mengacu pada pembelajaran yang dikembangkan Maria Montessori, seorang dokter wanita Italia pertama yang lahir di Chiaravalle, sebuah propinsi kecil di Ancona, Italia pada tahun 1870. Reputasinya di bidang pendidikan anak dimulai setelah Montessori lulus dari sekolah kedokteran dan mulai bekerja di sebuah klinik psikiatri Universitas Roma. Perkerjaan tersebut membuat Montessori sering berinteraksi langsung dengan masalah cacat mental. Montessori meyakini bahwa definisi mental lebih merupakan masalah pedagogik daripada gangguan medis dan merasa bahwa dengan latihan pendidikan khusus, orang-orang cacat tersebut dapat terbantu. Pemikiran Montessori tersebut sangat membantu dan memberikan sumbangsih yang sangat besar dalam pengembangan kemampuan anak yang memiliki cacat mental. Pemikiran Montessori yang berkaitan dengan anak cacat mental dilanjutkan dengan pendirian *Casai Dei Bambini* atau *children's house* di daerah-daerah kumuh Roma pada tahun 1907.

Model pembelajaran Montessori meyakini bahwa pendidikan sudah dimulai ketika anak lahir (Sandra J. Stone, 1993). Model pembelajaran Montessori mempunyai landasan pemikiran bahwa bahwa dalam tahun-tahun awal seorang anak mempunyai “sensitive periods” (masa peka). Masa peka dapat digambarkan sebagai sebuah pembawaan atau potensi yang akan berkembang sangat pesat pada waktu-waktu tertentu. Potensi ini akan mati dan tidak akan muncul lagi apabila tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, *tepat pada waktunya*. Montessori memberikan panduan periode sensitif atau masa peka ini dalam sembilan tahapan sebagai berikut:

USIA	PERKEMBANGAN
Lahir – 3 tahun	• Masa penyerapan total (<i>absorbed mind</i>), pengenalan dan pengalaman sensoris/ panca indera.
1,5 - 3 tahun	Perkembangan bahasa
1,5 - 4 tahun	• Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot-ototnya.
2 - 4 tahun	• Perhatian pada benda-benda kecil. • Perkembangan dan penyempurnaan gerakan-gerakan. • Perhatian yang besar pada hal-hal yang nyata.
2,5 - 6 tahun	• Mulai menyadari urutan waktu dan ruang
3 - 6 tahun	• Penyempurnaan penggunaan panca indera.
3,5 - 4,5 tahun	• Peka terhadap pengaruh orang dewasa
4 - 4,5 tahun	• Mulai mencorat-coret.
4,5 - 5,5 tahun	• Indera peraba mulai berkembang • Mulai tumbuh minat membaca

Dasar pendidikan model pembelajaran Montessori menekankan pada tiga hal, yaitu:

1. Pendidikan sendiri (*pedosentris*)

Menurut Montessori, anak-anak memiliki kemampuan alamiah untuk berkembang sendiri. Anak-anak mempunyai hasrat alami untuk belajar dan bekerja, bersamaan dengan keinginan yang kuat untuk mendapatkan kesenangan. Selain itu, anak juga memiliki keinginan untuk mandiri.

Keinginan untuk mandiri tersebut tidak muncul atas perintah dari orang dewasa melainkan muncul dari dalam diri anak sendiri. Dorongan-dorongan alamiah tersebut akan terpenuhi dengan memfasilitasi anak dengan aktivitas-aktivitas yang penuh kesibukan (C.R.J. Indonesia, 1997). Namun dalam kegiatan tersebut sebaiknya anak tidak dibantu melainkan harus berlatih sendiri.

2. Masa Peka

Masa peka merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Ketika masa peka datang, maka anak harus segera difasilitasi dengan alat-alat permainan yang mendukung aktualisasi potensi yang dimiliki. Guru memiliki kewajiban untuk mengobservasi munculnya masa peka dalam diri anak agar dapat memberikan tindakan yang tepat sesuai dengan kondisi anak.

3. Kebebasan

Model pembelajaran Montessori memberikan kebebasan kepada anak untuk berpikir, berkarya dan menghasilkan sesuatu. Hal ini dikarenakan masa peka anak tidak dapat diketahui kapan kepastian kemunculannya. Kebebasan ini bertujuan agar anak dapat mengaktualkan potensi anak sebebaskan-bebasnya. Model pembelajaran Montessori memfokuskan pada pengembangan aspek motorik, sensorik dan bahasa. Penekanan utamanya ditempatkan melalui pengembangan alat-alat indera. Model pembelajaran Montessori membebaskan anak untuk bergerak, menyentuh, memanipulasi dan bereksplorasi secara bebas. Langkah pembelajaran dalam model pembelajaran Montessori terdiri dari tiga langkah, yaitu (1) langkah menunjukkan, (2) langkah mengenal, dan (3) langkah mengingat. Contoh: langkah menunjukkan: Seraya memperlihatkan kertas berwarna merah, guru mengatakan, "Ini merah!" begitu juga warna yang lainnya, langkah mengenal: guru mengacaukan kertas-kertas berwarna dan berkata kepada anak, "Ambillah merah!", langkah mengingat: dari kertas-kertas berwarna yang telah dikacaukan, guru mengambil sehelai kertas dan bertanya, "Ini warna apa?"

D. Model Pembelajaran Reggio Emilia

Model pembelajaran Reggio Emilia merupakan contoh model pembelajaran anak usia dini yang dicetuskan oleh Loris Mallaguzzi. Model pembelajaran Reggio Emilia membantu anak-anak untuk belajar dengan membangun konstruksi pembelajaran mereka sendiri, dimana anak-anak dapat belajar sesuai dengan tingkatan usianya yang semuanya dilakukan dengan cara berpikir yang ekspresif, komunikatif dan ilmiah. Model pembelajaran Reggio Emilia merupakan sebuah model pembelajaran yang mengarah kepada kepentingan dari anak itu sendiri secara seutuhnya (Barbara Day, 1994). Model pembelajaran Reggio Emilia menerapkan pembelajaran proyek yang merupakan pengkajian yang lebih mendalam mengenai topik atau konsep yang sangat berarti bagi anak. Proyek dapat dilakukan oleh anak-anak selama beberapa hari atau beberapa minggu. Proyek yang diambil oleh anak-anak berdasarkan pada pengalaman dan konsep nyata kehidupan. Perencanaan berdasarkan model pembelajaran proyek berusaha meningkatkan proses berpikir anak, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan negosiasi-sosial. Prinsip model pembelajaran Reggio Emilia adalah sebagai berikut:

1. Kurikulum *emergent*

Kurikulum dibangun berdasarkan minat anak-anak. Topik untuk pembelajaran diperoleh melalui pembicaraan dengan anak-anak, sampai kepada masyarakat atau peristiwa keluarga, seperti halnya minat atau kesukaan anak-anak. Perencanaan kelompok merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran.

2. Proyek (pekerjaan)

Proyek merupakan suatu pembelajaran mengenal konsep secara lebih mendalam terhadap gagasan dan minat yang muncul dalam kelompok. Proyek dapat dilaksanakan selama satu minggu atau dapat berlanjut sepanjang tahun pelajaran. Sepanjang proyek, guru membantu anak-anak untuk membuat keputusan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti tata cara meneliti topik dalam pembelajaran dalam kelompok anak.

3. Kerja sama/kolaborasi

Kerja sama/kolaborasi dipertimbangkan dalam model pembelajaran Reggio Emilia untuk membantu pemahaman konsep pada anak. Anak-anak diarahkan untuk melaksanakan diskusi, dialog, kritik, membandingkan, membuat hipotesis dan memecahkan masalah. Model pembelajaran Reggio Emilia memfokuskan pada keseimbangan antara pengembangan kemampuan individu dan keanggotaan kelompok.

4. Guru sebagai peneliti

Peran guru dalam model pembelajaran Reggio Emilia sangat kompleks. Selain aktif sebagai pendidik, peran guru yang bertam dan utama adalah sebagai pembelajar bersama anak-anak. Selain itu, guru juga merupakan peneliti dan sebagai peneliti guru harus dengan seksama menyimak/mendengarkan, mengamati, dan mendokumentasikan pekerjaan anak-anak dan pertumbuhan komunitas agar dapat merangsang proses berpikir dan kerja sama anak-anak dengan sebayanya.

5. Dokumentasi

Serupa dengan portofolio, dokumentasi merupakan perekaman semua bukti proses pembelajaran yang memberikan gambaran ketika anak-anak sedang terlibat dalam pembelajaran atau ketika sedang melakukan sesuatu, penggunaan kata-kata yang mereka ucapkan, perasaan dan pemikiran anak-anak. Dokumentasi digunakan sebagai asesmen dan pertimbangan bagi guru untuk melakukan sesuatu.

6. Lingkungan

Dalam model pembelajaran Reggio Emilia, lingkungan dipertimbangkan sebagai guru yang ketiga. Para guru sangat berhati-hati dalam menata ruang untuk pembelajaran anak baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar, sekaligus ruang untuk penataan hasil karya anak.

Kompetensi pembelajaran dalam model pembelajaran Reggio Emilia adalah: (a) Mengkomunikasikan kekuatan ide-ide dan hak-hak anak, potensi, dan sumber-sumber yang seringkali terabaikan. (b) Mempromosikan studi, penelitian, eksperimen dalam pembelajaran dengan

konteks pembelajaran yang aktif, konstruktif dan kreatif. (c) Meningkatkan profesionalisme guru, mendukung suatu kesadaran yang tinggi terhadap nilai-nilai kerjasama dan kebermaknaan hubungan antara anak dan keluarganya. (d) Menjadikan topik utama dari nilai-nilai penelitian, observasi, interpretasi dan dokumentasi dari pengetahuan yang dibangun dari proses berpikir anak. (e) Mengorganisasikan kunjungan terbimbing ke dalam program pendidikan, pameran budaya, seminar, dan kursus-kursus dalam isu pendidikan dan budaya anak usia dini.

Peranan guru dalam pendidikan dengan model pembelajaran Reggio Emilia adalah untuk membantu bagi anak dalam pengalaman belajar anak, mendorong agar anak mengeluarkan ide-ide, cara pemecahan masalah dan konflik, mengatur kelas dan benda-benda yang ada di kelas agar menjadi tempat yang menyenangkan, mengatur jenis barang-barang di kelas agar dapat membantu anak membuat keputusan mengenai benda-benda yang akan digunakan, mendokumentasikan perkembangan anak melalui visual, videotape, tape recorder, dan portfolio, membantu anak melihat hubungan yang ada antara pembelajaran dan pengalaman yang didapatnya, membantu anak mengekspresikan pengetahuan yang mereka dapatkan atau miliki melalui bentuk-bentuk presentasi, membentuk hubungan yang baik dengan guru-guru lainnya dan para orang tua, membuat dialog dan diskusi mengenai proyek-proyek yang dilakukan dengan para orang tua dan guru lainnya, menjaga bentuk hubungan yang sudah terbentuk dalam diri anak antara rumahnya, sekolah, dan komunitas lainnya.

Pandangan model pembelajaran Reggio Emilia terhadap suatu proyek pembelajaran adalah:

- a. Memunculkan ide-ide yang diberikan anak atau dari minat anak.
- b. Proyek dapat diprovokasi oleh guru untuk membantu perkembangan anak.
- c. Proyek dapat diperkenalkan oleh guru melalui hal-hal yang menjadi minat anak. Misalnya: gedung-gedung tinggi, bentuk bangunan.
- d. Proyek harus merupakan sesuatu yang membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya agar dapat berkembang dalam pengerjaannya, sehingga

anak dapat mendiskusikan ide-ide baru untuk melanjutkan pengerjaan proyek, untuk bernegosiasi (dengan teman kelompok atau teman-teman sekelas mengenai bagaimana mengerjakan proyek tersebut), dan untuk melatih anak mengurangi konflik.

- e. Proyek harus memiliki bentuk yang kongkrit, menyangkut pengalaman yang ditemui anak dalam kehidupannya, penting bagi anak untuk lebih mengetahuinya, dan harus cukup 'besar' untuk memuat perbedaan pendapat. Selain itu, proyek juga harus kaya akan ekspresi dalam penyajiannya.

BAB II

TAHAP-TAHAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

A. Tahap Perkembangan Kognitif

Salah satu ahli perkembangan kognitif yang terkemuka adalah Jean Piaget (1896-1980), yang mengintegrasikan elemen-elemen psikologi, biologi, filosofi, dan logika dalam memberikan penjelasan yang menyeluruh tentang bagaimana pengetahuan bisa diperoleh individu. Salah satu prinsip mendasar dalam teorinya adalah bahwa pengetahuan dibangun melalui kegiatan/aksi individu (*knowledge is constructed through the action of the learner*).

Piaget mengemukakan pendapatnya tentang perubahan perkembangan natural pada anak yang bukan ditentukan oleh faktor genetik, tetapi hanya merepresentasikan cara berpikir anak yang menyeluruh (Sudjiono, 2004). Menurut Piaget, anak secara konstan mengeksplor, memanipulasi lingkungan, dan membangun struktur baru yang lebih elaboratif. Namun, Piaget juga mengkarakterisasi aktivitas anak-anak berdasarkan tendensi-tendensi biologis yang terdapat pada semua organisme. Tendensi tersebut adalah asimilasi, akomodasi, dan organisasi. Asimilasi berarti 'memasukkan/ menerima'. Dalam lingkup intelektual, kita butuh mengasimilasi objek atau informasi ke dalam struktur kognitif kita. Sebagai contoh, orang dewasa mengasimilasi informasi dengan membaca buku. Pada awalnya, seorang bayi mungkin mencoba mengasimilasi sebuah objek dengan menggenggamnya, mencoba meraihnya ke dalam skema genggamannya. Akomodasi berarti merubah struktur kita. Beberapa objek yang kita lihat, belum tentu dengan struktur yang ada, sehingga kita harus melakukan akomodasi. Sebagai contoh, seorang bayi mendapati bahwa dia dapat menggenggam sebuah balok hanya dengan memindahkan sebuah rintangan. Untuk mencapai akomodasi demikian, bayi-bayi mulai membangun efisiensi dan elaborasi. Organisasi ide-ide ke dalam sistem yang koheren (masuk akal) dilakukan dengan mengkombinasikan kedua tendensi sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak laki-laki berusia 4 bulan, memiliki kapasitas untuk memperhatikan objek-objek di sekitarnya dan menggenggamnya.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada bayi bermula saat bayi belajar untuk mempercayai lingkungan sekitarnya. Pada usia sekitar 4 bulan, bayi mengembangkan *intentionality*, yaitu kemampuan melakukan sesuatu agar keinginannya terpenuhi. Sebagai contoh bayi 'belajar' bahwa jika menangis, maka ibu atau pengasuhnya akan datang. Pada usia sekitar 6 bulan, bayi mulai menyadari bahwa suatu benda tetap ada sekalipun tak terlihat di hadapannya. Awalnya mereka akan mencari benda tersebut ke tempat terakhir mereka melihat keberadaan benda itu. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya, bayi akan mencari benda itu dengan menyingkirkan penghalangnya ataupun mencoba mencari ke tempat lain. Dalam kondisi tertentu, bayi akan 'protes' saat orang-orang terdekatnya tidak tampak di hadapannya, atau mainan yang disukainya, tidak bisa dia peroleh.

Pada usia sekitar 18 bulan, kemampuan permanensi objek pada anak (usia toddler) sudah relatif mantap. Imajinasi mental (*mental imagery*) dan penalaran deduktif mulai berkembang. Anak sudah memiliki kemampuan untuk mencari benda-benda yang disembunyikan di beberapa tempat. Mereka juga dapat mengingat perilaku orang di sekitarnya, mengingat kejadian yang lalu, dan mulai meniru. Pada usia 3 sampai 4 tahun, anak pra sekolah sudah bisa memanipulasi lingkungan dan senang menemukan hal-hal baru. Mereka mulai menggeneralisasi satu situasi ke situasi lain. Pada usia TK, (4-5 tahun) anak sudah memahami bahwa simbol-simbol di sekitarnya memiliki arti. Usia 6 tahun, anak sudah belajar membaca tulisan, tertarik pada angka-angka, dimana dalam kegiatan ini, aktivitas fisik dan mental terlibat. Usia 7 sampai 8 tahun anak sudah mulai belajar berpikir logis. Usia 8 tahun, keterampilan dasar seperti membaca dan menulis sudah relatif mantap.

1. Tahap Perkembangan Kognitif anak usia dini (lahir-8 tahun) menurut Piaget:

a. Tahap Sensorimotor (lahir-18 bulan)

Pada tahap ini, bayi hanya bergantung pada gerak dan indera dalam mengetahui sesuatu. Berpikir pada bayi dalam tahap ini, sangat berbeda dengan berpikir pada orang dewasa. Pada tahap ini, berpikir terkait erat

dengan gerakan fisik dan indera bayi. Inteligensi adalah kemampuan untuk memperoleh apa yang diinginkan melalui gerakan dan persepsi. Piaget menyebut struktur aksi bayi dengan istilah skema. Sebuah skema dapat berupa pola aksi untuk menghadapi lingkungan, seperti melihat, menggenggam, memukul, atau menendang. Seperti telah disebutkan, meskipun bayi membentuk skema dan kemudian membentuk struktur aktivitas sendiri, skema pertama bayi terdiri dari reflek-reflek bawaan. Reflek yang paling menonjol adalah reflek menghisap; bayi-bayi secara otomatis menghisap saat bibir bayi disentuh. Reflek-reflek menunjukkan kepasifan tertentu. Dengan demikian skema pun perlu diaktifkan dan distimulasi.

Di usia 0-1 bulan, gerakan bayi sangat terbatas, namun bayi mengalami perkembangan yang signifikan, dimana terjadi proses dan pengaturan refleks-refleks. Di usia 1-4 bulan, bayi melakukan gerakan yang terjadi secara kebetulan, kemudian dilakukan berulang-ulang karena menimbulkan kesan yang menarik bagi bayi. Gerakan vokalisasi juga dilakukan berulang-ulang. Di usia 4-8 bulan, gerakan bayi sudah melibatkan objek di luar dirinya, seperti mainan, pakaian, dan juga orang-orang di dekatnya. Di usia 8-12 bulan, terjadi perkembangan yang signifikan, dimana bayi mengkombinasikan gerakan-gerakan pada tahap sebelumnya. Bayi sudah mulai mengerti bahwa gerakan tertentu dapat menyebabkan terjadinya konsekuensi tertentu. Perilaku bayi sudah memiliki tujuan dimana bayi melakukan suatu tindakan agar menyebabkan atau menghasilkan sesuatu. Di usia 12-18 bulan, bayi bukan saja mengkombinasikan gerakan-gerakan yang telah dipelajarinya, namun mencoba berbagai cara untuk mencapai keinginannya. Pada tahap ini, bayi secara aktif, mencoba-coba cara baru (*trial & error*) untuk mendapatkan benda yang menarik perhatiannya tapi berada di luar jangkauannya.

Reaksi sirkuler terjadi sewaktu bayi mendapat pengalaman baru dan mencoba untuk mengulanginya. Sebagai contoh adalah saat tangan bayi secara kebetulan menyentuh mulut, bayi kemudian menghisap ibu jarinya. Ketika tangan terlepas dari mulut, bayi mencoba mengembalikannya

lagi ke dalam mulut. Terkadang bayi tidak dapat melakukannya. Mereka memukul wajahnya dengan tangan tetapi tidak dapat menangkapnya. Mereka menggerakkan lengannya tak beraturan; atau mereka berusaha meraih tangannya dengan mulut tetapi tidak dapat menangkapnya karena seluruh tubuhnya, termasuk tangan dan lengannya, bergerak sebagai satu kesatuan dengan arah yang sama. Dalam bahasa Piaget, mereka tidak mampu membuat akomodasi yang diperlukan untuk mengasimilasi tangan menjadi skema menghisap. Setelah mengalami kegagalan berulang kali, mereka mengorganisir hisapan dan gerakan tangannya dan menjadi lebih terampil menghisap ibu jari. Reaksi sirkuler ini terkait erat dengan pendapat Piaget yang mengatakan bahwa perkembangan intelektual merupakan sebuah "proses konstruksi". Bayi secara aktif "menyatukan" gerakan-gerakan dan skema-skema yang berbeda. Bayi dapat mengkoordinasi gerakan-gerakan yang terpisah setelah mengalami kegagalan berulang kali. Perkembangan tahap kedua disebut reaksi sirkuler primer karena reaksi ini melibatkan koordinasi bagian-bagian tubuh bayi sendiri.

Reaksi sirkuler sekunder terjadi apabila bayi menemukan dan mereproduksi suatu kejadian menarik di luar dirinya. Sebagai contoh, saat bayi membuat gerakan dengan kakinya yang menyebabkan mainan-mainan yang menggantung di atas bayi menjadi bergerak pula. Piaget menyebut reaksi sirkuler sekunder sebagai "making interesting sights last". Dia berspekulasi bahwa bayi-bayi senyum dan tertawa pada saat mengenali kejadian yang baru.. Pada saat yang sama, bayi tampak menikmati kekuatan dan kemampuannya sendiri untuk membuat suatu peristiwa terjadi berulang-ulang.

Tahap sensori motor terbagi menjadi beberapa tahapan sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Sub tahapan perkembangan kognitif usia 0- 18 bulan:

Sub Tahapan	Usia	Keterangan
Refleksi-refleksi	0 – 1 bulan	Bayi melakukan gerakan sederhana dan refleksi refleksi spontan , contoh: refleksi hisap
Reaksi-reaksi sirkular primer	1 – 4 bulan	Bayi melakukan reaksi yang berulang-ulang dengan bagian tubuh mereka. Contoh: mengepak-ngepakan tangan, memegang-megang rambut dan sebagainya. Pada sub tahap ini bayi belum paham sebab akibat.
Reaksi-reaksi sirkular sekunder	4 – 8 bulan	Bayi melakukan reaksi berulang yang melibatkan objek lain di luar dirinya. Contoh: menggoyang-goyangkan mainannya yang berbunyi gemerutuk. Pada sub tahap ini, bayi masih belum mengerti sebab-akibat
Koordinasi reaksi-reaksi sirkular sekunder	8 – 12 bulan	Bayi melakukan berbagai macam gerakan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Contoh: menggoyangkan mainan, membanting, dan menggigit mainannya.
Reaksi-reaksi sirkular tertier	12 – 18 Bulan	Bayi mencoba berbagai cara baru, yang belum pernah dicoba sebelumnya, untuk memecahkan masalah. Contoh: menarik kursi untuk mengambil sesuatu yang tinggi, mengetuk-ngetuk meja yang agak tinggi dengan mainannya, agar benda di atas meja jatuh dan bisa diperolehnya

b. Tahap Pra operasional (18 bulan -6/7 tahun)

Usia 18-24 bulan ini ditandai dengan *internalized thought*. Anak pada tahap ini mulanya memecahkan masalah dengan memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental. Pada tahap ini anak mempelajari masalah sebelum bertindak dan terlibat dalam kegiatan trial dan error secara fisik. Pada anak usia pra sekolah, mereka dapat menggunakan simbol dan pikiran internal dalam memecahkan masalah. Pikiran mereka masih terkait dengan objek konkret saat ini dan sekarang.

Tabel 2. Kognitif Pra Operasional

Sub Tahapan	Usia	Keterangan
Kombinasi-kombinasi Mental	18 – 24 bulan	Bayi dapat memecahkan beberapa masalah dengan menggunakan <i>mental image</i> . Mereka melakukan suatu tindakan dengan berpikir, sekalipun tidak selalu pernah dilakukan. Mereka dapat belajar meniru perilaku orang lain.

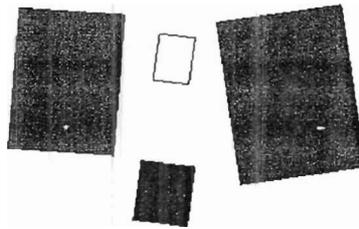
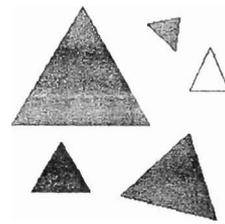
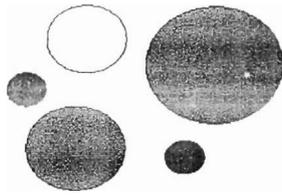
Tabel 3. Karakteristik berpikir pra operasional pada anak pra sekolah

Karakteristik	Contoh
Berpikir berdasarkan persepsi (<i>Perception based thinking</i>)	Seorang anak melihat dua buah mangkuk yang masing-masing berisi 10 biji salak. Pada salah satu mangkuk, biji-biji itu letaknya tersebar. Anak tersebut berpendapat bahwa di dalam mangkuk itu terdapat biji salak yang lebih banyak.
Berpikir Unidimensi (<i>Unidimensional thinking</i>)	Seorang bapak sedang membuat kolam ikan dan meminta anaknya untuk mencari batu besar berbentuk persegi. Anak itu berusaha mencari batu yang diinginkan, dan datang ke bapaknya dengan membawa batu kecil berbentuk persegi. Bapaknya mengatakan bahwa batu yang diberikan anaknya terlalu kecil, dan menyuruhnya mencari yang besar. Tak lama kemudian sang anak kembali membawa batu yang besar tapi dengan bentuk yang bundar.
Irreversibilitas (<i>Irreversibility</i>)	Seorang anak TK membongkar proyek sains milik kakaknya. Sang ayah marah padanya dan memintanya untuk memasang kembali potongan-potongan yang telah dia bongkar. Namun anak tersebut tidak tahu cara mengembalikan dan menempatkan potongan-potongan itu seperti semula.
Penalaran transduktif (<i>Transductive reasoning</i>)	Seorang anak mendorong adiknya kemudian mengambil boneka beruang yang sedang dimainkan adiknya. Sang anak mencium boneka beruang tersebut dan kemudian bersin-bersin. Tak lama ibunya datang dan marah padanya, lalu mengambil boneka beruang tersebut dari pelukan sang anak, dan mengembalikannya pada adiknya. Anak tersebut menyangka bahwa dia dihukum ibunya karena telah bersin.
Egosentrisme	Seorang anak yang memakai sepatu baru berpapasan dengan teman sebayanya yang memakai sepatu dengan model dan warna yang sama. Anak tersebut sangat marah dan meminta temannya untuk memberikan sepatu yang dipakainya kepadanya. Anak tersebut berpendapat bahwa sepatu yang dikenakan temannya adalah sepatu miliknya juga, sekalipun anak itu tahu bahwa dirinya sedang mengenakan sepatu tersebut.

Tabel 4. Eksperimen Piaget tentang kemampuan berpikir pra operasional pada anak

Tugas	Deskripsi dan Performansi Anak pada tahap Praoperasional
Konservasi angka	Seorang anak diperlihatkan dua set benda yang sama jumlahnya, tetapi disusun dengan pola yang berbeda. Anak akan mengatakan satu set benda yang satu lebih banyak dari yang lainnya.
Konservasi kuantitas yang berkesinambungan (<i>Conservation of Continuous Quantity</i>)	Seorang anak diperlihatkan dua kontainer yang berbeda bentuknya, namun berisi sejumlah air yang sama. Anak itu akan mengatakan konteiner yang satu berisi air yang lebih banyak daripada yang lainnya.
Pengelompokkan	Seorang anak diberikan benda-benda yang beratribut ganda yang memiliki variasi bentuk warna dan ukuran. Anak tersebut diminta meletakkan "benda-benda yang serupa dalam kelompok yang sama". Anak akan menggunakan hanya satu atribut – misalnya, warna – untuk mengkategorikannya. Contoh: semua bentuk yang berwarna kuning, hijau, biru akan diletakkan bersama-sama, tanpa menghiraukan bentuk dan ukurannya.

Eksperimen Piaget tentang kategorisasi, anak diminta untuk mengelompokkan objek yang memiliki warna, bentuk dan ukuran yang berbeda. Anak pra sekolah biasanya hanya menyeleksi satu atribut dalam ensortir bentuk. Sebagai contoh adalah anak meletakkan objek berwarna hijau di satu tempat, sedangkan warna merah dan biru di tempat yang berbeda. Dalam gambar ini, anak hanya mengelompokkan dari segi bentuk, dan tidak melihat dari segi ukuran maupun warna.



Piaget berkeyakinan bahwa pada masing-masing periode perkembangan, terdapat hubungan antara berpikir ilmiah dan sosial. Sebagai contoh, saat anak yang berada pada tahap pra operasional gagal memperhitungkan dua dimensi pada tugas-tugas konservasi, mereka juga tidak memikirkan perspektif lainnya saat berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak preoperasional seringkali egosentris, dimana mereka mempertimbangkan segala sesuatu hanya dari sudut pandang mereka sendiri

c. Tahap Operasional konkret (8-12 tahun)

Anak sekolah dasar lebih abstrak dalam berpikir. Mereka sudah dapat berpikir logis tahap awal dalam memecahkan masalah. Mereka masih butuh objek konkret dalam belajar.

Tabel 5. Teori tentang Mind pada Anak Pra sekolah

Teori	Keterangan
Kondisi emosi internal	Anak-anak pra-sekolah dapat menginterpretasi dengan tepat emosi mereka dan emosi anak lainnya. Lebih jauh, mereka mengetahui bahwa emosi datang dari dalam dan mungkin disembunyikan orang lain.
Motif dan maksud	Anak-anak pra-sekolah dapat menginterpretasi motif-motif yang lain, sepanjang motif tersebut jelas. Mereka juga dapat mengidentifikasi maksud perilaku seseorang. Sebagai contoh: anak mengatakan” dia tidak sengaja mendorong temannya”
Mengetahui dan mengingat	Anak-anak prasekolah memiliki pemahaman umum terhadap proses pemikiran internal. Mereka memahami bahwa kata-kata “tahu”, “ingat”, “kira”, “lupa”, dan “Perhatian” adalah hal-hal yan terjadi dalam pikiran, meskipun mereka mempunyai kesulitan dalam membedakan konsep-konsep tsb.

Outcome Perkembangan kognitif dan belajar anak usia 6 tahun antara lain:

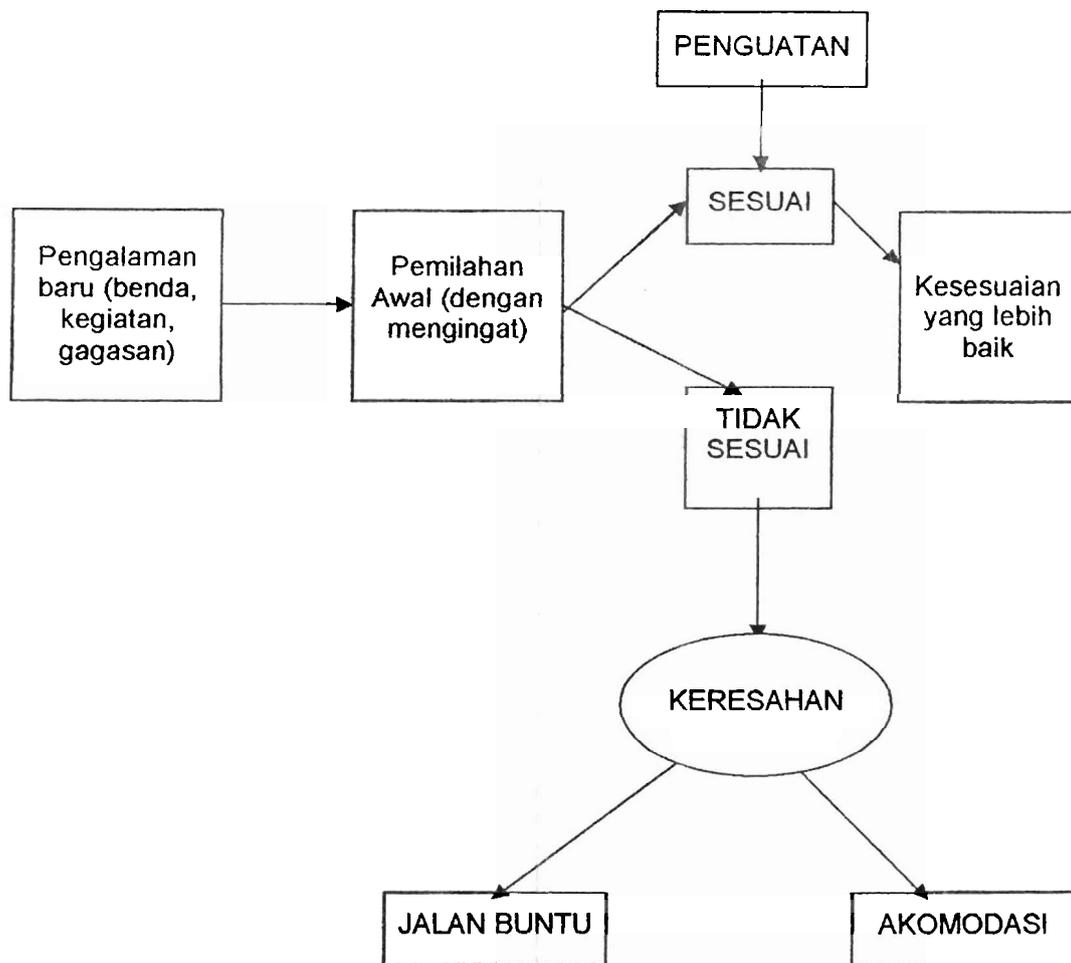
- a. Mengenali warna-warna (minimal 6 warna)
- b. Mengenal bentuk-bentuk geometri (minimal 6 bentuk)
- c. Memahami dimensi dan hubungan (seperti atas bawah, dalam luar, depan belakang) dan waktu yang berbeda (pagi, sore, siang, malam)
- d. Memahami perbedaan ukuran (besar kecil, pendek tinggi, tipis tebal, lebar sempit)
- e. Memahami konsep sains sederhana (contoh: apa yang terjadi jika warna dicampur)
- f. Memahami perbedaan rasa (manis, asam, pahit, pedas, asin)
- g. Memahami perbedaan bau/aroma (harum, wangi, apek, busuk)
- h. Dapat mengekspresikan pikiran dan ide
- i. Dapat membedakan antara laki-laki dan perempuan
- j. Dapat bernyanyi

- k. Senang bertanya
- l. Memahami angka dan bisa menghitung angka (minimal sampai 10)
- m. Dapat menggambar sederhana
- n. Dapat menulis kata-kata sederhana
- o. Dapa membuat kalimat sederhana
- p. Dapat bermain pura-pura
- q. Memahami fungsi uang

2. Bagaimana Anak Usia Dini Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya pengalaman dan sifatnya relatif tetap. Teori Piaget mengenai terjadinya belajar didasari atas 4 konsep dasar, yaitu skema, asimilasi, akomodasi dan keseimbangan. Piaget memandang belajar itu sebagai tindakan kognitif, yaitu tindakan yang menyangkut pikiran. Tindakan kognitif menyangkut tindakan penataan dan pengadaptasian terhadap lingkungan.

Piaget menginterpretasikan perkembangan kognitif dengan menggunakan diagram berikut :



Berdasarkan diagram tersebut dimulai dengan meninjau anak yang sudah memiliki pengalaman yang khas, yang berarti anak sudah memiliki sejumlah skema yang khas. Pada suatu keadaan seimbang sesaat ketika ia berhadapan dengan stimulus (bisa berupa benda, peristiwa, gagasan) pada pikiran anak terjadi pemilahan melalui memorinya. Dalam memori anak terdapat 2 kemungkinan yang dapat terjadi yaitu :

- Terdapat kesesuaian sempurna antara stimulus dengan skema yang sudah ada dalam pikiran anak.
- Terdapat kecocokan yang tidak sempurna, antara stimulus dengan skema yang ada dalam pikiran anak.

Kedua hal itu merupakan kejadian asimilasi.

Menurut diagram, kejadian kesesuaian yang sempurna itu merupakan penguatan terhadap skema yang sudah ada. Stimulus yang baru (datang) tidak sepenuhnya dapat diasimilasikan ke dalam skema yang ada. Di sini terjadi semacam gangguan mental atau ketidakpuasan mental seperti keingintahuan, kepedulian, kebingungan, kekesalan, dsb. Dalam keadaan tidak seimbang ini anak mempunyai 2 pilihan :

- **Melepaskan diri dari proses belajar dan mengabaikan stimulus atau menyerah dan tidak berbuat apa-apa (jalan buntu)**

Memberi tanggapan terhadap stimulus baru itu baik berupa tanggapan secara fisik maupun mental. Bila ini dilakukan anak mengubah pandangannya atau skemanya sebagai akibat dari tindakan mental yang dilakukannya terhadap stimulus itu. Peristiwa ini disebut akomodasi.

Suatu komponen terpenting dalam teori perkembangan intelektual Piaget adalah melibatkan partisipasi anak. Artinya bagaimana anak mempelajari sesuatu sekaligus mengalami sesuatu yang dipelajari tersebut melalui lingkungan. Pengetahuan bukan semata-mata berarti memindahkan secara verbal, melainkan harus dikonstruksi dan bahkan direkonstruksi oleh anak. Piaget menyatakan bahwa anak-anak yang ingin mengetahui dan mengkonstruksi pengetahuan tentang objek di dunia, mereka mengalami dan melakukan tindakan tentang objek yang diketahuinya dan mengkonstruksi objek itu berdasarkan pemahaman mereka. Karena pengertian anak terhadap objek itu dapat mengatur realitas dan tindakan mereka. Anak harus aktif, dalam pengertian bahwa anak bukanlah suatu bejana yang harus diisi penuh dengan fakta. Pendekatan belajar Piaget merupakan pendekatan kesiapan. Pendekatan kesiapan dalam psikologi perkembangan menekankan bahwa anak-anak tidak dapat belajar sesuatu sampai kematangan memberikan kepada mereka prasyarat-prasyarat.

Kemampuan untuk mempelajari konten kognisi selalu berhubungan dengan tahapan dalam perkembangan intelektual anak. Dengan demikian, anak yang berada pada tahapan dan kelompok umur tertentu tidak dapat

diajarkan materi pelajaran yang lebih tinggi dari pada kemampuan umur anak itu sendiri. Pertumbuhan intelektual melibatkan tiga proses fundamental; asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi (penyeimbangan). Asimilasi melibatkan penggabungan pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Akomodasi berarti perubahan struktur pengetahuan yang sudah ada sebelumnya untuk mengakomodasi hadirnya informasi baru. Penyatuan dua proses asimilasi dan akomodasi inilah yang membuat anak dapat membentuk schema. Seperti yang dipahami dalam teori schema, istilah schema (tunggal) merujuk pada representasi pengetahuan umum. Sedangkan jamaknya schemata tertanam dalam suatu komponen atau ciri ke komponen lain pada tingkat abstraksi yang berbeda. Hubungannya lebih mendekati kemiripan dalam web dari pada hubungan hirarki. Artinya, setiap satu komponen dihubungkan dengan komponen-komponen lain (SIL International, 1999).

Lebih jauh, yang dimaksud dengan equilibrasi adalah keseimbangan antara pribadi seseorang dengan lingkungannya atau antara asimilasi dan akomodasi. Ketika seorang anak melakukan pengalaman baru, ketidakseimbangan hampir mengiringi anak itu sampai dia mampu melakukan asimilasi atau akomodasi terhadap informasi baru yang pada akhirnya mampu mencapai keseimbangan (*equilibrium*). Ada beberapa macam equilibrium antara asimilasi dan akomodasi yang berbeda menurut tingkat perkembangan dan perbagai persoalan yang diselesaikan. Bagi Piaget, equilibrasi adalah faktor utama dalam menjelaskan mengapa beberapa anak inteligensi logisnya berkembang lebih cepat dari pada anak yang lainnya.

3. Implikasi Pandangan Piaget dalam Pendidikan

Jika ada kurikulum yang menekankan pada filosofi pendidikan yang berorientasi pada pembelajar (murid) sebagai pusat, *learner-centered*, maka model kurikulum seperti itulah yang diinspirasi dari pandangan Piaget. Sedangkan, beberapa metode pengajaran yang diterapkan pada

kebanyakan sekolah di Amerika waktu itu seperti metode ceramah, demonstrasi, presentasi audi-visual, pengajaran dengan menggunakan mesin dan peralatan, pembelajaran terprogram, bukanlah merupakan metode yang dikembangkan oleh Piaget. Piaget mengembangkan model pembelajaran discovery yang aktif dalam lingkungan kelas. Inteligensi tumbuh dan berkembang melalui dua proses asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian, pengalaman harus direncanakan untuk membuka kesempatan untuk melakukan asimilasi dan akomodasi (Depdikbud, 1996).

Anak-anak harus diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk untuk mencari, memanipulasi, melakukan percobaan, bertanya, dan mencari jawaban sendiri terhadap berbagai pertanyaan yang muncul. Namun demikian, bukan berarti pembelajar dapat melakukan apa saja yang mereka inginkan. Kalau demikian halnya, apa peranan guru dalam ruangan kelas? Guru seharusnya mampu mengukur kemampuan, kelebihan, dan kekurangan yang dimiliki siswa. Pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi keberbedaan siswa dan dapat memberikan kesempatan yang luas untuk membangun komunikasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya, untuk berdebat, dan saling menyanggah terhadap isu-isu aktual yang diberikan kepada siswa. Keberadaan guru harus mampu menjadi fasilitator pengetahuan, mampu memberikan semangat belajar, membina, dan mengarahkan siswa.

Seharusnya tidak menekankan kepada benar-salah, melainkan bagaimana memfasilitasi siswa agar dapat mengambil pelajaran dari kesalahan yang diperbuat. Pembelajaran harus lebih bermakna dengan memberi peluang kepada siswa untuk melakukan percobaan sendiri dari pada harus mendengarkan lebih banyak dari hasil ceramah dari guru. Guru harus mampu menghadirkan materi pelajaran yang membawa murid kepada suatu kesadaran untuk mencari pengetahuan baru (Douna W. Wolfinger, 1994). Dalam bukunya yang berjudul *To Understand Is to Invent*, Piaget mengatakan bahwa prinsip dasar dari metode aktif dapat

dijelaskan sebagai berikut: Untuk memahami harus menemukan atau merekonstruksi melalui penemuan kembali dan kondisi seperti ini harus diikuti jika menginginkan seseorang dibentuk guna mampu memproduksi dan mengembangkan kreativitas dan bukan hanya sekedar mengulangi. Dalam pembelajaran aktif, guru harus memiliki keyakinan bahwa siswa akan mampu belajar sendiri.

B. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

1. Tujuan Pembelajaran

Modul ini akan membahas tentang perkembangan motorik yang meliputi: batasan perkembangan motorik dan ruang lingkup perkembangan motorik. Setelah mempelajari modul pertama ini, anda diharapkan dapat: (a) Menjelaskan batasan perkembangan motorik, (b) Menjelaskan ruang lingkup perkembangan motorik, (c) Menjelaskan batasan perkembangan motorik halus, (d) Menjelaskan keterampilan yang berkaitan dengan motorik halus, (e) Mendeskripsikan perkembangan motorik halus.

Anda perlu membaca rangkuman yang disajikan dalam tiap akhir modul untuk membantu Anda mengingat kembali pokok-pokok pembahasan yang telah Anda pelajari sebelumnya. Selain itu, diharapkan Anda juga mengerjakan latihan soal yang telah disiapkan, sehingga pemahaman Anda akan lebih komprehensif.

Latihan soal dikembangkan dengan maksud membantu Anda mengukur tingkat pemahaman Anda terhadap materi yang dipaparkan. Akhirnya selamat belajar, semoga kesuksesan selalu menyertai Anda!

a. Pengertian

Aktivitas sehari-hari, baik yang bersifat sederhana maupun yang kompleks, selalu berkaitan dengan gerak. Kegiatan seperti mengerjakan mata, berjalan, berlari, menuang air, menyusun kepingan puzzle merupakan aktivitas yang berhubungan dengan gerak. Istilah gerak (*movement*) dalam bahasa Indonesia terkadang digabungkan dengan kata motorik (*motor*) sehingga terkadang muncul

kata-kata “gerakan motorik”. Gallahue (1997: 17-18) menyatakan bahwa istilah motorik (*motor*) itu sendiri sebenarnya merujuk pada faktor biologis dan mekanis yang mempengaruhi gerak (*movement*). Sementara istilah gerak (*movement*) merujuk pada perubahan aktual yang terjadi pada bagian tubuh yang dapat diamati. Dengan demikian, motorik merupakan kemampuan yang bersifat lahiriah yang dimiliki seseorang untuk mengubah beragam posisi tubuh.

Perubahan yang terjadi pada anak, ketika mereka bertambah tinggi, sistem syaraf yang semakin kompleks, pertumbuhan tulang dan otot pada intinya mengacu pada perkembangan motorik. Menurut Meggitt (2002: 2), istilah perkembangan motorik merujuk pada makna perkembangan fisik. Perkembangan fisik memiliki arti bahwa anak telah mencapai sejumlah kemampuan dalam mengontrol diri mereka sendiri. Pencapaian kontrol motorik kasar meliputi: memindahkan otot-otot besar dalam tubuh, khususnya lengan dan kaki secara sadar dan berhati-hati. Sedangkan pencapaian kontrol motorik halus mencakup penggunaan dan koordinasi otot kecil pada tangan, pergelangan tangan dengan tangkas. Gallauhe menjelaskan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan perilaku motorik yang terjadi terus-menerus sepanjang siklus kehidupan. Perilaku motorik (*motor behavior*) dapat diartikan sebagai perubahan pada pembelajaran dan perkembangan motorik dalam mewujudkan faktor pembelajaran dan proses kematangan yang berhubungan dengan performansi motorik. Studi dan penelitian tentang perilaku motorik akan berfokus pada kajian tentang pembelajaran motorik, kontrol motorik dan perkembangan motorik. Proses perkembangan motorik mengikuti suatu pola umum yang terdiri dari tiga arah utama, yaitu: (1) perkembangan dari otot kasar menuju ke otot kecil, (2) pertumbuhan dari kepala ke jari kaki, disebut dengan perkembangan *cephalocaudal*, (3) perkembangan dari sumbu tubuh menuju ke luar, disebut perkembangan *proximoditsal*.

Perkembangan dari otot besar menuju ke otot kecil mengacu pada penggunaan otot di dalam tubuh. Otot-otot besar (*large muscles*) meliputi perkembangan di leher, batang tubuh, lengan dan kaki. Sementara otot-otot kecil meliputi jari, tangan, pergelangan tangan. Hal ini dapat dilihat pada kondisi dimana bayi lebih mampu berjalan terlebih dahulu sebelum mereka dapat menjemput benda-benda yang berukuran kecil. Pola perkembangan cephalocaudal berasal dari bahasa Latin, from head to tail. Pada pola perkembangan **cephalocaudal**, perkembangan struktur dan fungsi tubuh berawal dari kepala, kemudian menuju badan dan akhirnya menyebar menuju ke kaki. Adapun pola perkembangan **proximodistal** yang juga berasal dari bahasa Latin yang bermakna dari dekat ke jauh (*near to far*) menunjukkan bahwa perkembangan bergerak dari yang dekat mengarah ke luar sumbu pusat tubuh dan menyebar ke ujung-ujungnya. Hal ini dapat diamati pada seorang bayi yang mampu membalikkan badannya sebelum tangannya siap untuk menopang berat tubuhnya. Proses tersebut terjadi karena otot-otot yang berada di pusat tubuh berkembang lebih awal sehingga membalikkan badan akan dapat dilakukan oleh anak sebelum mereka dapat duduk.

Perkembangan motorik merupakan cara tubuh untuk meningkatkan kemampuan sehingga performanya menjadi lebih kompleks. Perkembangan motorik mencakup dua klasifikasi, yaitu: (1) kemampuan motorik kasar (*gross motor skills*) dan (2) kemampuan motorik halus (*fine motor skills*). **Kemampuan motorik kasar** adalah kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuh yang digunakan antara lain untuk berjalan, berlari dan mendaki. **Kemampuan motorik halus** mencakup kemampuan manipulasi kasar (*gross manipulative skills*) yang melibatkan satu gerakan anggota badan seperti melempar dan kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar.

Terdapat tiga jenis gerakan dasar yang perlu dikembangkan kepada anak, yaitu: gerakan lokomotor, manipulatif dan stabilitas. Gerakan lokomotor mencakup gerakan berjalan, berlari, melompat, meloncat, melompat-lompat, mendaki. Sementara gerakan manipulatif mencakup gerakan melempar, menangkap, menendang, memasukkan. Selanjutnya gerakan stabilisasi mencakup mengayun, berguling, membalikkan badan dan berjalan di atas papan titian. Catron menjelaskan bahwa perkembangan motorik meliputi empat domain, yaitu: (1) koordinasi mata-tangan/mata-kaki, (2) kemampuan lokomotor, (3) kemampuan non lokomotor, (4) pengendalian dan pengaturan tubuh. Keempat domain tersebut perlu dikembangkan sejak dini. **Koordinasi mata tangan** perlu distimulasi agar anak dapat mempelajari kemampuan manipulasi objek, kemampuan memproyeksi objek (melempar, menangkap dan memukul), kemampuan motorik halus (mencoret-coret, menggambar dan menulis), serta kemampuan mengikuti jejak secara visual. **Kemampuan lokomotor** perlu dikembangkan dengan tujuan membantu anak mengembangkan kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk berpindah (menggunakan semua anggota tubuh) secara horizontal dan proyeksi tubuh seperti melompat, meloncat, berlari cepat, berjingkrak dan meluncur. **Kemampuan non lokomotor** perlu dikembangkan dengan tujuan untuk membantu anak melatih kemampuan berpindah (dengan sebagian atau semua anggota tubuh) dan manipulasi seperti gerakan menarik, mengangkat, memutar, mengulurkan tangan, berguling, melipat dan membungkuk. **Kemampuan pengendalian dan pengaturan tubuh** perlu distimulasi dengan tujuan agar anak mampu mengatur kemampuan motorik setiap hari dan membantu anak mempelajari keseimbangan dan kesadaran temporal, ketangkasan dan koordinasi (berkaitan dengan kemampuan berhenti, memulai dan berpindah) serta mempelajari persepsi tubuh dan ruang.

b. Berbagai Pandangan Mengenai Perkembangan Motorik Anak

Fisik atau tubuh manusia merupakan system organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. Semua organ ini terbentuk pada periode prenatal (dalam kandungan). Kuhlen dan Thomshon. 1956 (Yusuf, 2002) mengemukakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu (1) system syaraf yang sangat mempengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; (2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; (3) kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis; dan (4) struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.

Usia emas dalam perkembangan motorik adalah *middle childhood* atau masa anak-anak, seperti yang diungkapkan Petterson (1996).

Pada usia ini, kesehatan fisik anak mulai stabil. Anak tidak mengalami sakit seperti usia sebelumnya. Hal ini menyebabkan perkembangan fisik jadi lebih maksimal dari pada usia sebelumnya.

Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik-turun tangga dan sebagainya.

Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan

memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal.

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Otak lah yang menstir setiap gerakan yang dilakukan anak. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak.

Perkembangan motorik berbeda dari setiap individu, ada orang yang perkembangan motoriknya sangat baik, seperti para atlit, ada juga yang tidak seperti orang yang memiliki keterbatasan fisik. Gender pun memiliki pengaruh dalam hal ini, sesuai dengan pendapat Sherman (1973) yang menyatakan bahwa anak perempuan pada usia *middle childhood* kelenturan fisiknya 5 %- 10 % lebih baik dari pada anak laki-laki, tapi kemampuan fisik atletis seperti lari, melompat dan melempar lebih tinggi pada anak laki-laki dari pada perempuan.

Perkembangan motorik beiringan dengan proses pertumbuhan secara genetik atau kematangan fisik anak, *Motor development comes about through the unfolding of a genetic plan or maturation* (Gesell, 1934 dalam Santrock, 2007). Anak usia 5 bulan tentu saja tidak akan bisa langsung berjalan. Dengan kata lain, ada tahapan-tahapan umum tertentu yang berproses sesuai dengan kematangan fisik anak.

Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah *Dynamic System Theory* yang dikembangkan Thelen & Whiteneyerr. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus mempersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan anak. Misalnya ketika anak melihat mainan dengan beraneka ragam, anak mempersepsikan dalam otaknya bahwa dia ingin memainkannya. Persepsi tersebut memotivasi

anak untuk melakukan sesuatu, yaitu bergerak untuk mengambilnya. Akibat gerakan tersebut, anak berhasil mendapatkan apa yang di tujuhnya yaitu mengambil mainan yang menarik baginya.

Teori tersebut pun menjelaskan bahwa ketika bayi dimotivasi untuk melakukan sesuatu, mereka dapat menciptakan kemampuan motorik yang baru, kemampuan baru tersebut merupakan hasil dari banyak faktor, yaitu perkembangan sistem syaraf, kemampuan fisik yang memungkinkannya untuk bergerak, keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak, dan lingkungan yang mendukung pemerolehan kemampuan motorik. Misalnya, anak akan mulai berjalan jika sistem syarafnya sudah matang, proporsi kaki cukup kuat menopang tubuhnya dan anak sendiri ingin berjalan untuk mengambil mainannya.

Selain berkaitan erat dengan fisik dan intelektual anak, kemampuan motorik pun berhubungan dengan aspek psikologis anak. Damon & Hart, 1982 (Pettersen 1996) menyatakan bahwa kemampuan fisik berkaitan erat dengan *self-image* anak. Anak yang memiliki kemampuan fisik yang lebih baik di bidang olah raga akan menyebabkan dia dihargai teman-temannya. Hal tersebut juga seiring dengan hasil penelitian yang dilakukan Ellerman, 1980 (Peterson, 1996) bahwa kemampuan motorik yang baik berhubungan erat dengan *self-esteem*.

c. Batasan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) merupakan gerakan yang dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak memerlukan tenaga tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat seperti koordinasi mata, tangan dan telinga. Kontrol motorik halus pada tahap yang paling awal masih berupa gengaman yang bersifat refleks.

Gerakan ini kemudian akan menjadi lebih terkoordinasi dan lebih baik seiring dengan meningkatnya usia dan pengalaman. Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun, kemudian akan semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang dicirikan dengan meningkatnya keterampilan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya.

d. Keterampilan yang berkaitan dengan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus mencakup tidak hanya koordinasi mata dan tangan. Keterampilan ini mencakup keterampilan lainnya, yaitu: (1) kekuatan otot, (2) postur/ posisi tubuh, (3) tekanan otot, (4) kemampuan menggenggam berbagai ukuran dan bentuk, (5) koordinasi tangan dan mata, (6) kecepatan manipulatif, (7) kelancaran lengan ketika memindahkan, (8) pengendalian kekuatan, (9) kecepatan manipulatif, (10) kestabilan tangan, (11) kepekaan kinestetis, (12) kecermatan dalam menggenggam, dan (13) pelepasan genggaman.

e. Perkembangan Motorik Halus

Masa prasekolah merupakan masa yang paling bagus untuk mengembangkan sejumlah keterampilan motorik halus. Pada usia ini, seiring dengan semakin matangnya organ motorik maka gerakan yang dilakukan oleh anak juga mengalami peningkatan yang pesat. Hurlock mengatakan bahwa usia prasekolah merupakan masa yang paling ideal untuk mengembangkan keterampilan karena pada usia ini: (1) tubuh anak lebih lentur, (2) anak belum memiliki banyak tanggung jawab, (3) anak bersedia mengulangi tindakan sehingga sangat memungkinkan mereka untuk banyak mencoba, (4) anak lebih berani mencoba, dan (5) anak belum memiliki banyak keterampilan.

f. **Asesmen Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah**

Teknik asesmen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pencapaian perkembangan motorik halus anak adalah dengan **checklist perkembangan**. Checklist perkembangan merupakan daftar sejumlah criteria yang telah ditetapkan sebelumnya untuk merekam hasil observasi. Dengan checklist perkembangan, kita akan mengetahui rangkaian perkembangan yang ditunjukkan oleh anak.

C. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

1. Landasan Teori Pemerolehan Bahasa

Teori-teori yang digunakan untuk pengembangan bahasa bagi anak usia dini adalah

a. Teori *Behaviorist* dari Skinner

1) Teori *behaviorist*

Teori ini mendefinisikan pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku. Para behaviorist mempercayai bahwa manusia dibentuk oleh lingkungan eksternalnya. Jadi kita perlu mengubah lingkungan pembelajaran agar dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku anak secara bertahap. Perilaku yang positif jika diperkuat cenderung untuk diulangi lagi, karena pemberian penguatan secara berkala dan disesuaikan dengan kemampuan anak akan efektif untuk membentuk perilaku anak.

2) Aktivitas pemerolehan bahasa yang mengimplementasikan teori Behaviorist

Pendidik perlu memberikan penguatan dalam bentuk pujian atau hadiah terhadap bicara anak walaupun belum lancar atau jelas pengucapannya. Hal ini akan mendorong anak untuk mau berbicara dengan siapapun. Guru menyiapkan kondisi kelas atau sekolah yang mendorong perkembangan bahasa anak. Misalnya agar anak menyukai bacaan, pendidik menyediakan buku-buku bacaan yang

sesuai dengan usia anak dimana saja di sudut-sudut sekolah. Anak menyenangi tulisan, pendidik menyediakan alat-alat tulis (pensil, spidol, krayon, arang, dll) dan kertas (bisa kertas baru atau bekas). Dengan kondisi yang kita siapkan tersebut dapat mendorong anak memperoleh kemampuan bahasa.

b. Teori Nativist dari Chomsky

1) Teori Nativist

Mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Pada saat seorang anak lahir, dia telah memiliki seperangkat kemampuan berbahasa yang disebut 'Tata Bahasa Umum' atau 'Universal Grammar'. Teori ini mengatakan bahwa meskipun pengetahuan yang ada di dalam diri anak tidak mendapatkan banyak rangsangan, anak akan tetap dapat mempelajarinya. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang dia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada, hal ini karena anak memiliki sistem bahasa yang disebut Perangkat Penguasaan Bahasa (*Language Acquisition Devise /LAD*).

2) Aktivitas pemerolehan bahasa yang mengimplementasikan teori Nativist

Pendidik tidak memaksa kehendak pada anak, bahwa anak memiliki kemampuan. Mereka bukan makhluk Tuhan yang kosong tetapi makhluk yang sudah memiliki potensi tinggal dikembangkan. Peran pendidik adalah menjadi model, memfasilitasi dan memotivasi.

c. Teori Constructive dari Piaget, Vygotsky, Gardner

1) Teori Constructive

Perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi dengan orang lain, maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang. Anak memiliki perkembangan kognisi yang terbatas pada usia-usia

tertentu, tetapi melalui interaksi sosial, anak akan mengalami peningkatan kemampuan berpikir.

2) Aktivitas pemerolehan bahasa yang mengimplemen-tasikan teori **Contructive**

Anak akan dapat belajar dengan optimal jika diberikan kegiatan. Sementara anak melakukan kegiatan, anak perlu didorong untuk sering berkomunikasi. Adanya anak yang lebih tua usianya atau orang dewasa yang mendampingi pembelajaran dan mengajak bercakap-cakap akan menolong anak menggunakan kemampuan berbahasa yang lebih tinggi. Jika anak mengalami kesulitan, peran orang dewasa yang tepat akan membantu anak memecahkan persoalan sehingga anak dapat belajar sesuatu dari peristiwa tersebut. Karena itu pendidik perlu menggunakan metode yang interaktif, menantang anak untuk meningkatkan pembelajaran dan menggunakan bahasa yang berkualitas.

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

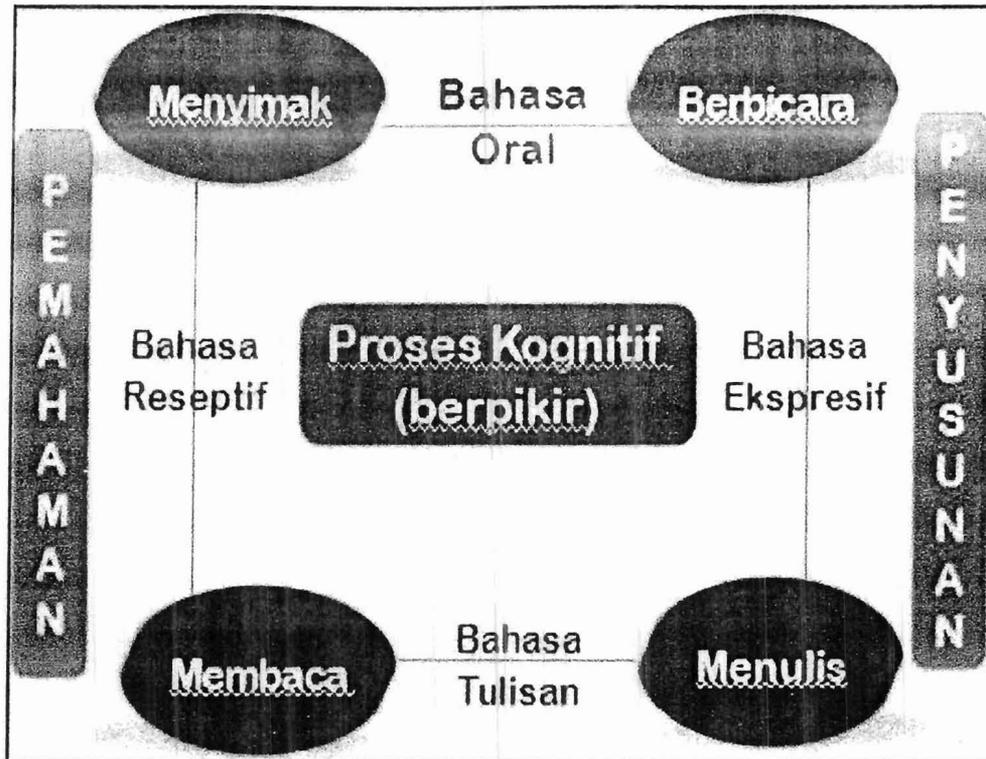
a. Konsep Dasar Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Kita semua menyadari bahwa bahasa merupakan suatu hal yang penting. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Berkomunikasi sebagai kebutuhan dasar bagi setiap anak karena merupakan makhluk sosial yang harus hidup berdampingan dengan sesamanya. Anak selalu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. 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 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.

Bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan. Dengan adanya bahasa, satu individu dengan individu lain akan saling berhubungan melalui proses berbahasa. Badudu (1989) mendefinisikan bahasa sebagai alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Sementara Bromley (1992) menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal.

Pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini mencakup empat aspek, yaitu: berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan bahasa. Sebaliknya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa yang dihasilkan oleh orang lain. Keterkaitan antara keempat aspek keterampilan ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Menurut teori nativisme, terdapat keterkaitan antara faktor biologis dan perkembangan bahasa. Pada saat lahir, anak telah memiliki seperangkat kemampuan berbahasa yang disebut ‘Tata Bahasa Umum’ atau ‘Universal Grammar’. Teori ini menjelaskan bahwa tidak terdapat keterkaitan antara kemampuan intelegensi dan pengalaman pribadi anak. Meskipun pengetahuan yang ada di dalam diri anak tidak mendapatkan banyak rangsangan, anak akan tetap dapat mempelajarinya. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang dia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada. Hal ini dikarenakan anak memiliki alat penguasaan bahasa (*language acquisition device*) dan mampu mendeteksi kategori bahasa tertentu.

Selanjutnya, teori behavioristik lebih mengedepankan peran perlakuan lingkungan setelah anak dilahirkan. Ketika dilahirkan, anak tidak memiliki kemampuan apapun. Belajar bahasa harus dengan pengondisian lingkungan, proses imitasi dan diberikan penguatan.

Dengan demikian, pengkondisian lingkungan menjadi sebuah faktor yang sangat kritis karena lingkunganlah yang perlu memberikan pengaturan pada stimulus dan konsekuensi yang ditimbulkannya. Jika stimulasi bahasa yang diberikan kepada anak baik maka konsekuensi atau hasil yang akan didapatkan oleh anak juga akan baik.

Berbeda dengan kedua teori sebelumnya, teori konstruktivisme memandang bahwa ketika anak mempelajari bahasa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya: peran aktif anak terhadap lingkungan, cara anak memproses suatu informasi, dan menyimpulkan struktur bahasa. Melalui proses interaksi dengan orang lain, maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang.

Keterampilan berbahasa pada anak usia dini berkembang sangat cepat. Dalam fase kehidupan anak usia dini yaitu rentang usia 0-8 tahun, bahasa digunakan dengan cara yang semakin baik seiring dari hari ke hari. Hal ini sebagian terjadi karena anak memahami aturan bahasa dengan lebih baik, sebagian karena kosakatanya bertambah banyak, dan sebagian karena keterampilan belajarnya lebih baik. Anak mulai menggunakan bahasa bukan hanya untuk mengkomunikasikan kebutuhannya sendiri, tetapi juga untuk mendengarkan perasaan dan pandangan orang lain. Kalimatnya menjadi lebih panjang, dengan struktur tata bahasa yang lebih canggih, dan juga mengandung lebih banyak arti. Seorang anak berusia 5 tahun pada umumnya dapat memberikan kontribusi yang baik pada percakapan apapun dengan anak-anak lain dan orang dewasa.

Keterampilan berbahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif dan kompetensi sosial anak. Menurut Depdikbud (1996) dijelaskan bahwa anak yang belajar berbicara dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain cenderung lebih berkembang dalam kemampuan keaksaraan dan belajar beragam pengalaman. Sebaliknya, anak yang gagal dalam perkembangan keterampilan berbahasa sesuai usianya memiliki resiko dalam

kehidupan sosialnya, bermasalah dalam keterampilan membaca, dan kesulitan akademik lainnya di sekolah.

Beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh guru dan orang dewasa dalam pengembangan bahasa anak antara lain:

- 1) *Berbicaralah (dua arah – ada interaksi timbal balik) dengan anak, libatkan anak dalam percakapan sehari-hari.*
- 2) Berbicara dua arah kepada anak tidak sama dengan orang dewasa berbicara dan anak lebih banyak menyimak apa yang orang dewasa katakan. Dalam berbicara dua arah, kita meminta anak untuk ikut serta terlibat dalam percakapan. Anak memiliki hak untuk mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, menanggapi pembicaraan, menunjukkan ketidaksetujuan, dsb. Melalui pengalaman seperti ini, anak akan belajar kosa kata baru dan berbicara dalam berbagai konteks yang sangat penting bagi anak dalam memperluas pengalamannya dalam berbahasa.
- 3) *Bacakan dan ulangi bacaan cerita dengan teks yang dapat diprediksi oleh anak.*
- 4) Dengan seringnya kita membacakan buku cerita bagi anak, bukan hanya nilai moral yang dapat kita tanamkan, akan tetapi anak juga akan belajar bahwa tulisan dan gambar yang ada dalam buku cerita sebenarnya memiliki arti. Anak akan belajar memahami sebuah simbol dan memprediksi kelanjutan sebuah cerita.
- 5) *Semangati anak untuk menceritakan pengalaman dan mendeskripsikan ide dan kejadian yang penting bagi mereka.*
- 6) Anak prasekolah memiliki peningkatan pengalaman yang lebih luas dibandingkan pada masa sebelumnya. Anak tentu akan senang sekali menceritakan pengalaman yang mereka dapatkan sepanjang hari ketika bermain dengan teman-temannya. Kita juga sebaiknya memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan gagasan yang dimilikinya sekaligus untuk memupuk kepercayaan diri mereka.

- 7) *Kunjungi perpustakaan secara teratur.*
- 8) Mengunjungi perpustakaan secara teratur tidak hanya menumbuhkan kesadaran akan budaya keaksaraan. Akan tetapi anak akan belajar bahwa perpustakaan dapat menjadi tempat utama untuk mempelajari dunia di sekitar mereka dengan membuka banyak buku. Jika memungkinkan, kita dapat meminta orang tua untuk membuat perpustakaan di rumah masing-masing dan memanfaatkannya semaksimal mungkin.
- 9) *Sediakan kesempatan bagi anak untuk menggambar dan mencetak, menggunakan alat-alat menulis.*
- 10) Pengalaman ini akan membantu anak mengungkapkan pengalaman pribadinya melalui coretan (tertulis). Berikan pengalaman kepada anak untuk menggunakan peralatan menulis seperti menulis menggunakan pensil, krayon atau spidol sedini mungkin.

b. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Banyak hal yang mempengaruhi kebiasaan mendengarkan. Hal yang paling berpengaruh adalah kapasitas meliputi pengaruh kemampuan psikologis kemampuan *auditory*. Selanjutnya adalah persepsi secara auditori (membedakan suara, mengabung suara, dan menyimpan kedalam ingatan), Berikut merupakan tahapan perkembangan mendengar anak (yang sesuai dan yang menguatirkan */red flags*).

1) Usia 3-4 tahun

- a) Mengingat permainan
- b) Memahami konsep sederhana (besar/sedikit, hari ini, waktu tidur)
- c) Menikmati mendengarkan cerita yang sama yang diulang-ulang
- d) Menggabungkan kata-kata dan kalimat dari awal berdiskusi ke diskusi selanjutnya dengan buku yang sama

- e) Menunjukkan dan memberi nama hewan-hewan yang berbeda
- f) Mampu memahami dua perintah secara langsung (contoh: pertama, pakai jaketmu, kemudian pakai topimu)
- g) Mencocokkan secara khusus suara-suara musik terhadap alat-alat yang menghasilkan suara tersebut (contoh: piano, gitar, drum)
- h) Menanggapi secara tepat pertanyaan-pertanyaan selama bercakap
- i) Menegakan jari tangan dengan benar dalam menanggapi pertanyaan "berapa umurmu?"
- j) Memahami dan memberi definisi obyek yang mereka gunakan
- k) Memahami perbandingan sederhana (contoh : besar, lebih besar, paling besar)
- l) Memahami pernyataan kondisi (contoh: jika/lalu karena)
- m) Memahami "hanya berpura-pura" dengan kenyataannya
- n) Mempelajari kata-kata yang berhubungan dengan masa lalu (contoh: kemarin), saat ini (contoh: hari ini) dan akan datang "contoh: besok"
- o) Dapat berbicara secara singkat tentang apa yang dilakukan
- p) Berusaha untuk menyamai gaya berbicara orang dewasa.

2) Usia 5-6 tahun

- a) Dapat mengenali warna dan bentuk dasar
- b) Dapat menunjukkan pemahaman mengenai hubungan tempat (diatas, dibawah, didekat, disamping)
- c) Mampu merasakan perbedaan nada (tinggi/rendah) dan mengerti "tangga nada"
- d) Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk yang lebih banyak (contoh: ya, kamu boleh pergi, tapi kamu perlu pakai sepatumu")
- e) Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar (contoh: mampu menceritakan kembali sebuah cerita secara terperinci)

3) Daftar Perkembangan “Red Flags” untuk preschool/SD awal

- a) Anak merasa lebih tidak nyaman ketika berada di lingkungan yang bising atau duduk menjauh dari pembicara
- b) Anak tidak menanggapi pernyataan atau pertanyaan yang terasa tidak menyenangkan anak-anak dalam kelompok (contoh : siapa yang ingin membantu memberi makan kelinci?)
- c) Anak sering mengatakan “apa?” atau “huh?”
- d) Anak cukup mengalami kesulitan untuk mengikuti petunjuk ketika tidak melihat wajah pembicara.

c. Tahapan Perkembangan Menulis dan Membaca

1) Tahapan Perkembangan Menulis Anak Usia Dini

a) *Scribble stage* (tahap mencoret atau membuat goresan)

Pada tahap ini anak mulai membuat tanda-tanda dengan menggunakan alat-alat tulisan. Anak mulai belajar bahasa tulisan. Biasanya dilakukan di dinding, kertas atau apa saja yang dianggapnya dapat ditulis. Orang tua dan guru pada tahap mencoret dapat menjadi model dan menyediakan bahan untuk menulis seperti cat, buku, kertas dan krayon. Orang tua

b) *Linear repetitive stage* (Tahap pengulangan secara linear)

Tahap selanjutnya dalam perkembangan menulis adalah tahap pengulangan secara linear. Pada tahap ini, anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal. Tulisan yang dihasilkan anak seperti membuat gambar rumput. Orangtua dan guru memberi kegiatan yang berkaitan dengan tulisan, misalnya bermain peran di restoran, dimana seorang pramusaji menuliskan menu yang akan dipesan oleh pelanggan, atau seorang dokter yang akan menulis resep obat. Kegiatan tersebut akan membantu anak untuk menyenangi menulis. Biasanya anak akan ingat kata

apa saja yang ditulis walaupun bentuk tulisannya seperti rumput.

c) ***Random letter stage*** (Tahap Menulis secara random)

Pada tahap ini, anak belajar tentang berbagai bentuk yang dapat diterima sebagai suatu tulisan walaupun huruf yang muncul masih acak. Pada tahap ini orangtua dan guru dapat memberi kegiatan menceritakan gambar yang dibuat oleh anak. Kegiatan ini membantu anak untuk menuangkan ide pada gambar menjadi tulisan walaupun kata yang muncul tidak utuh (hurufnya acak), contoh: anak ingin menulis kata "aku pergi ke taman safari" tetapi yang muncul "aku pgi k tmn sfri".

d) ***Letter Name writing or phonetic writing Stage*** (tahap menulis tulisan nama)

Pada tahap ini, anak mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Permulaan tahap ini sering digambarkan sebagai menulis tulisan nama karena anak-anak menulis tulisan nama dan bunyi secara bersamaan. Sebagai contoh, anak menulis kata "dua" dengan "duwa", "pergi" dengan "pegi", "sekolah" dengan "skola". Pada tahap ini anak menulis sesuai dengan apa yang ia dengar.

2) **Tahapan Perkembangan Membaca Anak Usia Dini**

a) ***Tahap Magical Stage*** (Tahap fantasi)

Anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

b) ***Self Concept Stage*** (Tahap Pembentukan Konsep Diri Membaca)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman

sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan

c) *Bridging Reading Stage* (Tahap Membaca Gambar)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad

d) *Take Off Reader Stage* (Tahap Pengenalan Bacaan)

Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan

e) *Independent Reader Stages* (Tahap Membaca Lancar)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.

d. Kegiatan Membaca dan Menulis

1) Persiapan untuk membaca:

- a) Bagaimana cara membalik halaman, dari kiri ke kanan, membalik ke depan kembali)
- b) Istilah-istilah buku (halaman, cover, pengarang, gambar cetakan)
- c) Persamaan dan perbedaan antara penyebutan dan bahasa dengan tulisan.
- d) Dasar elemen cerita (tempat, karakter, alur cerita)

e) Bagaimana bertanya dan menjawab pertanyaan.

Saat mengevaluasi ilustrasi yang ada pada buku anak, lihatlah ilustrasi yang “dapat dimengerti, merangsang emosional dan respon emosional yang besar, dapat melatih imajinasi pembaca. Dalam buku bergambar, harus ada salah satu dari kelima elemen (garis, warna, tekstur, bentuk, dan penyusunan atau komposisi) untuk melengkapi cerita. Ajari anak untuk melihat ilustrasi sebagai bagian dari pengalaman mereka dalam membaca buku cerita. Salah satu tantangan dalam menggunakan kesusastraan adalah mencocokkan buku dengan anak atau kelompok anak. Dibawah ini ada tips memilih buku untuk anak yang merujuk pada perkembangan karakteristik anak.

2) Tips memilih buku yang tepat untuk anak usia dini.

a) 0-2 tahun

Pengembangan karakteristik: menjelajahi dunia lewat sensorik input dan aktivitas motorik (Piaget); berhubungan dengan permasalahan membangun basic trust (Erikson); mempesona dengan kebiasaan baik/buruk dan pemberian hadiah/sanksi (Kohlberg). Buku yang tepat: Buku yang mudah didapat, awet, tidak asing, berwarna-warni, interaktif.

b) 2-4 tahun.

Pengembangan karakteristik: melanjutkan untuk berinteraksi dengan lingkungan dan memperoleh konsep dasar; umur dimana garis antara fantasi dan kenyataan tidak tergambar dengan jelas (Piaget); berhubungan dengan permasalahan kemerdekaan hak dan kenyataan diri (Erikson); umumnya ingin menyenangkan orang lain (Kohlberg). Buku yang tepat: Buku yang ringkas, dan mempunyai alur cerita yang sederhana dengan akhir yang menyenangkan; irama, persamaan bunyi, pengulangan; dan perilaku baik/buruk.

c) 4-7 tahun.

Pengembangan karakteristik: menampilkan operasi mental dasar (Piaget); berhubungan dengan masalah memperoleh kompetensi dan keahlian baru yang dapat mengarahkan penyelesaian (Erikson); melihat perilaku yang menyesuaikan dengan ekspektasi peran perempuan/laki-laki. Buku yang tepat: Buku yang mempunyai imajinasi dan fantasi dan komedi; juga buku dongeng, buku yang berisi informasi.

d) 7-9 tahun.

Pengembangan karakteristik: mulai mengerti waktu; mulai menguasai ide-ide abstrak lainnya dan membangun sosial (pendapat) (Piaget); mulai mandiri (Erikson); mulai meneliti tentang aturan, hukum, dan mulai menghormati wewenang yang sudah tersusun dalam masyarakat (Kohlberg). Buku yang tepat: Buku yang memiliki fantasi yang tinggi dan petualangan dan dapat menjelajahi waktu lampau dan masa depan. Menari dengan misteri, memecahkan masalah dan mengidentifikasi karakter. Menikmati non fiksi, biografi dan petualangan.

D. Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini

Masa usia dini adalah periode penting yang memberikan pengalaman awal dalam rentang kehidupan manusia. Pengalaman awal yang diperoleh anak pada masa tersebut akan mempengaruhi sikap, perasaan, pikiran dan perilaku anak pada tahap selanjutnya. Pelatihan dan pengkondisian yang diberikan pada anak secara berkelanjutan akan membantu anak mencapai berbagai tugas perkembangannya secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang perlu dimiliki anak adalah ketrampilan dalam berinteraksi dengan lingkungan serta kemampuan mengekspresikan emosi secara positif dan wajar. Hal ini terkandung dalam kompetensi pendidikan yang dirumuskan oleh UNESCO yang menyatakan bahwa pendidikan adalah serangkaian

aktivitas untuk menanamkan kecakapan hidup (*life skills*), kecakapan untuk bertindak (*to do*), kecakapan untuk hidup (*to be*), kecakapan belajar (*to learn*), dan kecakapan hidup bersama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kompetensi pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kecakapan akademik kognitif saja, melainkan kecakapan afektif (emosi, sosial, spiritual) dan psikomotorik.

Untuk memperoleh ketrampilan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial, diperlukan kerjasama dari berbagai pihak. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama bagi anak yang berperan penting dalam mengembangkan sikap dan perilaku anak agar sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat. Lingkungan sekolah juga memberikan kontribusi yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana sebagian aktivitas anak dilakukan di sekolah dengan bimbingan pendidik/guru. Kerjasama yang terjalin antara pihak keluarga dan pihak sekolah akan memberikan pengaruh positif bagi kemajuan perkembangan anak. Dengan bimbingan pendidik yaitu orang tua dan guru, anak akan berkembang optimal dan dapat menghadapi berbagai tantangan di lingkungan.

Masa usia dini adalah periode terbaik bagi anak untuk belajar mengembangkan kemampuan sosialisasi dan mengekspresikan emosi secara positif. Untuk mencapai hal ini, dibutuhkan keterlibatan pendidik, dalam hal ini guru untuk memfasilitasi anak dalam belajar proses sosial. Berkaitan dengan hal tersebut, diharapkan materi tentang pengembangan sosial dan emosi anak pada modul ini dapat menambah wawasan guru tentang tahapan perkembangan emosi dan sosial pada anak dalam rangka membimbing anak untuk mengekspresikan emosi dan beradaptasi sesuai dengan harapan sosial. Para guru juga diharapkan dapat mengembangkan berbagai kegiatan yang dapat memfasilitasi anak mengembangkan ketrampilan sosial dan emosinya.

1. Perkembangan Sosial Emosi Anak

Perkembangan sosialisasi pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan perilakunya. Perkembangan sosialisasi

adalah proses dimana anak mengembangkan ketrampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang di luar dirinya, dan juga belajar penalaran moral dan perilaku. Perkembangan emosi berkaitan dengan cara anak memahami, mengekspresikan dan belajar mengendalikan emosinya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Emosi anak perlu dipahami para guru agar dapat mengarahkan emosi negative menjadi emosi positif sesuai dengan harapan sosial.

Perkembangan sosialisasi dan emosi pada anak tidak terlepas dengan kondisi emosi dan kemampuan anak merespon lingkungannya di usia sebelumnya. Bayi yang mendapat pengasuhan dan perawatan secara baik dimana kebutuhannya secara fisik dan psikologis terpenuhi, akan merasa nyaman dan membentuk rasa percaya terhadap lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, bayi yang tidak terpenuhi kebutuhannya, dimana mendapatkan penolakan dari orang tua atau pengasuhnya, akan mengembangkan rasa cemas dan membentuk rasa ketidakpercayaan dengan lingkungan sekitarnya pula. Dengan demikian, mereka memiliki potensi mengalami masalah kesehatan secara fisik dan mental di tahap kehidupannya.

Erikson menyatakan bahwa individu, termasuk anak, tidak hanya mengembangkan kepribadian yang unik tetapi juga memperoleh ketrampilan dan sikap yang dapat membantunya menjadi aktif dan bermanfaat sebagai bagian dari masyarakat. Erikson juga memberikan penjelasan tentang adanya perkembangan yang bersifat alamiah dan pengaruh budaya. Selain itu perkembangan sosialisasi dan emosi pada anak juga dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Pada usia pra sekolah, anak sudah mulai menyadari bahwa tidak semua keinginannya dapat dipenuhi. Namun demikian, hal ini bukan berarti anak sudah mampu mengendalikan perasaan atau emosinya saat harapannya tak dapat diperoleh. Kemampuan sosialisasi dan emosi anak akan berkembang seiring dengan penambahan usia dan pengalaman yang diperolehnya. Aspek kognitif juga berperan penting dalam hal ini dimana dengan

bergaul dan melakukan berbagai aktivitas bersama teman sebaya. Di sekolah pula anak mendapatkan berbagai pengalaman yang mungkin tidak diperoleh di rumah. Lingkungan masyarakat membawa pengaruh besar terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi. Dalam lingkungan masyarakat, anak dibesarkan dan mendapat pengalaman berinteraksi dengan banyak orang.

4. Proses Sosialisasi

Dalam bersosialisasi, anak membutuhkan keterampilan agar dapat melakukan proses sosialisasi yaitu 1) proses imitasi; 2) proses identifikasi; 3) proses internalisasi. Proses imitasi adalah proses dimana anak belajar meniru perilaku yang dapat diterima secara sosial. Proses imitasi ini dilakukan ketika anak melihat secara langsung perilaku orang lain yang dijadikan contoh/model. Setelah melakukan proses imitasi, anak melakukan proses identifikasi. Proses identifikasi adalah proses terjadinya pengaruh sosial pada anak, dimana anak ingin menjadi seperti orang yang dicontoh. Dalam proses identifikasi, anak berusaha berperilaku sesuai dengan orang yang ditirunya. Proses internalisasi adalah proses penanaman serta penyerapan nilai-nilai. Dalam proses ini diperlukan pemahaman anak untuk membedakan nilai-nilai sosial yang baik dan buruk.

Bandura mengemukakan tahapan/fase yang dilalui individu dalam mengamati perilaku tertentu yaitu: 1) Memperhatikan (*attention*), 2) Menyimpan (*retention*), 3) Mereproduksi (*reproduction*), 4) Motivasi (*motivation*). Sebagai contoh, anak akan mengamati perilaku orang dewasa melalui tahapan tersebut. Hal ini berarti jika orang dewasa membentak, mengancam, memukul dan sebagainya, maka akan diperhatikan anak, tersimpan dalam memori, dicontoh dan memotivasi anak untuk melakukan hal yang sama. Sosialisasi melibatkan 3 proses yaitu (1) belajar berperilaku sesuai dengan harapan sosial; (2) bermain sosial sesuai dengan peran yang diharapkan; (3) pengembangan sikap sosial.

a. Arah Perkembangan Imitasi

Tidak ada keraguan lagi bahwa peniruan yang bersifat selektif terjadi pada usia 7 atau 8 bulan yang kemudian akan menjadi lebih sering dan kompleks dalam beberapa tahun berikutnya. Bayi berusia 1 tahun meniru gerak isyarat, suara, dan perilaku lain yang dilihat dan didengar, walaupun mungkin mereka lebih meniru perilaku yang dapat mereka lihat sendiri (misalnya gerakan tangan), dibanding tindakan yang tidak dapat mereka lihat sendiri (misalnya mengeluarkan lidah).

Aksi meniru yang terlambat mungkin terjadi sebelum usia 2 tahun. Seorang anak berusia 15 bulan, memandang dengan diam pada ibunya yang sedang memutar telepon, beberapa menit, jam atau minggu kemudian anak itu akan mengulangi tindakan tersebut diatas. Koordinasi motor yang diperlukan akan memutar nomor telepon telah lama ada didalam daftar pikiran anak sebelum tindakan meniru terjadi. Hal serupa terjadi jika seorang anak usia 20 bulan, melihat pada seorang peneliti laboratorium yang meletakkan sebuah balok kayu pada sebuah tempat kayu dan berkata, "boneka ini amat lelah dan kita harus meletakkannya ditempat tidur. Selama tidur boneka". Anak itu gagal meniru sebagian kejadian itu selama 20 menit berikutnya. Tetapi jika ia memasuki ruang yang sama sebulan kemudian dan melihat mainan yang sama, ia segera akan meletakkan balok kayu itu pada sebuah tempat kayu dan mengatakan, "selamat tidur".

b. Arah Perkembangan Identifikasi

Sejalan dengan perkembangannya, anak mendapatkan banyak sifat dan pola perilaku yang sama dengan sikap perilaku orang tua mereka. Kadang-kadang persamaan mereka ditunjukkan dalam karakteristik seperti cara berjalan, gerak tangan, serta perubahan lagu suara yang cukup mencolok. Dalam hal demikian anak dikatakan identik dengan ibu atau ayahnya.

Kondisi identifikasi berasal dari aliran Psikoanalisa dan memegang memegang peranan penting dalam teori Freud. Dalam teori

Psikoanalitik, identifikasi dihubungkan dengan proses tidak disadari yang dilalui seseorang dalam meniru karakteristik (sikap, pola, perilaku, emosi) orang lain. Anak-anak, dengan meniru sikap serta ciri orang tua mereka, akan merasa bahwa mereka telah menyerap sebahagian kekuatan dan persyaratan yang dimiliki orang tuanya.

Identifikasi menurut pandangan Psikoanalitik, lebih dari penjiplakan perilaku orang tua; anak itu memberi respon seolah-olah ia adalah ibu atau ayah. Jadi seorang anak perempuan yang mengidentifikasikan dirinya dengan ibunya, merasa bangga jika ibunya menerima penghargaan atau kehormatan seolah-olah ia sendiri yang menerimanya. Melalui proses identifikasi, anak memperoleh perilaku yang berbeda-beda yang terlibat dalam perkembangan kontrol diri, pertimbangan yang baik buruk dibentuk dengan cara menggabungkan standar perbuatan orang tua sehingga anak berbuat menurut standar tersebut meskipun pada waktu ibu atau ayah sedang tidak ada, dan anak akan merasa berdosa jika melanggar standar itu.

Beberapa ahli psikologi meragukan pandangan psikoanalitik mengenai identifikasi sebagai proses tidak disadari yang menyatu. Mereka menyatakan bahwa tidak semua anak menyamai orang tua mereka dalam semua hal. Sebagai contoh, seorang anak perempuan mungkin akan mencoba menyamai kemampuan bergaul dan rasa humor seperti ibunya, tetapi bukan nilai-nilai moralnya. Para ahli psikologi memandang identifikasi sebagai suatu bentuk kegiatan belajar ; anak-anak menirukan perilaku tertentu dari orang tua mereka, karena mereka diberi ganjaran untuk melakukan itu. Saudara kandung, teman sebaya, guru dan tokoh TV merupakan model lain yang berperan sebagai sumber imitasi atau identifikasi. Menurut pandangan ini, identifikasi merupakan proses yang berkesinambungan pada saat respon baru diperoleh sebagai hasil pengalaman langsung dan tidak langsung bersama orang tua atau model lain.

Sebagian besar ahli psikologi – tanpa memandang cara mereka mengidentifikasinya – memandang identifikasi sebagai proses dasar melatih pergaulan anak-anak. Dengan cara menirukan orang penting dalam lingkungan mereka, anak-anak memperoleh sikap dan perilaku yang diharapkan orang dewasa dalam masyarakat mereka. Orang tua, karena merupakan sekutu yang paling awal dan paling bertemu. Merupakan sumber utama identifikasi salah satu orang tua yang jenis kelaminnya sama merupakan model untuk perilaku seks yang dicontoh.

Jika pada masa kanak-kanak dahulu anak-anak selalu menemukan setiap perbuatan ibu dan ayahnya, dengan bermain ibu-ibuan atau ayah-ayahan, suka memakai baju dan sepatu ibu serta ayah (melakukan identifikasi terhadap orang tuanya), maka pada usia prapuber, dan dengan ditemukan AKU-nya, anak berusaha melepaskan identifikasi lama itu.

Anak mulai bersikap kritis terhadap orangtuanya, terutama sekali terhadap ibunya. Anak lalu melebih-lebihkan kemampuan sendiri, dan berusaha keras untuk berbeda dengan orang tuanya. Dan sebagai substitusi/pengganti orangtuanya, anak mengadakan identifikasi dengan salah seorang kawan, guru di sekolah, bintang film, tokoh pahlawan, dan seterusnya. Sebab pribadi-pribadi tersebut dianggap sebagai substitusi - identifikasi atau sebagai Aku ideal aku ideal ini dianggap mempunyai sifat-sifat yang unggul dari orang tuanya.

Usaha ini ada baiknya, sebab peleketan menyeluruh atau identifikasi total terhadap orang tua bisa menjadi penghalang bagi proses kemandirian anak. Identifikasi ekstrim terhadap salah satu kedua orang tuanya mengakibatkan anak tetap dalam status infantilisme - psikis, dan tidak mampu menjadi dewasa secara penuh.

Gejala infantilisme - psikis tersebut sering terdapat pada orang dewasa, sebagai bentuk pendekatan pada figure ibu atau ayahnya tidak

bisa disublimasikan atau diselesaikan selama periode pra pubertas. Selanjutnya selama pra-purbetas ini **proses substitusi identifikasi** tadi lebih banyak peniruan, seperti bermain-main saja, dan berganti-ganti bentuknya. Karena itu anak sering berganti teman yang anti “pacar”; dan cintanya berupa cinta monyet.

Perbuatan identifikasi ini diharapkan untuk memberikan rasa aman atau rasa kehangatan pada diri anak yang masih labil mentalnya itu. Sebab, sungguhpun anak-anak sudah mengangkat diri sendiri sebagai “dewasa”, dan merasa lebih besar, lebih pandai atau lebih mengerti dari pada orangtuanya, namun jauh dalam lubuk hatinya masih banyak bersarang perasaan lemah takut dan bimbang ragu. Oleh karena itu dia memberikan rasa aman atau rasa kehangatan pada diri anak yang masih banyak bersarang perasaan lemah takut dan bimbang ragu. Oleh karena itu dia memerlukan seorang duplikat; yaitu seorang kawan yang keadaannya hampir sama dengan dirinya sebagai “penyangga” EGO-nya.

Agaknya peristiwa memajukan diri mendua kalikan diri dengan mencari seorang kawan substitusi, untuk menyangga kepribadiannya itu, dianggap perlu, untuk memberikan dukungan moril agar dirinya menjadi lebih kuat.

Dapat dipahami kalau anak-anak puer ini memerlukan seseorang untuk dijadikan kawan berbincang dan tempat curahan suka-dukannya, kawan untuk membagikan rasa kecemasan dan permusuhan, untuk ikut memikul semua rahasia dan dambaan hati, rasa dosa dan pedih dan sebagainya. Dengan membagikan/mencurahkan beban hati serta pikiran yang kompleks itu akan terasa oleh anak bahwa “penderitaannya” bisa terungkit lepas.

Banyak kualitas pribadi yang sama sekali bukan tipe menurut jenis kelamin, misalnya antusiasme, rasa humor, keramahtamahan, dan kesatuan karakteristik yang dibagi antara laki-laki dan perempuan. Seorang anak dapat mempelajari karakteristik semacam itu dari salah

satu orangtuanya tanpa melanggar kebiasaan peran jenis kelamin. Ketika mahasiswa perguruan tinggi diinterview mengenai persamaan perilaku mereka dengan orang tua mereka dalam hal temperamen dan minat, seperempat dari jumlah laki-laki percaya bahwa mereka menyerupai ibunya dalam hal itu dan jumlah yang sama dipihak perempuan merasa menyerupai bapak mereka, banyak juga yang menyatakan persamaan dengan kedua orang tua mereka (H.Hilgard, 1980).

c. Tahapan Bermain Sosial

- (1) **Solitary Play (0-2 years):** Anak cenderung bermain sendiri. Anak senang bermain dengan orang yang lebih dewasa tetapi kurang berinteraksi dengan teman sebaya.
- (2) **Parallel Play (2+ years):** Anak mulai duduk bersama dengan teman lain yang sebaya. Namun anak tidak banyak melakukan interaksi satu sama lain.
- (3) **Associative Play (3+ years):** Anak menunjukkan ketertarikan pada teman sebaya dan ingin bermain dengan anak lain. Pada tahap ini anak bermain dalam kelompok kecil dan mengikuti arahan guru
- (4) **Group Play (4+ years):** anak siap berpartisipasi dan bekerjasama dalam melakukan suatu kegiatan di kelompok kecil. Anak juga sudah siap untuk belajar mengatur dirinya dan bermain secara mandiri
- (5) **Games with Rules (6+ years):** anak dapat memahami aturan dalam bermain. Permainan yang bersifat teamwork dan kompetitif baru dapat diberikan setelah tahap ini tercapai.

d. Karakteristik Perkembangan Sosial

Menurut Erikson, masa kanak-kanak merupakan gambaran awal individu sebagai seorang manusia, dimana pola sikap dan perilaku yang diperoleh anak, akan menjadi peletak dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini, khususnya pada usia 4-5 tahun

sangat senang meniru pembicaraan maupun tindakan orang lain. Menurut Erikson, tahapan perkembangan psikososial pada anak pra sekolah adalah tahapan inisiatif /prakarsa versus rasa bersalah. Pada tahap ini anak terlihat aktif dan mulai bermain serta menjalin komunikasi dengan anak-anak lain. Pada tahap ini, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang besar dan menunjukkan perhatian terhadap perbedaan jenis kelamin.

Ciri-ciri perkembangan sosial menurut Steinberg (1995), Hughes (1995) dan Piaget (1996) adalah: (1) memilih teman yang sejenis; (2) cenderung lebih percaya pada teman sebaya; (3) agresivitas lebih meningkat; (4) senang bergabung dalam kelompok; (5) memahami keberadaan bersama kelompok; (6) berpartisipasi dengan pekerjaan orang dewasa; (7) belajar membina persahabatan dengan orang lain; (8) menunjukkan rasa setia kawan. Keterampilan sosialisasi yang diharapkan berkembang pada anak adalah kerjasama, bergiliran, inisiatif/ kepemimpinan, berbagi, disiplin, partisipasi.

e. Pengertian emosi

Emosi berperan penting bagi anak. Pada usia dini, anak telah belajar tentang emosi, walaupun di usia tersebut anak belum dapat menginterpretasi serangkaian emosi negatif yang diekspresikan orang lain. Sebagaimana dinyatakan oleh Sroufe: *'By the preschool period, children have learned a great deal about emotion and emotional expression. Although preschoolers are still not very good at interpreting the range of negative emotions that others may express.'* Emosi menunjukkan kondisi perasaan anak. Anak yang sedang gembira akan menunjukkan emosi dengan cara tertawa atau tersenyum. Anak yang sedang sedih akan menunjukkan emosi dengan menangis atau merengutkan wajah. Berbagai emosi yang diekspresikan anak menunjukkan pada orang lain, apa yang anak rasakan atau anak inginkan pada saat tertentu.

Kata 'emosi' berasal dari bahasa latin yang berarti 'mengeluarkan (*to move out*), menstimulasi dan memotivasi (*to excite*). Arti yang sepadan sering digunakan oleh para psikolog yaitu perasaan (*affect, feeling*), yang dikontraskan dengan kognisi (*cognition*) ataupun tindakan (*action*). Menurut Lindgren, pada dasarnya emosi adalah keadaan antusiasme umum yang diekspresikan dengan perubahan pada perasaan dan kondisi tubuh. '*Essentially, emotion is a state of generalized excitement that expresses itself in changes in feeling tone and body condition.*' Santrock memandang emosi dari segi psikologis dan gejala yang timbul. Emosi adalah perasaan afeksi yang melibatkan kombinasi stimulasi psikologis (seperti jantung yang berdetak lebih kencang) dan ekspresi perilaku (seperti senyuman atau menyeringai). '*Emotion as feeling of affect that involves a mixture of psychological arousal (fast heartbeat) and overt behavior (a smile or grimace).*'

Keinginan memberikan definisi yang komprehensif tentang emosi. Hal itu berkaitan dengan perasaan seseorang saat merasa emosional. Dasar dari emosi adalah kondisi tubuh dan fisiologis. Dengan demikian, emosi akan berpengaruh terhadap persepsi, berpikir dan berperilaku. Emosi dapat diekspresikan melalui bahasa, ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Emosi dapat menjadi pendorong bagi seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa emosi adalah reaksi yang meliputi perubahan fisiologis, ekspresi tingkah laku dan perubahan perasaan karena suatu kejadian yang dialami seseorang saat menghadapi situasi tertentu.

f. Pola Dasar Emosi

Ada tiga pola dasar emosi yang timbul pada anak yaitu takut, marah dan cinta (*fear, anger and love*). Jenis emosi tersebut menunjukkan respon tertentu yang memungkinkan terjadinya perubahan pada perilaku anak. Emosi dapat berubah bukan hanya

disebabkan adanya perubahan perasaan, tapi juga karena kondisi lingkungan yang dialami anak. Hurlock menyatakan ada 3 jenis ekspresi emosi yang umum, yaitu takut, marah dan senang. Rasa takut dapat timbul karena adanya kejadian yang mendadak atau tidak terduga, dimana anak perlu menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Rasa marah biasa muncul pada anak-anak untuk menarik perhatian orang lain, Rasa senang merupakan bentuk emosi yang menunjukkan kegembiraan atau keriang yang dapat disertai dengan ekspresi tawa, senyum sebagai tanda relaksasi tubuh. Ahli psikologi lainnya melihat pola emosi dari segi sumber atau asal emosi itu, yaitu marah, takut dan cinta. Marah terjadi saat anak bergerak menentang sumber frustrasi atau masalah. Takut terjadi saat anak bergerak meninggalkan sumber frustrasi atau masalah. Sedangkan cinta yaitu dimana anak bergerak menuju ke sumber kesenangan.

g. Tipe Emosi Anak

Ada berbagai macam emosi yang biasa ditunjukkan pada anak pra sekolah sebagai berikut:

- (1) Takut adalah perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan. Pembiasaan, peniruan dan ingatan anak terhadap pengalaman yang kurang menyenangkan, berkontribusi terhadap munculnya rasa takut terhadap sesuatu.
- (2) Senang adalah perasaan yang positif dimana anak merasa nyaman karena keinginannya terpenuhi
- (3) Marah adalah reaksi terhadap situasi frustrasi yang dialami, dimana melibatkan perasaan tidak senang atas hambatan yang dihadapi. Anak mengungkapkan rasa marah dengan berbagai cara misalnya menangis, menendang, menggertak, memukul dan sebagainya
- (4) Ingin tahu adalah keingintahuan anak terhadap hal-hal baru, yang berkaitan dengan dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

- (5) Sedih adalah perasaan yang muncul saat anak kehilangan atau tidak memperoleh sesuatu yang diharapkan. Biasanya ungkapan rasa sedih anak adalah dengan menagnis atau kehilangan minat untuk melakukan sesuatu.
- (6) Afeksi adalah perasaan anak yang diwujudkan dalam bentuk kasih sayang pada sesuatu, misalnya dengan memeluk, mencium, atau menepuk objek yang disukai

h. Manfaat dan Fungsi Emosi Anak

Emosi diperlukan anak dalam kehidupan sehari-hari, bahkan emosi semacam marah dan takut sekalipun. Saat anak mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan emosi, anak mendapatkan pengalaman dan bisa merasakan kesenangan dalam kehidupan sehari-hari. Emosi juga mempersiapkan tubuh anak untuk melakukan suatu aktivitas. Semakin intens emosi yang terjadi, maka terjadi ketidakseimbangan dalam tubuh sehingga hal ini dapat mendorong tubuh untuk mempersiapkan tindakan tertentu. Jika persiapan tersebut tidak dibutuhkan, maka akan membuat anak gugup ataupun cemas. Emosi memberikan kekuatan tanda pada sosial tentang perasaan seseorang. Anak memberikan tanda ini melalui berbagai ekspresi wajah yang dapat mengkomunikasikan perasaan mereka. Dengan demikian hal itu dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungan, menyebabkan terjadinya *physiological arousal*, dan memotivasi terjadinya perilaku.

i. Emosi sebagai Bentuk Komunikasi

Emosi merupakan bentuk dari komunikasi, dimana anak mengekspresikan emosi dengan menunjukkan perubahan pada ekspresi wajah dan perubahan tubuhnya. Anak juga mengkomunikasikan perasaannya pada orang lain dan berusaha menginterpretasi perasaan orang lain terhadap dirinya. Emosi dapat mewarnai kehidupan anak. Cara anak memandang perannya dan posisinya di lingkungan sosial

dalam kehidupan sehari-hari, dipengaruhi oleh kondisi emosi mereka, apakah senang, ingin tahu, malu, takut, agresif, dan sebagainya.

j. Karakteristik Perkembangan Emosi Anak

Berikut ini adalah karakteristik emosi pada anak usia dini:

- 1) Emosi anak berlangsung singkat
- 2) Emosi anak bersifat intense
- 3) Emosi anak bersifat temporer
- 4) Emosi anak muncul cukup sering
- 5) Respon emosi anak bermacam-macam
- 6) Emosi anak dapat dideteksi dengan melihat gejala perilakunya
- 7) Kekuatan emosi anak dapat berubah
- 8) Ekspresi emosi anak dapat berubah

Menurut Piaget, anak yang berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional (2-7 tahun) ditandai dengan egosentrisme yang kuat, gagasan imajinatif, bertindak berdasarkan pemikiran intuitif atau tidak berdasarkan pemikiran yang rasional. Kroh menyatakan bahwa emosi anak usia 4-5 tahun berada pada masa kegoncangan atau biasa disebut sebagai *trotz period*. Pada masa ini muncul gejala 'kenakalan' yang umum terjadi pada anak, dimana anak menunjukkan sikap menentang pada kehendak orang tua, kadang menggunakan kata-kata kasar, dengan sengaja melanggar hal yang dilarang dan sebagainya. Pada usia ini, anak juga terkadang mengalami *temper tantrum* yaitu letupan kemarahan atau mengamuk. Bentuk perilaku misalnya dengan menangis, menjerit, melempar barang, membuat tubuhnya kaku, memukul, berguling atau tidak mau beranjak ke tempat lain. *Temper* berarti suatu gaya, sikap atau perilaku yang menunjukkan kemarahan. *Tantrum* adalah suatu ledakan emosi yang kuat, disertai rasa marah, serangan yang bersifat agresif, menangis, menjerit, melempar, berguling atau menghentakan kaki. *Temper tantrum* adalah ungkapan kemarahan anak yang disertai dengan tindakan negative atau

destruktif. *Temper tantrum* terjadi karena anak belum memahami cara yang tepat untuk mengekspresikan emosi atau mengendalikan diri. *Tantrum* pada anak dapat menguji batasan apakah pendidik menyatakan atau menerapkan sesuatu secara sungguh-sungguh. Anak akan melihat reaksi atau respon pendidik saat menghadapi tantrum.

Di satu sisi, tantrum dapat memungkinkan anak untuk menyatakan kemandiriannya, mengekspresikan individualitasnya, menyuarkan pendapatnya, melepaskan kemarahan/frustasi, melepaskan energi atau emosi yang tertahan dan sebagainya. Di sisi lain, anak perlu dibimbing untuk dapat mengekspresikan kemarahannya dengan cara yang dapat diterima oleh lingkungan. Penyebab *tantrum* antara lain sebagai berikut: (1) frustrasi; (2) kelelahan; (3) lapar; (4) sakit; (5) kemarahan; (6) kecemburuan; (7) perubahan dalam rutinitas; (8) tekanan di rumah (misalnya akibat ketidakharmonisan orang tua, pindah rumah, kematian, sakit atau masalah keuangan); (9) tekanan di sekolah; dan (10) rasa tidak nyaman. Dalam penanganan *tantrum*, pendidik tidak diharapkan untuk menetapkan harapan yang tinggi pada anak sebagaimana standar orang dewasa. Pendidik tidak menafsirkan kemampuan berbicara anak sebagai ketrampilan menalarinya. Hal ini dikarenakan terkadang anak mampu mengatakan hal-hal yang sebenarnya tidak mereka pahami. Langkah-langkah untuk meminimalkan munculnya *temper tantrum* pada anak : (1) mengenali pola tantrum pada anak. (2) Memberikan kegiatan yang menyenangkan dan positif bagi anak serta dan pujian/hadiah untuk usaha anak; (3) memberi label emosi pada anak; (4) mengajarkan kontrol diri; (5) mengajarkan relaksasi; (6) menentukan batasan yang wajar untuk anak. Respon pendidik saat anak *tantrum* : (1) memastikan keamanan untuk anak; (2) bersikap tenang dalam menghadapi *tantrum*; (3) mengabaikan tantrum jika itu dimaksudkan untuk mencari perhatian; (4) membendung kekacauan; (5) memaafkan dan melupakan.

Borden menjelaskan, bahwa di usia pra sekolah (5-6 tahun), karakteristik perkembangan emosi anak antara lain adalah sebagai berikut:

- (1) Memiliki keinginan untuk menyenangkan hati teman
- (2) Sudah lebih mampu mengikuti aturan
- (3) Sudah lebih mandiri di satu sisi, namun juga menunjukkan ketergantungan di sisi lain
- (4) Sudah lebih mampu membaca situasi
- (5) Mulai mampu menahan tangis dan kekecewaan
- (6) Mulai sabar menunggu giliran
- (7) Menunjukkan kasih sayang terhadap saudara maupun teman
- (8) Menaruh minat pada kegiatan orang dewasa

k. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak

- 1) Kematangan
- 2) Belajar: pembiasaan dan contoh
- 3) Inteligensi
- 4) Jenis kelamin
- 5) Status ekonomi
- 6) Kondisi fisik
- 7) Posisi anak dalam keluarga

l. Kecerdasan Emosi

Salovey dan Mayer mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan emosi diri dalam berhubungan dengan orang lain, kemampuan memilah dan menggunakan informasi dalam berpikir dan berperilaku. Dengan demikian, kecerdasan emosional berada dalam wilayah kecerdasan sosial. Sebagai contoh, dalam berinteraksi dengan orang lain, emosi dan perasaan individu ikut berperan. Goleman mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk memotivasi diri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan diri,

dan mengatur suasana hati. Dari berbagai definisi yang ada, dapat dideskripsikan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan mengenali dan memahami emosi diri. Hal ini terkait dengan kemampuan mengungkapkan perasaan secara baik, tepat dan wajar. Kecerdasan emosi terkait dengan berbagai kemampuan sebagai berikut: (1) Kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri; (2) Kemampuan untuk mengelola & mengekspresikan emosi diri dengan tepat; (3) Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri; (4) Kemampuan untuk mengenali orang lain; (5) Kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Dengan demikian, untuk memiliki kecerdasan emosional, membutuhkan proses dan latihan. Keterampilan mengelola perasaan perlu dilatih sejak anak berusia dini secara bertahap. Jika ini dilakukan, maka diharapkan anak dapat bertahan dan dapat melakukan pemecahan masalah dalam kehidupannya.

m. Peran Guru dalam Pengembangan Kemampuan Sosial dan Emosi Anak

Peran pendidik dalam mengembangkan kemampuan sosialisasi dan emosi pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan berbagai stimulasi pada anak
- 2) Memperhatikan usia, kebutuhan dan tahap perkembangan anak
- 3) Menciptakan lingkungan yang kondusif
- 4) Memberikan contoh
- 5) Memberikan pujian atas usaha yang dilakukan anak

n. Peran Guru dalam Pengembangan Program untuk Meningkatkan Sosialisasi dan Emosi anak

Dalam mengembangkan program untuk optimalisasi ketrampilan sosialisasi dan emosi anak, guru perlu melakukan hal sebagai berikut:

- 1) Memberikan pilihan pada anak
- 2) Memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya

- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi lingkungan
- 4) Mendorong anak untuk bekerja secara mandiri
- 5) Menghargai ide/gagasan anak
- 6) Membimbing anak untuk melakukan pemecahan masalah

E. Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

1. Landasan Pembelajaran Matematika Anak usia Dini

Pembelajaran matematika pada anak usia dini merupakan proses yang akan terus terjadi sepanjang kehidupan anak. Anak membangun pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan orang lain yang berada disekitar anak. Oleh karena itu anak harus diberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk berinteraksi sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam menemukan dan mempelajari fakta, menemukan konsep, dan membuat hubungan antara satu konsep dengan konsep lainnya sehingga bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan anak kelak. Adapun landasan pembelajaran matematika pada anak usia dini, yaitu: anak dapat mempelajari fakta-fakta, berpikir kritis, anak mampu untuk memecahkan masalah, dan bermakna bagi anak. Konsep matematika anak usia dini sebenarnya dipelajari oleh anak sejak bayi melalui kegiatan sehari-hari (Douna M. Wolfinger, 1994). Misalnya pada saat bayi sudah dapat *membedakan* mana suara ibunya dengan orang lain. Pada usia dua tahun anak mulai dapat memilih pasangannya sendiri, melalui kegiatan ini anak mulai membangun konsep mencocokkan (*matching*).

a. Prinsip Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

- 1) Untuk menyelenggarakan pembelajaran matematika yang bermakna bagi anak terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:
 - a) Rencanakan pengalaman yang nyata sehingga anak dapat terlibat secara aktif.

- b) Observasi atau amati anak untuk memahami kemampuan dan minat anak.
- c) Berikan kesempatan anak belajar sesuai cara belajar anak.
- d) Pendidik sebagai fasilitator, bukan sekedar pemberi pengetahuan, karena beberapa konsep dalam matematika perlu dipahami dengan cara dilakukan langsung oleh anak.
- e) Berikan anak permasalahan dan konflik untuk memunculkan kemampuan berpikir, akomodasi dan adaptasi.
- f) Merancang aktivitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan hingga anak mencapai area perkembangan proximal (*zone proximal development*).
- g) Berikan aktivitas matematika yang bermakna, sehingga anak dapat menggunakan pengetahuan matematika tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- h) Buatlah pertanyaan yang menarik anak atau mengundang rasa ingin tahu anak.
- i) Doronglah anak untuk dapat menjelaskan apa yang dipikirkannya melalui kata-kata, gambar, tulisan dan simbol.
- j) Dorong anak untuk berbicara, baik kepada guru maupun anak lain.
- k) Pelajaran berurutan mulai dari *enactive* (konkrit) sampai pada simbolik.
- l) Bangunlah pembelajaran matematika berdasarkan pembelajaran sebelumnya.
- m) Gunakan berbagai macam alat atau benda yang berbeda untuk membantu anak mempelajari berbagai konsep matematika.

b. Konsep Matematika Anak Usia Dini

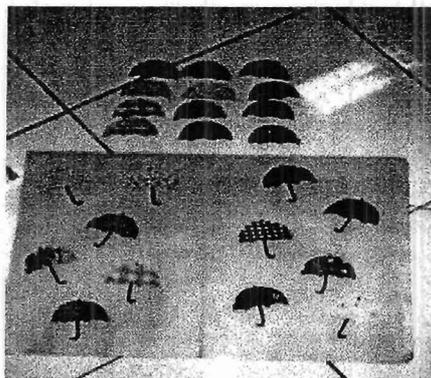
Konsep matematika anak usia dini hingga sekolah menengah berdasarkan *The National Council Teachers of Mathematics (NCTM)* tahun 2000 terdapat lima konsep yang dipelajari oleh anak, yaitu:

bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta probabilitas (Henniger, 2009). Sebelum anak mempelajari konsep matematika tersebut, anak perlu untuk diberikan pengalaman matematika permulaan yaitu mencocokkan, korespondensi satu-satu, klasifikasi, membandingkan, mengurutkan atau seriasi. Pengalaman matematika permulaan ini merupakan keterampilan dasar dalam untuk memahami konsep matematika selanjutnya.

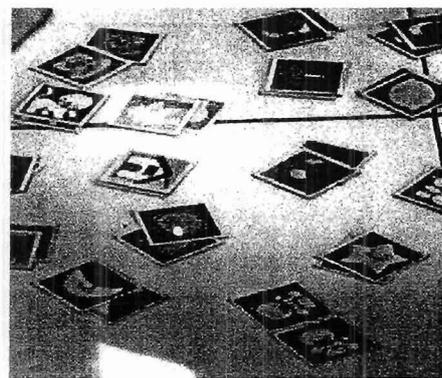
1) Konsep Matematika Permulaan

a) Mencocokkan (*Matching*)

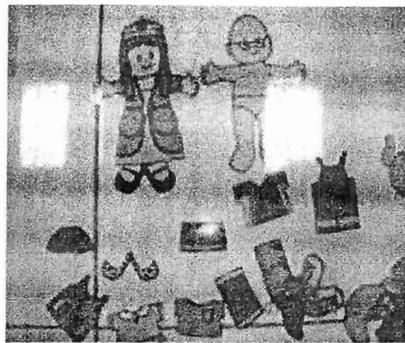
Keterampilan mencocokkan merupakan konsep dari korespondensi satu-satu dan mencocokkan juga konsep dasar dari berhitung. Misalnya pada konsep ini anak belajar untuk mengamati dan mengungkapkan lebih banyak dan lebih sedikit. Kegiatan mencocokkan dapat dimulai dengan mencari perbedaan, persamaan, hingga konsep lebih banyak dan lebih sedikit.



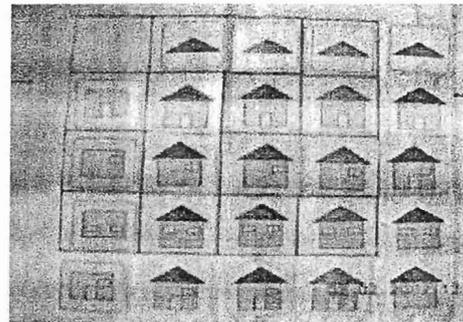
Gb. 1. Mencocokkan gambar corak payung.



Gb. 2. Mencocokkan gambar yang sama.



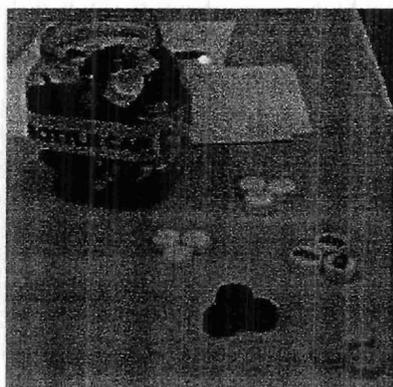
Gb. 3. Mencocokkan pakaian.



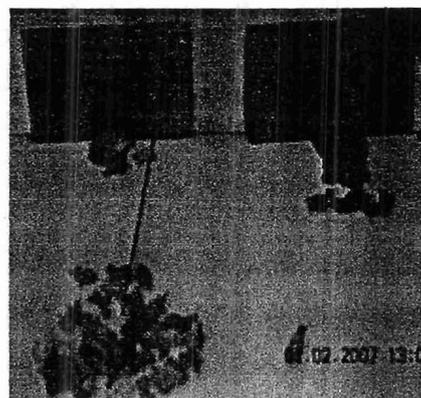
Gb. 4. Mencocokkan dengan berbagai ketentuan.

b) Mengelompokkan (*Classification*)

Pada masa usia dini anak mengembangkan kemampuan untuk mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Piaget (1964) menyatakan bahwa anak dapat mengelompokkan benda dimulai berdasarkan warna, bentuk, dan kemudian ukuran (Papalia & Olds, 2008). Kemampuan anak untuk melakukan klasifikasi merupakan kemampuan dasar untuk memahami nilai tempat pada bilangan, misalnya konsep puluhan dan satuan bilangan 25 terdiri atas dua puluhan dan lima satuan (Henniger, 2009).



Gb. 5. Mengelompokkan/ Klasifikasi menggunakan tutup



Gb.6 Mengelompokkan warna binatang sesuai dengan warna kandang

c) Mengurutkan atau seriasi

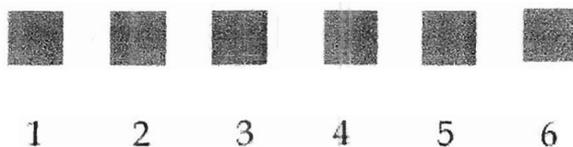
Mengurutkan atau seriasi melibatkan kemampuan untuk menempatkan dua benda atau lebih ke dalam tata urutan tertentu, dari yang sederhana misalnya berdasarkan ukuran besar hingga kecil, ketinggian tinggi hingga rendah, ketebalan tebal hingga tipis hingga yang memerlukan ketelitian seperti warna gelap hingga terang, tekstur kasar hingga halus, posisi terdekat hingga terjauh, kapasitas isi dari banyak hingga sedikit, dan mengurutkan bilangan ordinal seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Ada dua jenis pengurutan yaitu pengurutan 1 – 1, dan pengurutan 2 – 2 (set) yang disebut dengan dobel seriasi (*double seriation*) Dobel Seriasi

2) Konsep Bilangan

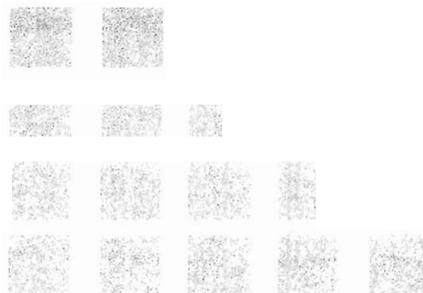
a) Pemahaman Bilangan (*Number Sense*)

Berdasarkan pernyataan NCTM (2000) kemampuan pemahaman bilangan atau berhitung dan mengenal angka meliputi kemampuan untuk memahami bilangan, menghubungkan bilangan dengan angka, dan sistem urutan bilangan. Anak juga diharapkan memahami arti dari operasi bilangan dan hubungan antar bilangan, serta mampu untuk membilang dan membuat perkiraan. Menurut Piaget ada 2 cara mengajarkan berhitung pada anak, yaitu berhitung berurutan secara ordinal (*count in sequence*) dan berhitung berdasarkan nilai bilangan atau kardinal (*count in the set of number*).

a. Count in sequence



b. Count in sets of number



Cara ke 2 lebih mudah dipahami anak, karena dua adalah 1 lebih, tiga adalah 2 lebih 1. Empat artinya 3 lebih 1. Lima artinya 4 lebih 1, dan seterusnya. Awalnya ajarkan anak menghitung secara berurutan, misalnya dari kiri ke kanan, atau dari atas ke bawah. Setelah itu baru diajarkan dengan cara acak, yang memiliki kesulitan lebih tinggi. Anak perlu menguasai arah membaca dengan baik dari kiri ke kanan dari atas ke bawah.

Dalam mengembangkan kemampuan pemahaman bilangan, anak akan melewati proses memahami konsep: (1) Lebih atau kurang (*more or less*); (2) Menghitung/cardinalitas: menghafal hitungan, hubungan 1-1, menghitung secara berurutan, menghitung dalam sejumlah benda, urutan bilangan, perkiraan (estimasi); (3) Pengaturan spasial; (4) Lebih 1, lebih 2, kurang 1, kurang 2; (5) Benchmark 5 dan 10; (6) perkiraan jumlah; (7) bagian dari keseluruhan (*part - part whole*): Konsep bagian dari keseluruhan, yaitu pemahaman bahwa suatu set bilangan terdiri atas beberapa sub set bilangan, misalnya bilangan 5 dapat terdiri atas $1+4$, $2+3$, $3+2$, $4+1$ atau $1+2+2$, $1+3+1$, dan seterusnya.

b) Aritmatika

Kegiatan aritmatika merupakan kegiatan yang kaya akan pemecahan masalah. Untuk memecahkan suatu masalah merupakan proses untuk menemukan jawaban yang tepat dengan menggunakan berbagai cara. Polya (1962) menyatakan bahwa terdapat empat langkah untuk memecahkan masalah, yaitu; memahami masalah, membuat perencanaan untuk memecahkan masalah, melaksanakan rencana, dan lakukan pemeriksaan ulang (Smith, 2009).

c) Penjumlahan dan pengurangan

Penjumlahan merupakan operasi biner atau melibatkan dua bilangan (*binary operation*) yang digabungkan agar menjadi satu satuan bilangan. Operasi penjumlahan bilangan yaitu; kumulatif, asosiatif, transitif, dan elemen identitas.

Operasi Penjumlahan	Keterangan
Elemen Identitas	$1+0 = 1$ Atau jika saya memiliki 1 buah mangga ditambah nol buah mangga, maka saya hanya punya 1 buah mangga
Penjumlahan Komutatif	$8+5 = 13$ sama dengan $5+8=13$
Penjumlahan asosiatif	$6+8 = 6+6+2 = 14$
Penjumlahan transitif	Untuk mendapatkan jumlah 6, maka dapat diperoleh dari penjumlahan $1+5$, $2+4$, $3+3$, dst.

d) Perkalian dan pembagian

Perkalian merupakan operasi yang digunakan untuk menemukan hasil dari dua faktor yang telah diketahui sebelumnya, faktor x faktor = hasil. Sedangkan pembagian digunakan pada saat keseluruhan hasil dan satu faktor. Hasil : pembagi (faktor) = faktor

e) Nilai tempat

Nilai tempat yang biasa dikenal yaitu bernilai sepuluh (*based ten system*). Terdapat empat jenis *based ten system*, sebagai berikut: sistem yang menggunakan bilangan 1,2,3,4,5,6,7,8,9, dan 0, angka nol digunakan sebagai penentu tempat; kelipatan sepuluh sebagai sistem letak, misalnya 10, 100, 1000, 10000; Algoritma.

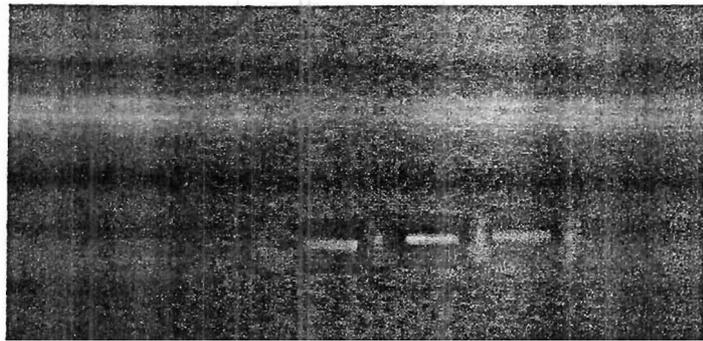
3) Aljabar Permulaan

Aljabar permulaan mengarah pada hubungan antar jumlah dan bagaimana jumlah dapat berubah dikarenakan adanya hubungan satu dengan lainnya.

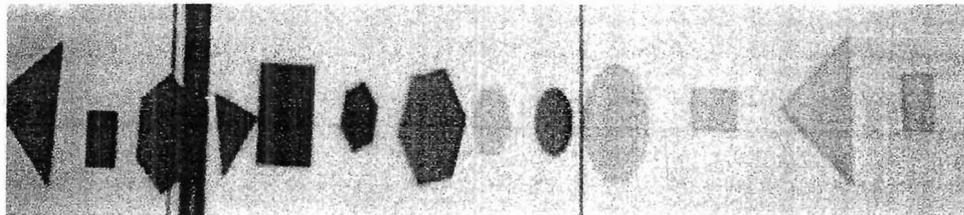
a) Pola (*Patterning*)

Pola merupakan cara yang digunakan oleh anak untuk mengenal urutan untuk membuat prediksi atau perkiraan mana yang muncul terlebih dahulu dan kemudian secara berurutan. Fungsi anak mempelajari untuk membuat pola yaitu pertama untuk mengenal pola urutan bilangan. Kedua yaitu mengajarkan kepada anak untuk berpikir secara berurut sebagai bentuk dari kegiatan memecahkan masalah. Mempelajari pola dapat membantu anak untuk melihat dan menemukan pola hubungan, membuat generalisasi, dan prediksi. Terdapat beberapa jenis pola, yaitu:

(1) Pola berulang misalnya AB-AB-AB, AAB-AAB-AAB, ABC-ABC-ABC, dan seterusnya.

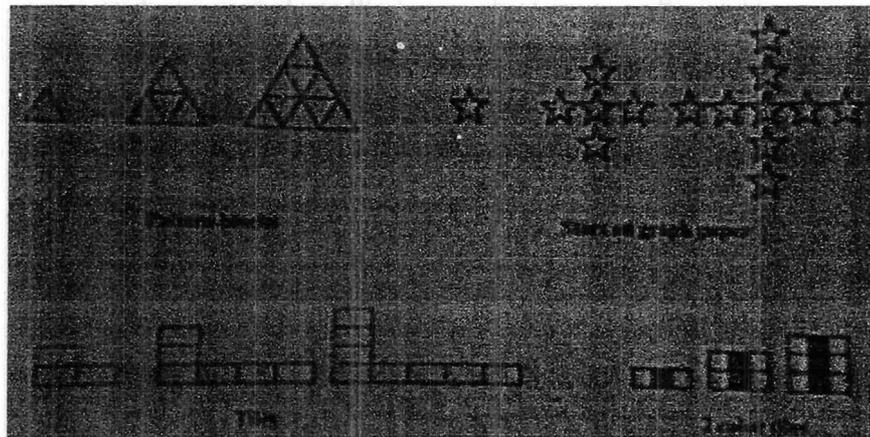


Gb.7. Kegiatan meronce dengan pola AB berdasarkan warna



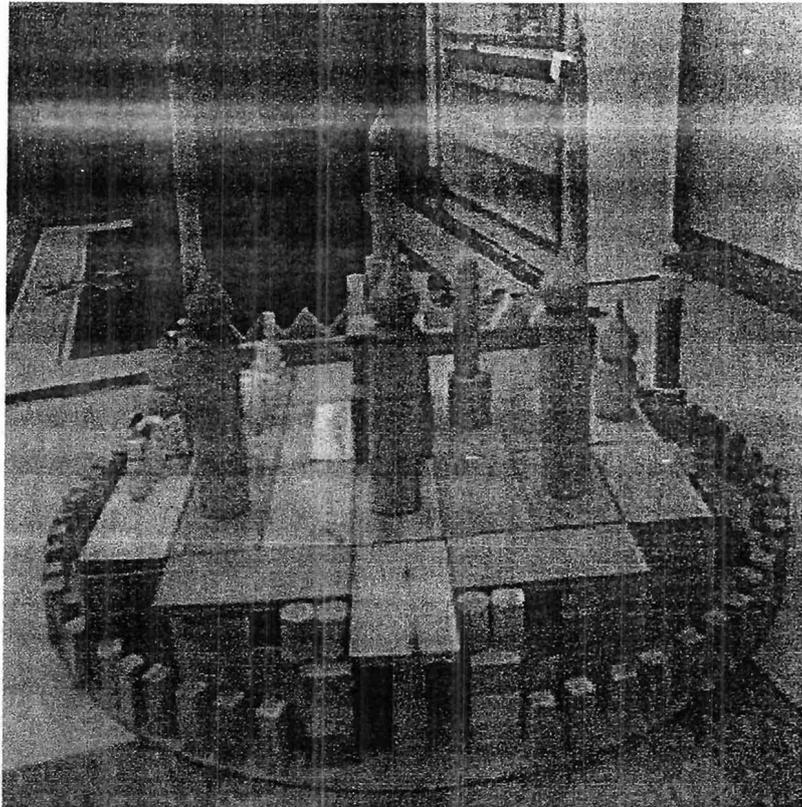
Gb.8. Pola AB berdasarkan ukuran

(2) Pola yang berkembang AB-ABB-ABBB-ABBBB.



Gb.9. Contoh kegiatan pola berkembang

- (3) Pola hubungan, misalnya satu anak memiliki dua mata, dua anak ada empat mata, dst
- (4) Pola simetris



Gb.10. Pola simetris dalam kegiatan bermain balok

b) Fungsi

Konsep fungsi dibangun berasal dari data pada pola yang berkembang. Misalnya 1 mobil memiliki 4 roda, jika ada 4 empat mobil maka ada berapa roda?

4) Analisis Data: Grafik dan Probabilitas

Berdasarkan standar NCTM (2000) mengenai konsep grafik dan probabilitas, yaitu anak mampu untuk membuat pertanyaan berdasarkan data yaitu mampu untuk mengumpulkan, menyusun, dan menunjukkan data yang ada untuk menjawab berbagai pertanyaan tersebut. Anak mampu untuk memilih dan menggunakan metode statistika yang tepat untuk melakukan analisa data. Membangun dan memperbaiki perkiraan sebelumnya berdasarkan data yang didapat. Memahami dan mampu menerapkan konsep dasar dari probabilitas.

a) Grafik

Grafik menyajikan informasi numerasi secara visual. Terdapat beberapa bentuk grafik, yaitu; dengan menggunakan benda nyata, grafik batang, grafik pie atau lingkaran, dan grafik garis. Grafik memiliki judul dan nama pada setiap bagiannya.

Manfaat penggunaan grafik bagi anak yaitu anak dapat melihat dan membandingkan perbedaan dan persamaan, menuangkan perbedaan yang ada pada grafik dan membuat keputusan, mendiskusikan berbagai perkiraan, dan mengkomunikasikan hasil. Untuk memahami konsep grafik seorang anak terlebih dahulu terampil dalam melakukan korespondensi satu-satu, memahami konsep bilangan, dan anak perlu memahami bahwa garis horizontal dan vertikal pada grafik sebagai titik utama.

b) Probabilitas

Tujuan konsep probabilitas dalam pembelajaran matematika anak usia dini yaitu anak diajak berpikir untuk memperkirakan hasil. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan bersama anak dengan menggunakan benda nyata misalnya dengan menggunakan bermain lempar koin, berapa kali kemungkinan akan muncul gambar tertentu dalam dua kali lemparan.

5) Geometri: Bentuk dan Ruang

NCTM (1989) mendefinisikan kepekaan ruang (*spacial sense*) sebagai intuisi seseorang terhadap ruang disekelilingnya dan benda yang ada disekitarnya. Untuk mengembangkan kepekaan ruang, seorang anak harus memiliki pengalaman yang mengarah pada hubungan geometri, yaitu arah, orientasi ruang dan sudut pandang terhadap benda di dalam ruang, ukuran dan bentuk benda, serta bagaimana bentuk dapat berubah yang dipengaruhi oleh perubahan ukuran.

a) Ruang

Konsep yang akan dikembangkan pada anak yaitu anak memahami posisi dan arah (atas, bawah, luar, dalam, kiri, kanan, depan, belakang, jauh, dan dekat). Untuk mengembangkan kemampuan pemahaman ruang, kegiatan bermain dapat dilaksanakan didalam dan diluar ruang. Kegiatan didalam ruang sebaiknya tidak menggunakan ruang yang sempit dan tidak terlalu banyak barang didalamnya. Kegiatan pemahaman ruang dapat berupa bermain ular naga, balok, kucing dan tikus, gobak sodor (galah asin), dan lain sebagainya.

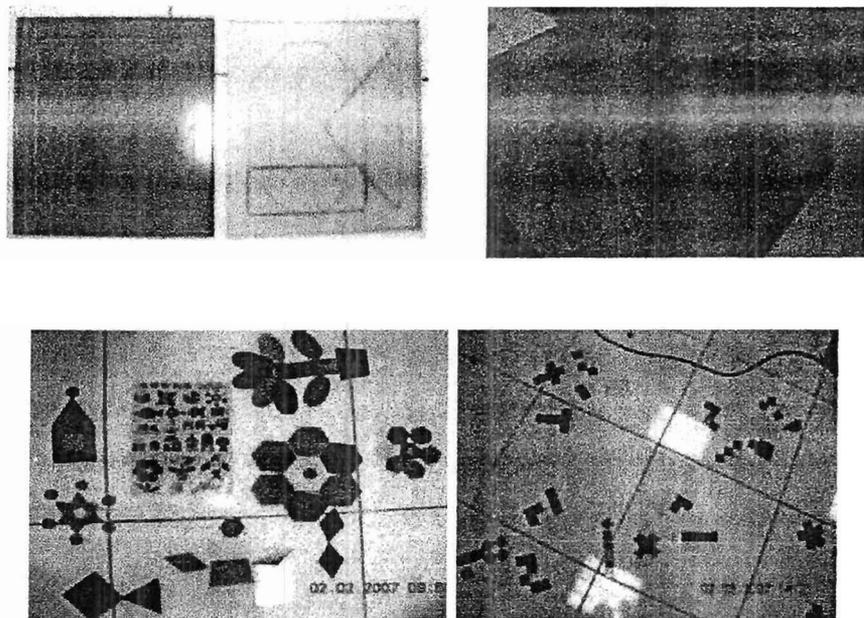
b) Bentuk

Tujuan mempelajari konsep bentuk yaitu agar anak dapat mengenali berbagai bentuk yang di temui sehari hari, misalnya lingkaran pada jam dinding, persegi pada jendela rumah, sehingga anak mampu membuat hubungan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya.

c) Geometri

Tujuan anak mempelajari geometri dari jenjang pra-sekolah hingga SD kelas rendah yaitu:

- (1) Mengenal bentuk
- (2) Memahami bentuk
- (3) Mengenal bentuk berdasarkan ciri-cirinya
- (4) Memahami bentuk kurva tertutup dan terbuka
- (5) Mengenali bentuk geometri yang bergerak
- (6) Memahami bentuk simetri
- (7) Pemetaan dengan menggunakan koordinat geometri
- (8) Luas dan volume
- (9) Sudut (konsep dasar)
- (10) Pengukuran



Gb. 11. Contoh kegiatan bereksplorasi dengan berbagai bentuk geometri

d) Pengukuran

Pengukuran menggunakan nilai angka untuk mengukur benda fisik maupun non fisik.

e) Pengukuran Fisik

- (1) Panjang dan tinggi
- (2) Luas area
- (3) Kapasitas dan volume
- (4) Berat dan massa

f) Pengukuran Non-Fisik

- (1) Waktu
- (2) Suhu
- (3) Uang

F. Pembelajaran Sains Anak Usia Dini

1. Landasan Pembelajaran Sains Anak usia Dini

a. Pengertian Sains

Sains didefinisikan dalam webster new collegiate dictionary yakni “pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian” atau “pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi misalnya didapatkan dan dibuktikan melalui metode ilmiah. Sains dalam hal ini merujuk kepada sebuah sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang dengan menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di alam (Douna M. Wolfinger, 1994). Manusia mengetahui banyak hal di muka bumi ini baik melalui penangkapan indera maupun hasil olah pikir. Kumpulan hal-hal yang diketahui tersebut dinamakan pengetahuan. Sedangkan Ilmu Pengetahuan adalah pengetahuan yang telah disusun secara sistematis dan logis dengan mempergunakan metode-metode tertentu.

Berdasarkan definisi di atas sudah menimbulkan kesan rumit atau sulit dalam memahami dan mempelajari ilmu pengetahuan atau sains. Oleh karena itu tidak heran jika timbul mitos di masyarakat bahwa sains hanya dapat dipahami dan dimengerti oleh sekelompok orang dengan melakukan serangkaian penelitian. Istilah penelitian itu sendiri sudah menimbulkan kerumitan. Seolah-olah penelitian itu hanya dapat dilakukan oleh para pakar, para ilmuwan dan mereka-mereka yang kesehariannya disesaki oleh referensi-referensi ilmiah. Padahal setiap orang dan pada semua tingkatan usia dapat melakukan penelitian tanpa ia sadari bahwa ia telah melakukan penelitian. Penelitian secara sederhana dapat dilakukan hanya dengan berangkat dari suatu pertanyaan, "Mengapa?" dan berusaha mencari jawaban baik dari diri sendiri maupun dari sumber lain yang lebih mengetahui. Bagi seorang siswa, penelitian dapat dimulai ketika ia mulai bertanya kepada gurunya, bertanya kepada orang tuanya, atau bahkan bertanya

kepada teman-teman sebaya yang telah bersentuhan langsung dengan obyek yang dipertanyakan.

Science is built up of facts as a house of stones, but a collection of fact is no more a science than a pile of stones is a house (Henry Poincare, La Science et l'Hypothese, 1908). The goal of education is to produce independently thinking and acting individuals (Albert Einstein). Sains adalah kerangka pengetahuan. Pembelajaran sains itu penting karena: (1) Sains adalah bagian penting dari budaya manusia, yang mempunyai nilai tertinggi dari kapasitas berpikir manusia; (2) Adanya laboratorium yang ditindaklanjuti dengan penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa, logika, serta kemampuan memecahkan masalah dalam kelas; (3) Untuk jangka waktu panjang, dapat diciptakan saintis-saintis muda; (4) Negara sangat tergantung kepada kemampuan teknis dan saintifik dari masyarakatnya untuk persaingan ekonomi global serta keperluan nasional.

Ada 3 area sains yang diajarkan dalam kurikulum, yaitu: 1) sains kehidupan: Biologi (tubuh manusia), Zoologi (hewan), Botani (tumbuhan), 2) sains bumi, meliputi: Geologi (kulit keras bumi), astronomi (langit, musim, luar angkasa), 3) Fisika: ilmu kimia (benda padat dan cair), ilmu fisika (keseimbangan dan gerakan).

Ada tiga faktor utama mengapa dalam pembelajaran sains pembentukan sikap adalah penting (Martin, 1984), yakni: (a) Sikap seorang anak membawa satu kesiapan mental bersamanya. Dengan sikap yang positif, seorang anak akan merasa sains objek, topic, aktifitas dan orang secara positif. Seorang anak yang tidak siap atau ragu-ragu karena alasan apapun juga akan kurang kemauannya untuk berinteraksi dengan orang dan hal-hal yang berhubungan dengan sains. (b) Sikap bukan pembawaan dari lahir atau bakat. Ahli kejiwaan berpendapat bahwa sikap itu dipelajari dan disusun lewat pengalaman selagi anak-anak berkembang (Halloran, 1970; Oskamp, 1977), sikap seorang anak dapat berubah melalui pengalaman. Guru dan orangtua

mempunyai pengaruh terbesar atas sikap sains (George & Kaplan, 1998). (c) Sikap adalah hasil yang dinamis dari pengalaman yang bertindak sebagai faktor pengaruh ketika anak memasuki pengalaman-pengalaman baru. Akibatnya sikap membawa suatu emosional dan intelektual, yang keduanya mengarah kepada pembentukan keputusan dan membentuk evaluasi. Keputusan dan evaluasi ini dapat menyebabkan seorang anak menetapkan prioritas dan memegang pilihan-pilihan yang berbeda.

Selain pembentukan sikap, pembelajaran sains yang produktif juga dapat mengembangkan tiga aspek penting lainnya yakni: (1) Pengembangan dari sikap anak-anak; (2) Pengembangan dari pemikiran anak dan ketrampilan kinestetik (motorik kasar, halus serta koordinasi mata dan tangan, demikian juga dengan pelatihan, perasaan); (3) Pengembangan ilmu pengetahuan yang dibangun dari pengalaman di dalam setting yang alami.

2. Pembelajaran sains secara alami

Pembelajaran sains terhadap anak-anak yang terbaik adalah ketika mereka termotivasi. Oleh karena itulah maka pemberian pembelajaran harus menarik, menyenangkan, menantang, melalui interaksi dengan lingkungan, dilakukan bersama antara yang seusia dengan dewasa, dengan menggunakan benda konkrit. Adapun pembelajaran ini dapat dilakukan melalui penyelidikan untuk melihat : pola, perhubungan, proses, dan masalah. Pembelajaran sains juga dapat mengembangkan bahasa.

Pembelajaran sains dilaksanakan secara kooperatif. Adapun prinsip dan teknik digunakan untuk membantu murid bekerjasama lebih efektif. Kerjasama adalah sesuatu yang bernilai, hal ini dimaksudkan agar anak-anak dapat melihat kerjasama mempunyai tujuan yang kuat, melihat teman sebagai teman berkolaborasi yang potensial, dan untuk memilih kerjasama sebagai kemungkinan pilihan yang layak untuk berkompetisi dan pekerjaan individual. Adapun prinsip pembelajaran sains adalah

kooperatif, yakni: (1) adanya keterkaitan yang positif; (2) sebagai individu yang dapat diperhitungkan; (3) adanya interaksi yang simultan; (4) adanya partisipasi yang setara. Pada pembelajaran secara berkelompok, anak-anak diharapkan dapat bekerjasama dengan cara berdiskusi antar teman sebelum akhirnya ditanyakan kepada guru. Anak-anak berdiskusi tentang prosedur maupun kandungan isinya. Selain berdiskusi dengan satu kelompok mereka juga dirangsang untuk berdiskusi antar kelompok sebelum bertanya pada gurunya. Apabila satu kelompok dapat mengerjakan tugas dengan cepat maka dapat membantu kelompok lain yang belum selesai. Tujuan dari pendidikan sains pada anak usia dini adalah (1) Mempersiapkan anak-anak dengan pengalaman yang dapat membantu mereka menjadi terpelajar secara saintifik; (2) Membimbing anak-anak saat mereka mempelajari kandungan arti dan membangun indera berdasarkan pengalaman oleh pemahaman terfokus dengan menggunakan ide sains, kemahiran, dan sikap mental; (3) Berbagi tanggungjawab dengan anak-anak terhadap apa yang mereka pelajari; (4) Mengadaptasi kurikulum, mengatur waktu dan mengatur praktek, termasuk untuk tema pelajaran yang mengambil waktu beberapa hari atau minggu; (5) Menguji kemajuan dalam berbagai cara untuk mengelompokkan mana yang anak-anak ketahui dan dapat lakukan.

3. Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Organisme

Organisme adalah semua makhluk hidup yang terdiri dari pepohonan, mamalia, lumut, serangga, jamur dan bakteri yang tersusun dengan struktur yang berbeda untuk fungsi yang berbeda. Ciri-ciri dari makhluk hidup adalah:

- 1) Makanan, tumbuhan membuat makanan mereka sendiri. Hewan memakan organisme lain. Jamur mencerna dan menyerap makanan mereka sendiri.

- 2) Nafas, menghirup oksigen untuk bernapas. Mengeluarkan karbondioksida
- 3) Respirasi, mencerna makanan untuk menghasilkan energi
- 4) Pembuangan, melepaskan zat-zat sisa yang beracun seperti karbondioksida dan kotoran
- 5) Pertumbuhan, bertambahnya ukuran bagi bakteri dan organisme bersel satu. Bertambahnya jumlah sel bagi organisme bersel banyak menuntun kepada bertambahnya ukuran dan perubahan bentuk.
- 6) Berkembang biak, pembagian sederhana ke dalam dua sel bagi bakteri dan organisme satu sel. Reproduksi seksual dan non seksual.
- 7) Respon, respon terhadap rangsangan. Hewan biasanya bergerak menjauh dengan cepat, respon semua hewan; tumbuhan merespon melalui cara bertumbuh, biasanya dengan gerakan tubuh.
- 8) Gerakan, kebanyakan organisme bersel satu dan hewan bergerak secara keseluruhan. Jamur dan tumbuhan bergerak dengan anggota-anggota tubuh mereka.
- 9) Asal terbentuknya, organisme terbuat dari sel-sel

Beberapa hal yang tidak menggambarkan karakteristik yang jelas dari makhluk hidup. Sebagai contoh bawang merah, kentang atau biji-bijian tidak terlihat seperti makhluk hidup, namun pada saat bawang merah, kentang atau biji-bijian menemukan habitat yang cocok maka mereka mempunyai potensi untuk berkembang.

BAB III

MENYUSUN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

A. Konsep Perencanaan kegiatan pembelajaran

Perencanaan kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pembuatan rencana, model, pola, bentuk, konstruksi yang melibatkan pendidik, peserta didik, serta fasilitas lain yang dibutuhkan yang tersusun secara sistematis agar terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (UNY Web Page).

Perencanaan kegiatan pembelajaran merupakan satu tahapan penting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perencanaan kegiatan pembelajaran, pendidik dapat menetapkan tujuan yang akan dicapai, cara mencapainya, alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut, serta alat evaluasi yang dibutuhkan untuk mengevaluasi perkembangan anak. Oleh karenanya, perencanaan kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mempersiapkan, melaksanakan dan melakukan evaluasi (Kemendikud, 2012).

Bagi seorang pendidik menyusun rencana pembelajaran bagi anak usia dini merupakan sebuah tantangan khusus, karena anak-anak usia ini penuh dengan energi dan memiliki keingintahuan alamiah tentang dunia mereka serta antusiasme untuk belajar dan menjelajahi hal-hal baru. Karena itulah dalam menyusun rencana pembelajaran harus sarat dengan kegiatan-kegiatan main yang mampu menarik perhatian mereka, penuh dengan kebebasan bereksplorasi dan berkreaitivitas (C.R.J. Indonesia, 1997).

Rencana pembelajaran merupakan gambaran kegiatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran lembaga. Di dalam rencana pembelajaran termuat aktivitas secara keseluruhan sebelum yang sesungguhnya dilaksanakan. Rencana pembelajaran yang disusun baik menjadi jaminan separuh kegiatan telah berhasil dilaksanakan. Sebaliknya bila pendidik gagal merencanakan sama halnya dengan merencanakan kegagalan.

Rencana pembelajaran yang efektif digambarkan dengan indikator berikut:

- a. Anak terlibat aktif
- b. Tujuan dijabarkan dengan jelas dan terukur
- c. Aktivitas penyajian materi/isi kurikulum dilakukan dengan cara belajar melalui bermain yang bermakna, terfokus dan merupakan perubahan yang disengaja
- d. Dibangun dari pengalaman belajar sebelumnya
- e. Menyeluruh (mencakup proses pembelajaran, metode, media, evaluasi dll)
- f. Ditujukan untuk kepentingan anak.

Rencana pembelajaran disusun dengan cara menjabarkan aspek-aspek berkembang yang ada dalam Menu Pembelajaran Generik atau dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan pada Standar Nasional PAUD. Menu Pembelajaran Generik berisi standar perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada usia tertentu. Aspek perkembangan tersebut mencakup Agama dan Nilai Moral, Fisik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosi dan Seni. Pertumbuhan dan perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok usia anak: 0 - 1 tahun, 1 - 2 tahun, 2 - 3 tahun, 4 - 5 tahun, dan 5 - 6 tahun.

Tingkat Pencapaian Perkembangan pada Standar Nasional PAUD menjabarkan tentang pertumbuhan dan perkembangan yang berhasil dicapai anak pada suatu, tahap tertentu. Pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai merupakan integrasi aspek fisik (motorik kasar dan halus), kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta pemahaman moral dan agama. Tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak; 0 - < 2 tahun, 2- < 4 tahun dan 4 - ≤ 6 tahun. Pengelompokan usia 0 - < 1 tahun dilakukan dalam rentang tiga bulanan karena pada tahap usia ini, perkembangan anak berlangsung sangat pesat. Pengelompokan usia 1 - < 2 tahun dilakukan, dalam rentang enam bulanan karena pada tahap usia ini, perkembangan anak berlangsung tidak sepesat usia sebelumnya. Untuk kelompok usia selanjutnya, pengelompokan dilakukan dalam rentang waktu pertahun (Depdikbud, 1996).

Bila dicermati baik pada Menu Pembelajaran Generik maupun Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Standar Nasional PAUD mencantumkan

semua aspek perkembangan yang berhasil dicapai anak pada usia tertentu. Sedikit berbeda pada rumusan Tingkat Pencapaian Perkembangan, aspek perkembangan Seni diintegrasikan pada semua aspek perkembangan yang ada. Dengan demikian, pendidik dapat mengacu pada kedua standar ini. Rencana pembelajaran digunakan untuk memberi arahan dalam menyiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran anak.

Rencana pembelajaran yang tepat akan memberikan dukungan yang tepat sesuai dengan kebutuhan belajar dan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, rencana pembelajaran perlu dievaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Langkah-langkah Penyusunan Rencana Kegiatan Pembelajaran

1. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menyusun rencana kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Mengembangkan semua aspek perkembangan
- b. Memuat tujuan pembelajaran berdasarkan pada minat dan kebutuhan anak
- c. Kegiatan yang direncanakan membangun pengalaman anak baik bekerja secara individu maupun dalam kelompok
- d. Memuat ragam pilihan kegiatan main yang mendukung main sensorimotor/main yang menggunakan indera dan motorik, main peran, dan main pembangunan/main yang menghasilkan karya
- e. Mendukung kegiatan main yang menyenangkan, menantang, bermakna, dan menyatu dengan kehidupan sehari-hari
- f. Berbasis pada agama, budaya setempat dan mengenalkan ragam budaya dalam kegiatan yang sesuai
- g. Mengembangkan wawasan anak tentang diri, keluarga dan lingkungan sekitarnya
- h. Mendukung keterlibatan orang tua

2. Langkah-Langkah Penyusunan rencana kegiatan pembelajaran:

1. Menetapkan tahap perkembangan yang sesuai dengan usia anak
2. Menetapkan indikator kemampuan yang akan dicapai
3. Menetapkan konsep pengetahuan dan materi/isi kurikulum yang akan dikenalkan pada anak
4. Menetapkan tema untuk pembelajaran
5. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran
6. menyiapkan alat, bahan sesuai dengan rencana yang sudah disusun

Enam langkah yang harus diperhatikan dalam penyusunan rencana pembelajaran di atas saling terkait satu dengan lainnya, sehingga tidak dapat menghilangkan satu langkah, dan melompat ke langkah berikutnya.

C. Menetapkan Tahap Perkembangan yang Sesuai Usia Anak

Tahap awal untuk menyusun rencana pembelajaran adalah memahami tahap perkembangan kelompok anak yang kita bina (Sandra J. Stone, 1993). Tahap perkembangan dilihat dari menu generik atau Tingkat Pencapaian Perkembangan sesuai dengan kelompok usia. Misalnya kita membina kelompok anak usia 4-5 tahun maka yang perlu kita lihat perkembangan untuk anak usia 4-5 tahun saja. Tapi jika kita membina kelompok anak usia 4-6 tahun maka yang dilihat perkembangan di usia 4-5 dan 5-6 tahun, lalu kita ambil kemampuan yang paling dekat dengan kemampuan anak-anak kita pada umumnya.

Contohnya perkembangan kemampuan awal anak usia 4 5 tahun di Tingkat Pencapaian Perkembangan tertulis sebagai berikut:

ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR PERKEMBANGAN
1. Motorik Kasar Motorik Kasar	Menari menirukan gerakan-gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). Mampu melakukan gerakan engklek. Melempar dan menangkap bola.
Motorik Halus	Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan yang lebih rumit secara baik. Memasang dan melepas kancing baju. Mengekspresikan, diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, dll). Membuat suatu bentuk dengan lilin/tanah liat (wax, clay).
2. Kognitif Mengenal pengetahuan umum yang terkait dengan sains.	Mengenal pengetahuan umum dan yang terkait dengan sains. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). Memahami prinsip sebab-akibat tentang alam sekitar seperti daun bergerak karena angin bertiup, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah.
Mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	Mengklasifikasikan benda berdasarkan, bentuk, warna, dan ukuran. Mengenal pola AB AB dan ABC ABC.
Mengenal konsep angka, huruf	Menyebutkan beberapa angka dan huruf
3. Bahasa Menerima bahasa	Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek dsb)
Mengungkapkan bahasa	Mengutarakan pendapat kepada orang lain. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan. Menceritakan kembali cerita dongeng yang pernah didengar.
4. Sosial-Emosional Mengendalikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan	Mulai menunjukkan sikap mandiri seperti dalam memilih kegiatan. Mulai mampu berbagi, menolong, dan membantu teman. Mulai antusias dalam melakukan kegiatan kompetitif yang positif Menahan perasaan dan mengendalikan reaksi seperti marah tetapi tidak memukul. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.
5. Pemahaman Moral dan Agama Merrespon hal-hal yang terkait dengan moral dan agama	Berdoa sebelum atau sesudah melakukan sesuatu. Mengenal perilaku baik dan buruk. Menangkap tema cerita mengenai perilaku baik dan atau buruk. Mengucapkan salam dan membalas salam.

D. Menentukan Tingkat Pencapaian Perkembangan dan Indikator Kemampuan

Tingkat pencapaian perkembangan menjabarkan tentang pertumbuhan dan perkembangan yang berhasil dicapai anak pada suatu tahap tertentu. Pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kesehatan serta gizi anak. Setiap aspek perkembangan memuat indikator-indikator kemampuan. Indikator kemampuan dapat dipilih satu atau dua secara berurutan atau yang saling berkaitan (Yuke Indarti, 2003).

Indikator dapat dijadikan sebagai patokan atau dasar dalam mengembangkan kegiatan. Satu indikator dapat dikembangkan melalui berbagai macam kegiatan atau sebaliknya, satu kegiatan dapat mengembangkan berbagai indikator.

Misalnya:

Satu indikator dengan banyak kegiatan

Aspek	Indikator	Kegiatan
Fisik	Melempar dan menangkap bola	Melempar bola ke dalam keranjang Menangkap bola dengan dua tangan Menangkap bola yang dipantulkan Melempar bola ke arah teman. Bermain bola basket.

Satu kegiatan mengembangkan banyak indikator

Aspek	Indikator	Kegiatan
Meronce	Moral dan nilai-nilai agama	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dan menghafalkan bacaan dan artinya Dapat mengucapkan kata-kata santun (maaf, tolong) Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak
	Fisik	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit Mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media.
	Bahasa	Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks Menggunakan kata-kata yang menunjukkan urutan Menjawab pertanyaan sederhana Mengutarakan pendapat kepada orang lain Dapat menceritakan hasil roncean
	Kognitif	Mencocokkan, menunjukkan dan menyebutkan warna Mencocokkan, menunjukkan dan menyebutkan macam-macam bentuk geometri. Memahami konsep banyak/sedikit, kecil/besar, panjang/pendek, dll. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran. Mengenal pola AB-AB atau ABC-ABC Mengurutkan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh Mengenal konsep bilangan
	Sosial	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
	Emosional	Mau berbagi, menolong dan membantu teman Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Bermain bersama dengan satu atau dua anak sedikitnya selama 15 menit Senang menyelesaikan pekerjaan yang dipilihkan dengan giat ingin mengerjakan sesuatu sendiri Menunjukkan rasa percaya diri Menghargai orang lain.
	Seni	Meronce dengan berbagai alat dan bahan

Dari tabel di atas, terlihat bahwa kelompok usia 4 - 5 tahun memiliki banyak aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara terpadu dan berkesinambungan. Dari setiap aspek perkembangan memiliki banyak indikator Kemampuan. Indikator Kemampuan maksudnya perilaku yang ditunjukkan anak untuk mengukur kemampuannya di aspek tertentu.

Setiap rencana pembelajaran berisi indikator dari setiap aspek perkembangan. Caranya pilih satu atau dua indikator dari setiap aspek perkembangan secara berurutan atau yang saling berkaitan.

Contohnya:

Untuk menyusun rencana pembelajaran

Tujuannya mengembangkan kemampuan:

1. Menari menirukan gerakan-gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb. (Diambil dari aspek Fisik)
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. (Diambil dari aspek Kognitif)
3. Mengutarakan pendapat kepada orang lain. (Diambil dari aspek Bahasa)
4. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. (Diambil dari aspek Sosial-emosional)
5. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (Diambil dari aspek Pemahaman Moral dan Agama)

Setiap rencana pembelajaran dapat berlaku untuk satu minggu atau lebih tergantung pada pencapaian kemampuan anak.

Indikator yang belum dipilih digunakan untuk penyusunan rencana pembelajaran selanjutnya, dengan demikian dalam setahun semua indikator tercapai dan kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal.

Materi kurikulum yang dikembangkan dari indikator kemampuan menjadi kemampuan yang lebih terukur dan dapat diamati. Materi kurikulum inilah sebagai dasar menyusun kegiatan-kegiatan main bagi anak di setiap sentranya.

Penetapan konsep pengetahuan disesuaikan dengan indikator dan materi/isi kurikulum, tidak semua perlu diambil bila tidak sesuai.

Contoh:

Indikator	Konsep Pengetahuan	Materi/Isi Kurikulum	Aktivitas yang dapat dilakukan
Menari menirukan gerakan-gerakan binatang, pohon tertiuup angin, pesawat terbang, dsb	<ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan - Matematika - Ilmu sosial - Seni 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal gerakan pohon yang ditiup angin sepoi dan kencang, mengenal kosa kata posisi kiri dan kanan - Menghitung gerakan berapa kali ke kiri, berapa kali ke kanan - Mengetahui pasangannya - Keseimbangan gerakan pohon tertiuup angin 	<ul style="list-style-type: none"> - Senam cerita menirukan gerakan pohon sebelum masuk ruangan secara berpasangan (sosial) dengan berpola misalnya: angin sepoi, angin kencang (keaksaraan) bergoyang ke kanan (keaksaraan), sambil dihitung (matematika)
Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran	<ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan - Matematika - Sains 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah kosa kata nama, bentuk, dan ukuran - Membedakan warna, bentuk, dan ukuran benda, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran - Mengetahui perubahan warna, bentuk dan ukuran benda setelah melalui suatu proses sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati warna, bentuk dan ukuran pohon yang ada di sekitar - Bermain di halaman dengan mengumpulkan berbagai daun yang memiliki warna, bentuk, dan ukuran yang berbeda (keaksaraan) - Membuat percobaan dengan menggunakan daun, tanah liat, pasir dan bahan

		<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati siklus tumbuhan 	<p>yang ada di lingkungan (sains)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat percobaan menanam dan memelihara tanaman (sains)
Mengutarakan pendapat kepada orang lain	<ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan - Ilmu sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambah kosa kata nama, bentuk dan ukuran yang paling disenanginya - Mengamati benda di sekitar yang memiliki warna, bentuk dan ukuran yang disukainya - Mengetahui siapa dan dimana mendapatkan benda yang disukainya 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengutarakan pendapat kepada teman saat lingkaran sebelum atau sesudah bermain - Mengamati pohon-pohon yang ada di sekitarnya - Menceritakan pengalaman saat melihat tanaman dan mengetahui siapa pemilik pohon tersebut
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	<ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan - Matematika - Ilmu sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Aturan bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi tentang aturan bermain, aturan memelihara tanaman - Berdiskusi tentang perasaan diri atau teman apabila tidak diajak bermain, atau perasaan bila ikut bermain tetapi curang

<p>Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Keaksaraan - Ilmu sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Doa sebelum dan sesudah belajar, sebelum dan sesudah makan - Sikap berdoa, mengetahui dan menghormati cara berdoa teman yang berbeda agama 	<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah belajar - Berdoa setiap akan dan setelah selesai melakukan kegiatan bermain - Berdoa sebelum dan sesudah makan
---	---	---	---

BAB IV PROGRAM SEMESTER

PROGRAM SEMESTER KELOMPOK B SEMESTER 1 (SATU)

1. Tema : Diri Sendiri
Minggu ke - : 1, 2, 3
2. Tema : Lingkunganku
Minggu ke - : 4, 5, 6, 7
3. Tema : Kebutuhanku
Minggu ke - : 8, 9, 10, 11
4. Tema : Binatang
Minggu ke - : 12, 13, 14
5. Tema : Tanaman
Minggu ke - : 15, 16, 17

PROGRAM SEMESTER KELOMPOK B SEMESTER 2 (DUA)

1. Tema : Rekreasi
Minggu ke - : 1, 2, 3
2. Tema : Pekerjaan
Minggu ke - : 4, 5, 6, 7
3. Tema : Air, Api, Udara
Minggu ke - : 8, 9, 10, 11
4. Tema : Alat Komunikasi
Minggu ke - : 12, 13, 14
5. Tema : Alam Semesta
Minggu ke - : 15, 16, 17

PROGRAM SEMESTER 1 DAN 2

1. Bidang Aqidah

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
1. Anak dapat mengenal dan meyakini 6 aspek Rukun Iman dan 3 aspek Rukun Islam	1. Dapat meyakini dan mencintai Allah	Paq.1.1.1	Menyanyikan lagu "Asmaul Husna"
		Paq.1.1.2	Menyebutkan ciptaan Allah SWT
		Paq.1.1.3	Dapat membedakan ciptaan Allah
	2. Dapat meyakini adanya malikat Allah SWT dan tugas-tugasnya	Paq.1.2.1	Mengenal dan menyebutkan nama 10 malaikat dan tugas-tugasnya
	3. Dapat meyakini dan mencintai nabi dan rasul Allah	Paq.1.3.1	Mengenal dan menyebutkan nama beberapa para nabi dan Rasul Allah
		Paq.1.3.2	Menceritakan beberapa riwayat para nabi dan rasul Allah
		Paq.1.3.3	Melakukan sifat-sifat nabi muhammad SAW
	4. Dapat mengetahui dan mengenal nama kitab suci umat Islam	Paq.1.4.1	Dapat menyebutkan kitab suci umat Islam
		Paq.1.4.2	Mengucapkan puisi/syair tentang ajaran dalam Al-Qur'an
		Paq.1.4.3	Menyebutkan beberapa nama surat Al-Qur'an
	5. Dapat meyakini adanya kehidupan akhirat dan taqdir Allah	Paq.1.5.1	Mendengarkan cerita kehidupan akhirat secara sederhana
		Paq.1.5.2	Menyebutkan contoh taqdir Allah dalam kehidupan (misal: gejala alam, kelahiran dan kematian, kaya dan miskin dll)
	6. Dapat mengucapkan dengan fasih dua kalimat syahadat dan artinya	Paq.1.6.1	Mengucapkan bacaan dan arti dua kalimat syahadat
		Paq.1.6.2	Menyebut nama agama yang dianut atau yang diyakininya
	7. Mengenal shalat wajib dan shalat sunat	Paq.1.7.1	Menyebut shalat 5 waktu dan jumlah rakaatnya
Paq.1.7.2		Membedakan shalat berjamaah dengan shalat sendirian	

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator	
	8. Mengenal ibadah puasa	Paq.1.7.3	Menyebut perbedaan shalat jum'at dengan shalat zuhur	
		Paq.1.8.1	Menyebut arti puasa dan manfaatnya secara sederhana	
		Paq.1.8.2	Menyebut amalan-amalan di bulan ramadhan (misal: shalat tarawih, tadarus, bersedekah dll)	
	9. Mengenal zakat	Paq.1.8.3	Menyebut beda sahur dengan berbuka	
		Paq.1.9.1	Menyebutkan arti membayar zakat dan manfaatnya secara sederhana	
		10. Mengenal ibadah haji	Paq.1.10.1	Menyebutkan arti ibadah haji secara sederhana
	Paq.1.10.2		Mendengarkan cerita sejarah haji	
	Paq.1.10.3		Membedakan kegiatan dalam kegiatan ibadah haji	
	2. Bidang Ibadah			
	1. Anak mampu mengenal, memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1. Dapat melafazkan azan dan iqamah	Pib.1.1.1	Melafazkan azan dan iqamah
Pib.1.1.2			Menjawab lafaz azan	
2. Dapat melakukan gerakan berwudhuk tayamum dengan benar		Pib.1.2.1	Mengenal wudu' dan syarat wudu'	
		Pib.1.2.2	Mengenal dan melaksanakan rukun wudu'	
		Pib.1.2.3	Mengenal dan melaksanakan sunat wudu'	
		Pib.1.2.4	Mengenal hal-hal yang membatalkan wudu' secara sederhana	
		Pib.1.2.5	Mengenal tayamum dan syarat bertayamum	
		Pib.1.2.6	Mengenal dan melaksanakan rukun bertayamum	
		Pib.1.2.7	Sunat bertayamum	
		Pib.1.2.8	Mengenal hal-hal yang membatalkan tayamum	
3. Dapat meniru ibadah shalat dengan bacaan yang benar		Pib.1.3.1	Mengucapkan niat, shalat	
		Pib.1.3.2	Mengucapkan bacaan shalat	
		Pib.1.3.3	Melakukan gerakan shalat	
		Pib.1.3.4	Praktek shalat berjamaah	
		Pib.1.3.5	Mengenal tempat shalat	

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		Pib.1.3.6	Mengenal perlengkapan dalam shalat
		Pib.1.3.7	Mengetahui adat dalam shalat
		Pib.1.3.8	Mengerjakan shalat sunat
	4. Terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah dalam kehidupan sehari-hari	Pib.1.4.1	Mengucapkan kalimat thayyibah sesuai situasi tertentu (mis: Ta'awuz, basmallah, hamdallah, tasbih)
		Pib.1.4.2	Terbiasa memberi dan menjawab salam jika bertemu dan berpisah dengan sesama muslim
	5. Dapat mengucapkan doa-doa harian dengan fasih dan benar serta terbiasa mengucapkan doa sebelum dan sesudah melaksanakan suatu kegiatan	Pib.1.5.1	Mengenal dan menunjukan adab dalam berdoa
		Pib.1.5.2	Mengucapkan beberapa doa harian
		Pib.1.5.3	Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
	6. Dapat mengucapkan beberapa surat pendek dengan fasih dan benar	Pib.1.6.1	Mengucapkan beberapa surat pendek dalam al qur'an
	7. Dapat membaca beberapa ayat dalam al-qur'an	Pib.1.7.1	Mengenal huruf hijayyah dan mengucapkan dengan lafaz yang benar
		Pib.1.7.2	Senang mendengar dan membaca ayat suci al qur'an
		Pib.1.7.3	Menghafalkan beberapa ayat
	8. Dapat berpuasa sesuai kemampuan dan menghargai orang yang sedang berpuasa	Pib.1.8.1	Mengenal cara berpuasa
		Pib.1.8.2	Orang-orang yang diwajibkan berpuasa
		Pib.1.8.3	Sunat puasa
	9. Dapat memupuk rasa sayang dan membantu sesama	Pib.1.9.1	Mengenal waktu membayar zakat fitrah
		Pib.1.9.2	Mengenal sedekah dan infak
		Pib.1.9.3	Mengenal orang-orang yang berhak menerima zakat dan sedekah

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		Pib.1.9.4	Mengenal orang-orang yang wajib membayar zakat
	10. Dapat memperagakan ibadah haji secara sederhana	Pib.1.10.1	Mengenal dan memperagakan cara melaksanakan haji
		Pib.1.10.2	Mendengar dan mengikuti lafaz taibah dan takbiran
		Pib.1.10.3	Menirukan gerakan ibadah haji
		Pib.1.10.4	Mengenal pakaian ihram
		Pib.1.10.5	Kata tempat menunaikan ibadah haji
	11. Mengenal hari besar Islam	Pib.1.11.1	Menyebutkan hari-hari besar Islam
		Pib.1.11.2	Mengikuti hari-hari besar Islam
		Pib.1.11.3	Membedakan hari-hari besar Islam
3. Bidang Akhlak			
1. Anak memiliki akhlaqul karimah dalam beraktivitas sehari-hari	1. Dapat menyayangi dan menghormati orang tua dan guru	Pak.1.1.1	Mengenal tata cara berperilaku terhadap orang tua
		Pak.1.1.2	Mengenal tata cara berperilaku terhadap guru
	2. Dapat berbuat baik terhadap anggota keluarga	Pak.1.2.1	Mengenal tata cara berakhlak/berperilaku terhadap anggota keluarga (misalnya: kakek, nenek, paman, bibi, dll)
	3. Dapat berbuat baik terhadap diri sendiri dan orang lain	Pak.1.3.1	Menyayangi orang yang lebih tua
		Pak.1.3.2	Menyayangi orang yang lebih kecil
		Pak.1.3.3	Menyayangi, menghormati, dan bertenggang rasa terhadap teman
		Pak.1.3.4	Berbahasa sopan dan bermuka manis
		Pak.1.3.5	Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri)
		Pak.1.3.6	Senang menolong dan bergotong royong
		Pak.1.3.7	Mampu memohon dan memberi maaf

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		Pak. 1.3.8	Dapat melaksanakan tugas kelompok
		Pak. 1.3.9	Dapat memuji teman dan orang lain
		Pak. 1.3.10	Mendengar dan memperhatikan teman/ orang lain yang sedang berbicara
	4. Jujur dalam masalah	Pak. 1.4.1	Menyebutkan mana yang benar dan yang salah pada suatu persoalan
	5. Dapat mencintai dan memelihara alam sekitar/ lingkungan sebagai ciptaan Allah	Pak. 1.5.1	Menyayangi binatang makhluk ciptaan Allah
		Pak. 1.5.2	Menyayangi tumbuh-tumbuhan ciptaan Allah SWT
		Pak. 1.5.3	Memelihara lingkungan/ alam sekitar (misalnya: tidak mencoret tembok, membuang sampah pada tempatnya, dll)
		Pak. 1.5.4	Menghemat pemakaian (misalnya: air, listrik, kompor, dll)
	6. Dapat menjadi pribadi yang mandiri	Pak. 1.6.1	Melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai
		Pak. 1.6.2	Berani dan memiliki rasa ingin tahu yang besar
		Pak. 1.6.3	Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan (misalnya: buang air, makan, dll)
		Pak. 1.6.4	Memelihara milik sendiri
		Pak. 1.6.5	Menjaga keselamatan dan keamanan diri (misalnya: tidak mudah dibujuk orang tidak dikenal, menghindari obat-obatan, tanaman dan binatang yang berbahaya, dll)
		Pak. 1.6.6	Mengendalikan emosi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar
		Pak. 1.6.7	Bersyukur atas prestasi yang wajar

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
	7. Terbiasa disiplin dalam kehidupan sehari-hari	Pak.1.7.1	Mentaati peraturan yang ada
		Pak.1.7.2	Ke sekolah tepat waktu
		Pak.1.7.3	Rapi dan tertib dalam berpakaian, bertindak, dan bekerja
		Pak.1.7.4	Selalu menepati janji
BAHASA			
1. Menerima Bahasa	Menerima Bahasa		
1. Mengerti beberapa perintah secara bersama	1. Mengerti beberapa perintah secara bersama	B.1.1.1.1	Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar
		B.1.1.1.2	Meniru kembali 4-5 urutan kata
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks	1. Mengulang kalimat yang lebih kompleks	B.1.2.1.1	Menirukan kalimat sederhana
		B.1.2.1.2	Mengulang kalimat yang telah didengarnya
3. Memahami aturan dalam suatu permainan	1. Memahami aturan dalam suatu permainan	B.1.3.1.1	Mentaati aturan permainan
2. Mengungkapkan Bahasa	Mengungkapkan Bahasa		
1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	B.2.1.1.1	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi
		B.2.1.1.1	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama	B.2.2.1.1	Menyebutkan macam-macam gambar yang mempunyai bunyi yang sama
		B.2.2.1.2	Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	1. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	B.2.3.1.1	Berani bertanya secara sederhana
		B.2.3.1.2	Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki, kali) dan suku kata akhir.
		B.2.3.1.3	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		B.2.3.1.4	Mengelompokkan kata-kata yang sejenis
		B.2.3.1.5	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri
		B.2.3.1.6	Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	1. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	B.2.4.1.1	Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana
		B.2.4.1.2	Memberikan keterangan/ informasi tentang sesuatu hal
		B.2.4.1.3	Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka
		B.2.4.1.4	Membuat sajak sederhana
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	1. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain	B.2.5.1.1	Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru, misalnya: kemaren ibu pergi ke....
		B.2.5.1.2	Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan	1. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkannya	B.2.6.1.1	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau yang dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas
		B.2.6.1.2	Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut
		B.2.6.1.3	Melanjutkan cerita/dongeng yang telah didengar sebelumnya.
3. KEAKSARAAN	Keaksaraan		
1. Menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal	B.3.1.1.1	Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan
		B.3.1.1.2	Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenal gambar yang dibuat sendiri
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	1. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitar	B.3.2.1.1	Menyebutkan nama-nama benda yang suara huruf awalnya sama

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	B.3.3.1.1	Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama, misal: bola, buku, baju, dll
		B.3.3.1.2	Menghubungkan gambar/ benda dengan kata
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	B.3.4.1.1	Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana.
		B.3.4.1.2	Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan yang diungkapkan.
		B.3.4.1.3	Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol
		B.3.4.1.4	Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana dengan menunjuk beberapa kata yang dikenalnya.
		B.3.4.1.5	Mengungkapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya.
5. Membaca nama sendiri	1. Membaca nama sendiri	B.3.5.1.1	Membaca nama sendiri dengan lengkap
6. Menuliskan nama sendiri	1. Menuliskan nama sendiri	B.3.6.1.1	Menulis nama sendiri dengan lengkap
KOGNITIF			
1. Pengetahuan Umum dan Sains	Pengetahuan Umum dan Sains		
1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	K.1.1.1.1	Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi
		K.1.1.1.2	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya misal: peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan dll
		K.1.1.1.3	Menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah benda

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahnya)	K.1.2.1.1	Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda dijatuhkan (gravitasi, benda-benda didekatkan dengan magnet, mengamati benda dengan kaca pembesar, macam-macam rasa, mencium macam-macam bau, mendengar macam-macam bunyi.
3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dipergunakan	1. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dipergunakan	K.1.3.1.1	Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak
4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup, menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)	1. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup, menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)	K.1.4.1.1	Mengungkapkan sebab akibat, misal: mengapa sakit gigi? Mengapa kita lapar? dll
		K.1.4.1.2	Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
5. Menunjukkan inisiatif dan memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	1. Menunjukkan inisiatif dan memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung)	K.1.5.1.1	Mengajak teman untuk bermain
		K.1.5.1.2	Bermain peran
		K.1.5.1.3	Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita
		K.1.5.1.4	Mengekspresikan gerakan dengan iringan musik
6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	K.1.6.1.1	Mengerjakan "maze" (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan)
		K.1.6.1.2	Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping)

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		K.1.6.1.3	Menunjukkan kejanggalan suatu gambar
		K.1.6.1.4	Mampu mengambil keputusan secara sederhana
2. Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, dan Pola	Konsep Bentuk, Warna, Ukuran, dan Pola		
1. Mengenal perbedaan perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling/ter”	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling/ter”	K.2.1.1.1	Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.
		K.2.1.1.2	Mengenal perbedaan kasar, halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama, tebal-tipis, gemuk-kurus, tinggi rendah dsb
		K.2.1.1.3	Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, lidi, ranting, penggaris, meteran, dll
		K.2.1.1.4	Membedakan berat benda dengan timbangan (buatan atau sebenarnya)
		K.2.1.1.5	Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas, satu botol, dll, dengan air, pasir, biji-bijian, beras dll)
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran (3 variasi)	K.2.2.1.1	Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu.
		K.2.2.1.2	Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)
		K.2.2.1.3	Mengelompokkan benda berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk, ukuran.

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	1. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	K.2.3.1.1	Memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, dll)
		K.2.3.1.2	Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segitiga, segiempat, balok)
		K.2.3.1.3	Menunjuk, mengelompokkan benda yang jumlah sama-tidak, tidak sama, lebih banyak-lebih sedikit
4. Mengenal pola ABCD-ABCD	1. Mengenal pola ABCD-ABCD	K.2.4.1.1	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, misal: merah, putih, biru, merah, putih, biru, merah.../ ABCD-ABCD
		K.2.4.1.2	Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk
		K.2.4.1.3	Meniru pola dengan menggunakan 4-8 kubus
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	1. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	K.2.5.1.1	Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya
		K.2.5.1.2	Menyusun benda dari panjang-pendek atau sebaliknya
		K.2.5.1.3	Menyusun benda dari tinggi-rendah atau sebaliknya
3. Konsep Bilangan, Lambang Bilangan, dan Huruf	Konsep Bilangan, Lambang Bilangan, dan Huruf		
1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	K.3.1.1.1	Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10
		K.3.1.1.2	Membilang (mengenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20
		K.3.1.1.3	Menunjuk lambang bilangan 1-10
		K.3.1.1.4	Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda
		K.3.1.1.5	Meniru lambang bilangan 1-10

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	K.3.2.1.1	Menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20
		K.3.2.1.2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
3. Mengenal berbagai macam lambang, huruf, vokal dan konsonan	1. Mengenal berbagai macam lambang, huruf, vokal dan konsonan	K.3.3.1.1	Pengenalan huruf vokal dan konsonan
		K.3.3.1.2	Mengenal lambang bilangan 1-20
		K.3.3.1.3	Meniru berbagai lambang, huruf vokal, dan konsonan.
FISIK			
1. Motorik Kasar	Motorik Kasar		
1. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	F.1.1.1.1	Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban.
		F.1.1.1.2	Berjalan mundur, berjalan pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban
		F.1.1.1.3	Meloncat dari ketinggian 30-50 cm
		F.1.1.1.4	Memanjat, bergantung, dan berayun.
		F.1.1.1.5	Berdiri dengan tumit di atas satu kaki dengan seimbang.
		F.1.1.1.6	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh
		F.1.1.1.7	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi
		F.1.1.1.8	Bermain dengan simpai
		F.1.1.1.9	Naik sepeda roda 2, otopet, engrang dll
2. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan	1. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan tarian/.senam	F.1.2.1.1	Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan, atau kaki sesuai dengan irama musik/ritmik dengan lentur.
		F.1.2.1.2	Gerakan bebas dengan irama musik

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
tarian/.senam		F.1.2.1.3	Senam fantasi bentuk meniru misalnya: menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, angin kencang sekali) dengan lincah.
		F.1.2.1.4	Mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah
		F.1.2.1.5	Menari/senam menurut musik yang didengar
3. Melakukan permainan fisik dengan teratur	1. Melakukan permainan fisik dengan teratur	F.1.3.1.1	Menendang bola ke depan dan ke belakang (bermain bola)
		F.1.3.1.2	Menari/senam menurut musik yang didengar
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	1. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	F.1.4.1.1	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (diam di tempat)
		F.1.4.1.2	Melambungkan dan menangkap bola/kantong biji sambil berjalan/ bergerak
		F.1.4.1.3	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah.
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri	1. Melakukan kegiatan kebersihan diri	F.1.5.1.1	Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan misal: makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu.
		F.1.5.1.2	Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan, misal: menggosok gigi, mandi, buang air
		F.1.5.1.3	Membersihkan peralatan makan setelah digunakan
		F.1.5.1.4	Membuang sampah pada tempatnya

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
2. Motorik Halus	Motorik Halus		
1. Menggambar sesuai gagasannya	1. Menggambar sesuai gagasannya	F.2.1.1.1	Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol dan bahan-bahan alam) dengan rapi.
		F.2.1.1.2	Menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis, lingkaran, segitiga, segiempat.
		F.2.1.1.3	Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
		F.2.1.1.4	Mencetak dengan berbagai media (jari, kuas, pelepah pisang, daun, bulu ayam) dengan lebih rapi
2. Meniru bentuk	1. Meniru bentuk	F.2.1.1.1	Meniru bentuk garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran.
		F.2.1.1.2	Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan)
		F.2.1.1.3	Mencocok bentuk
		F.2.1.1.4	Membuat lingkaran segitiga dan bujur sangkar dengan rapi
		F.2.1.1.5	Meronce 2 pola dengan berbagai media (manik-manik, sedotan, kertas, daun, dll)
		F.2.1.1.6	Menganyam dengan berbagai media misal: kain perca, daun, sedotan, kertas, dll
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	1. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	F.2.3.1.1	Membuat berbagai bentuk dari daun, kertas, dan kain perca, dll
		F.2.3.1.2	Menciptakan bentuk dari balok
		F.2.3.1.3	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
		F.2.3.1.4	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir, dll

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		F.2.3.1.5	Permainan warna dengan berbagai media
		F.2.3.1.6	Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat membentuk irama.
		F.2.3.1.7	Menciptakan alat perkusi sederhana dan mengekspresikan dalam bunyi yang berirama
	2. Bereksplorasi dengan berbagai media	F.2.3.2.1	Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat membentuk irama.
		F.2.3.2.2	Permainan warna dengan berbagai media misal: krayon, cat air, dll
		F.2.3.2.3	Menyusun menara kubus minimal 12 kubus
		F.2.3.2.4	Membuat mainan dengan teknik melipat, menggunting, dan menempel.
4. Menggunakan alat tulis dengan benar	1. Menggunakan alat tulis dengan benar	F.2.4.1.1	Memegang pensil dengan benar
		F.2.4.1.2	Membuat berbagai macam coretan
5. Menggunting sesuai dengan pola	1. Menggunting sesuai dengan pola	F.2.5.1.1	Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang)
6. Menempel gambar dengan tepat	1. Menempel gambar dengan tepat	F.2.6.1.1	Membuat gambar dengan teknik kolase yang memakai berbagai media (kertas, ampas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, dll)
		F.2.6.1.2	Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (segiempat, segi tiga, lingkaran dll)
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	1. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	F.2.7.1.1	Mewarnai bentuk gambar sederhana
		F.2.7.1.2	Mewarnai bentuk tiga dimensi dengan berbagai media
		F.2.7.1.3	Membatik dan jumputan

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan		Indikator
		F.2.7.1.4	Melukis dengan jari (finger painting)
		F.2.7.1.5	Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang dll)
3. Kesehatan Fisik	Kesehatan Fisik		
1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan	1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan	F.3.1.1.1	Mengukur berat badan dengan rumus (BB/Untuk)
2. Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan	1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan	F.3.2.1.1	Mengukur tinggi badan
		F.3.2.1.2	Pemeriksaan UKS dan mengukur lingkaran kepala
3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan	2. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan	F.3.3.1.1	Makan mengandung gizi seimbang.

SILABUS

TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 BIDANG PENGEMBANGAN : NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
2. Membiasakan diri beribadah	2.1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan	Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)
3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb)	3.1. Terbiasa berperilaku sopan santun	Berbicara dengan sopan (Nam 3.1.2) Menyapa teman dan orang lain (Nam 3.1.3) Selalu mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu (Nam 3.1.5)
	3.2. Terbiasa berperilaku saling hormat menghormati	Mendengar dan memperhatikan teman berbicara (Nam 3.3.3) Senang bermain dengan teman (Nam 3.2.4)
	3.3. Memiliki perilaku mulia	Bersikap jujur (Nam 3.3.1)
4. Membedakan perilaku baik dan buruk	4.1. Membedakan perbuatan yang baik dan buruk	Menyebutkan mana yang benar dan salah pada suatu persoalan (Nam 4.1.1) Menyebutkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah (Nam 4.1.3)
	4.2. Melakukan kegiatan yang bermanfaat	Melakukan perbuatan-perbuatan yang baik pada saat bermain (Nam 4.2.1) Berperilaku hidup hemat air, listrik, peralatan sendiri (Nam 4.2.4)

SILABUS

TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 BIDANG PENGEMBANGAN : SOSIAL, EMOSIONAL DAN KEMANDIRIAN

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
1. Bersifat kooperatif dengan teman	1.1. Bersifat kooperatif dengan teman	Dapat melaksanakan tugas kelompok (SEK 1.1.1)
3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb)	3.1. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb)	Sabar menunggu giliran (SEK 3.1.1) Senang ketika mendapatkan sesuatu (SEK 3.1.3) Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (SEK 3.1.4)
4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	4.1. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	Memberi dan membalas salam (SEK 4.1.1) Berbicara dengan tidak berteriak (SEK 4.1.2)
5. Memahami peraturan	5.1. Memahami peraturan	Mentaati aturan permainan (SEK 5.1.4)
8. Bangga terhadap hasil karya sendiri	8.1. Bangga terhadap hasil karya sendiri	Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya (SEK 8.1.1) Memelihara hasil karya sendiri (SEK 8.1.2)
9. Menghargai keunggulan orang lain	9.1. Menghargai keunggulan orang lain	Dapat memuji teman / orang lain (SEK 9.1.1) Menghargai hasil karya teman / orang lain (SEK 9.1.2)

SILABUS

TEMA

: ALAT KOMUNIKASI

BIDANG PENGEMBANGAN : BAHASA

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
<p>Menerima Bahasa</p> <p>1. Mengerti beberapa perintah secara bersama</p>	<p>1.1 Mengerti beberapa perintah secara bersama</p>	<p>1.1.1. Melakukan 3-5 perintah secara beraturan dengan benar (MB 1.1.1)</p> <p>1.1.2. Meniru kembali 4-5 urutan kata (MB 1.1.2)</p>
<p>Mengungkap Bahasa</p> <p>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</p> <p>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</p>	<p>1.1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</p> <p>2.1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</p>	<p>1.1.1. Menjawab pertanyaan tentang keterangan / informasi (MKB 1.1.1)</p> <p>1.1.2. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (MKB 1.1.2)</p> <p>2.1.1. Menyebutkan berbagai bunyi / suara tertentu (MKB 2.1.1)</p> <p>2.1.2. Mengelompokkan macam-macam gambar yang mempunyai gambar yang mempunyai bunyi yang sama (MKB 2.1.2)</p> <p>3.1.3. Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (MKB 3.1.3)</p> <p>3.1.5. Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri (MKB 3.1.5)</p> <p>3.1.6. Menyanyikan lebih dari 20 lagu (mkb 3.1.6)</p>
<p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap</p>	<p>4.1. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap</p>	<p>4.1.2. Memberikan keterangan / informasi tentang sesuatu hal (MKB 4.1.2)</p> <p>4.1.4. Membuat sajak sederhana (MKB 4.1.4)</p>
<p>Keaksaraan</p> <p>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</p>	<p>3.1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</p>	<p>1.1.2. Membuat gambar dan catatan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri (KA. 1.12)</p> <p>3.1.2. Menghubungkan gambar/benda dengan kata (KA 3.1.2)</p> <p>4.1.1. Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana (KA 4.1.1)</p> <p>4.1.3. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (KA 4.1.3).</p>

SILABUS

TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 BIDANG PENGEMBANGAN : KOGNITIF

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
<p>Pengetahuan Umum dan Sains</p> <p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi</p> <p>5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti main telepon-teleponan)</p> <p>6. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Pengetahuan Umum dan Sains</p> <p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi</p> <p>5.1. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti main telepon-teleponan)</p> <p>6. 1. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi (1.1.1)</p> <p>Menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda (1.1.3)</p> <p>Bermain peran (5.1.2)</p> <p>Mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan) (6.1.1.)</p>
<p>Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola</p> <p>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ter”</p> <p>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p>	<p>Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola</p> <p>1.1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ter”</p> <p>2.1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)</p>	<p>Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit (1.1.1)</p> <p>Mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama, tebal-tipis, gemuk-kurus, tinggi-mudah, dsb.</p> <p>Mengelompokkan benda 3 dimensi (benda-benda yang sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat) (2.1.2)</p>

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
<p>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam yang sejenis atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari dua variasi</p> <p>Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf</p> <p>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>3. Mengenal berbagai macam lambang, huruf, vokal dan konsonan</p>	<p>3.1. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam yang sejenis atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari dua variasi</p> <p>5.1. Mengurutkan benda berdasarkan dari yang paling kecil ke yang paling besar atau sebaliknya</p> <p>Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf</p> <p>1.1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>3.1. Mengenal berbagai macam lambang, huruf, vokal dan konsonan</p>	<p>Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warna, bentuknya, dll (3.1.1)</p> <p>Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya (5.1.1)</p> <p>Menyusun benda dari tinggi ke yang rendah atau sebaliknya (5.1.3)</p> <p>Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10- (1.1.1)</p> <p>Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20) (1.1.1)</p> <p>Menunjuk lambang bilangan 1-10 (1.1.3)</p> <p>Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda (1.1.4)</p> <p>Meniru lambang bilangan (1-10) (1.1.5)</p> <p>Meniru berbagai lambang, huruf vokal dan konsonan (3.1.#)</p>

SILABUS

TEMA : ALAT KOMUNIKASI
 BIDANG PENGEMBANGAN : FISIK

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
<p>1. Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan</p> <p>2. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan tarian/senam</p>	<p>1.1. Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan</p> <p>2.1. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan tarian/senam</p>	<p>1.1.1. Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (FMK 1.1.1)</p> <p>1.1.2. Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (FMK 1.1.2)</p> <p>1.1.4. Memanjat, bergantung dan berayun (FMK 1.1.4)</p> <p>1.1.9. Naik sepeda roda dua, otopet, engrang dll (FMK 1.1.9)</p> <p>2.1.1. Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan atau kaki sesuai dengan irama musik / ritmik dengan lentur (PMK 2.1.1)</p> <p>2.1.2. Gerakan bebas dengan irama musik (FMK 2.1.2)</p> <p>2.1.3. Senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali) dengan lincah (FMK 2.1.3)</p> <p>2.1.4. Mengekspresikan diri dalam gerakan bervariasi dengan lentur dan lincah (FMK 2.1.4)</p>
<p>Motorik halus</p> <p>1. Menggambar sesuai gagasan</p>	<p>1.1. Menggambar sesuai gagasan</p>	<p>1.1.1. Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol dan bahan-bahan alam) dengan rapi (FMH 1.1.1)</p> <p>1.1.2. Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, dan segi empat (FMH 1.1.2)</p>

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR
2. Bentuk meniru	2.1. Bentuk meniru	2.1.1. Meniru bentuk garis tegak, miring, lengkung dan lingkaran (FMH 2.1.1) 2.1.2. Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan) (FMH 2.1.2) 2.1.3. Mencocok bentuk (FMH 2.1.3) 2.1.4. Membuat lingkaran, segi tiga dan bujur sangkar dengan rapi (FMH 2.1.4)
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	3.1. Menciptakan sesuatu dengan berbagai media 3.2. Bereksplorasi dengan berbagai media	3.1.2. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (FMH 3.1.2) 3.1.3. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan plydough / tanah liat dll (FMH 3.1.3) 3.2.4. Membuat mainan dengan teknik melipat, menggantung dan menempel (FMH 3.2.4)
5. Menggantung sesuai dengan pola	5.1. Menggantung sesuai dengan pola	5.1.1. Menggantung dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, lingkaran, segitiga, segi empat (FMH 5.1.1)
6. Menempel gambar dengan tepat	6.1. Menempel gambar dengan tepat	6.1.1. Membuat gambar dengan teknik kolase yang memakai berbagai media (kertas, amplas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, dll) (FMH 6.1.1)
7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	7.1. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	7.1.1. Mewarnai bentuk gambar sederhana (FMH 7.1.1)
Kesehatan fisik		
2. Memiliki eksesuaian antara usia dengan tinggi badan	2.1. Memiliki eksesuaian antara usia dengan tinggi badan	2.1.2. Pemeriksaan UKS dan mengincar lingkaran kepala (FMH 2.1.2)

SILABUS

Tema : Air, Udara Dan Api
Bidang Pengembangan : Nilai-Nilai Agama Dan Moral (Nam)

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	KODE	INDIKATOR
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal agama yang dianut • Membedakan perilaku baik dan buruk 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal macam-macam agama 	1.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Nyanyi lagu-lagu keagamaan
	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan perbuatan baik dan buruk 	4.1.1 4.1.2 4.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan mana yang benar dan yang salah pada suatu persoalan • Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah • Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk
	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan yang bermanfaat 	4.2.1 4.2.2 4.2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perbuatan-perbuatan yang baik pada saat bermain • Melakukan kegiatan yang bermanfaat pada saat dibuthkan • Berprilaku hidup hemat air, listrik, peralatan sendiri.
Bidang Pengembangan : Sosial Emosional dan Kemandirian (SOSEM)			
<ul style="list-style-type: none"> • Bersifat kooperatif dengan teman • Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb) • Memahami peraturan • Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersikap kooperatif dengan teman • Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb) • Memahami peraturan • Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 	1.1.2 3.1.1 3.1.2 3.1.4 5.1.4 7.1.1 7.1.4	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat bekerja sama dengan teman • Sabar menunggu giliran • Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar • Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan • Mentaati aturan permainan • Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai • Bertanggung jawab akan tugasnya

SILABUS

Tema : Air, Udara Dan Api
Bidang Pengembangan : Bahasa

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	KODE	INDIKATOR
Menerima Bahasa 1. Mengerti beberapa perintah secara bersama	1.1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.	1.1.1 1.1.2	Melakukan 3-5 perintah secara beraturan Meniru kembali 4-5 urutan kata
Mengungkapkan Bahasa 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	1.1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2.1. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3.1. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.	1.1.1 1.1.2 2.1.1 3.1.1. 3.1.2 3.1.3 3.1.5. 3.1.6. 4.1.1 4.1.2	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dsb. Menyebutkan berbagai bunyi / suara tertentu Berani bertanya secara sederhana Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki, kali) dan suku-suku kata akhir yang sama (misal: sama, nama dll) Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya Ber cerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak. Menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana Memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal
Keaksaraan 1. Menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1.1. Menyebut simbol-simbol huruf yang dikenal 1.2. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	1.1.2 4.1.5	Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri Mengungkapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya.

SILABUS

Tema : Air, Udara Dan Api
Bidang Pengembangan : Kognitif

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	KODE	INDIKATOR	
Pengetahuan Umum dan Sains 1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang bersifat eksploratif yang menyidik (seperti apa yang terjadi jika air ditumpahkan) 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)	1.1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi	1.1.1	Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda berdasarkan fungsi	
		1.1.2	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya misal: peralatan makan, peralatan mandi, peralatan kebersihan dll	
		1.1.3	Menyebut dan menceritakan perbedaan dua buah benda.	
	2.1.1	2.1.1	Mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika warna rambut dicampur, balon ditiup lalu dilepaskan benda dimasukkan ke dalam air...	
		4.1.1	Mengungkapkan sebab akibat mis: mengapa sakit gigi? Mengapa kita lapar? dll	
	4.1.2	4.1.2	Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu	
		Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari" dan "paling/ter" 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1.1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran "lebih dari", "kurang dari" dan "paling/ter"	1.1.1
	1.1.5			Mengisi dan menyebutkan isi wadah (satu gelas satu botol dll dengan air, pasir, biji-biji besar dll)
	2.1.1		2.1.1	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20
			2.1.2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

SILABUS

Tema : Air, Udara Dan Api
Bidang Pengembangan : Motorik Kasar (MK)

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	KODE	INDIKATOR
1. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan	1.1. Menggerakkan benda dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan melatih keberanian	1.1.1 1.1.2 1.1.6	Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan tumit sambil membawa beban. Meloncat dari ketinggian 30 cm – 50 cm Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh
2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan, kepala dalam melakukan tarian/senam	2.1. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam melakukan tarian/senam	2.1.3	Senam fantasi bentuk meniru, mis: menirukan berbagai gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (sepoy-sepoy, angin kencang dan kencang sekali) dengan lincah.
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	4.1. Menggerakkan lengannya untuk kelenturan kekuatan otot dan koordinasi.	4.1.1 4.1.2	Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (diam di tempat) Melambungkan dan menangkap bola/kantong biji sambil berjalan/bergerak
5. Melakukan kegiatan kebersihan diri	5.1. Melakukan kegiatan kebersihan diri	5.1.1 5.1.2 5.1.3	Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain, mis: makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu. Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan mis: menggosok gigi, mandi dan buang air Membersihkan peralatan makan setelah digunakan.

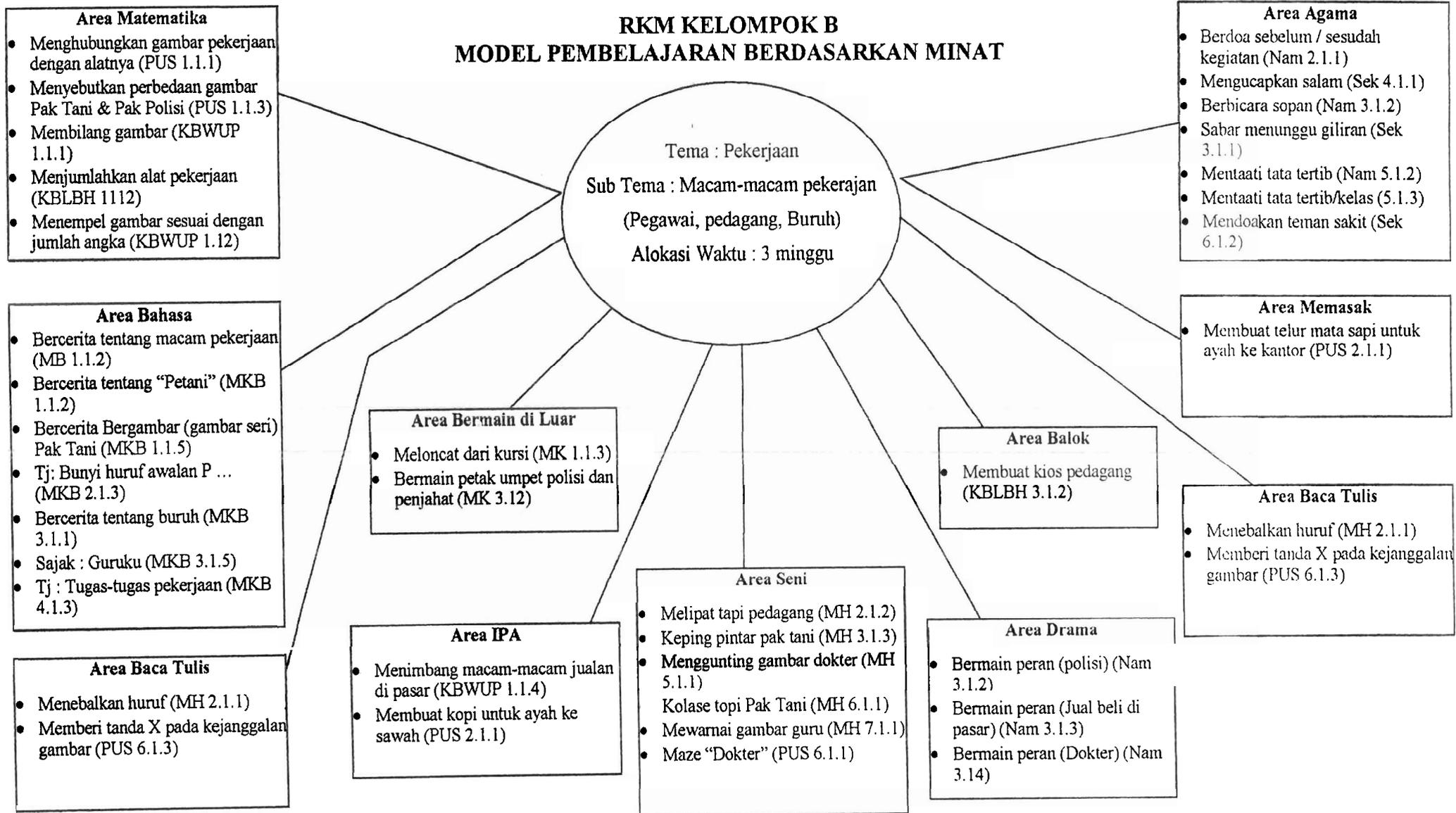
SILABUS

Tema : Air, Udara Dan Api
Bidang Pengembangan : Air, Api dan Udara

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	CAPAIAN PERKEMBANGAN	KODE	INDIKATOR
1. Menggambarkan sesuai gagasannya	1.1. Menggambar sesuai gagasannya	1.1.1	Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, arang, spidol dan bahan-bahan alam) dengan rapi
		1.1.2	Menggambar bebas dari bentuk dasar titik garis lingkaran, segitiga dan segi empat.
2. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	3.1. Menciptakan sesuatu dengan berbagai media	3.6	Membuat berbagai bunyi dengan berbagai alat membentuk irama
		3.2.2	Permainan warna dengan berbagai media, mis: crayon, cat air dll)
3. Menggunting sesuai dengan pola	5.1. Menggunting sesuai dengan pola	5.1.1	Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig zag, lingkasran, segitiga, segi empat)
4. Menempel gambar dengan tepat	6.1. Menempel gambar dengan tepat	6.1.2	Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (Segi empat, segitiga, lingkaran dsb)
5. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	7.1. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	7.1.1.	Mewarnai bentuk gambar sederhana

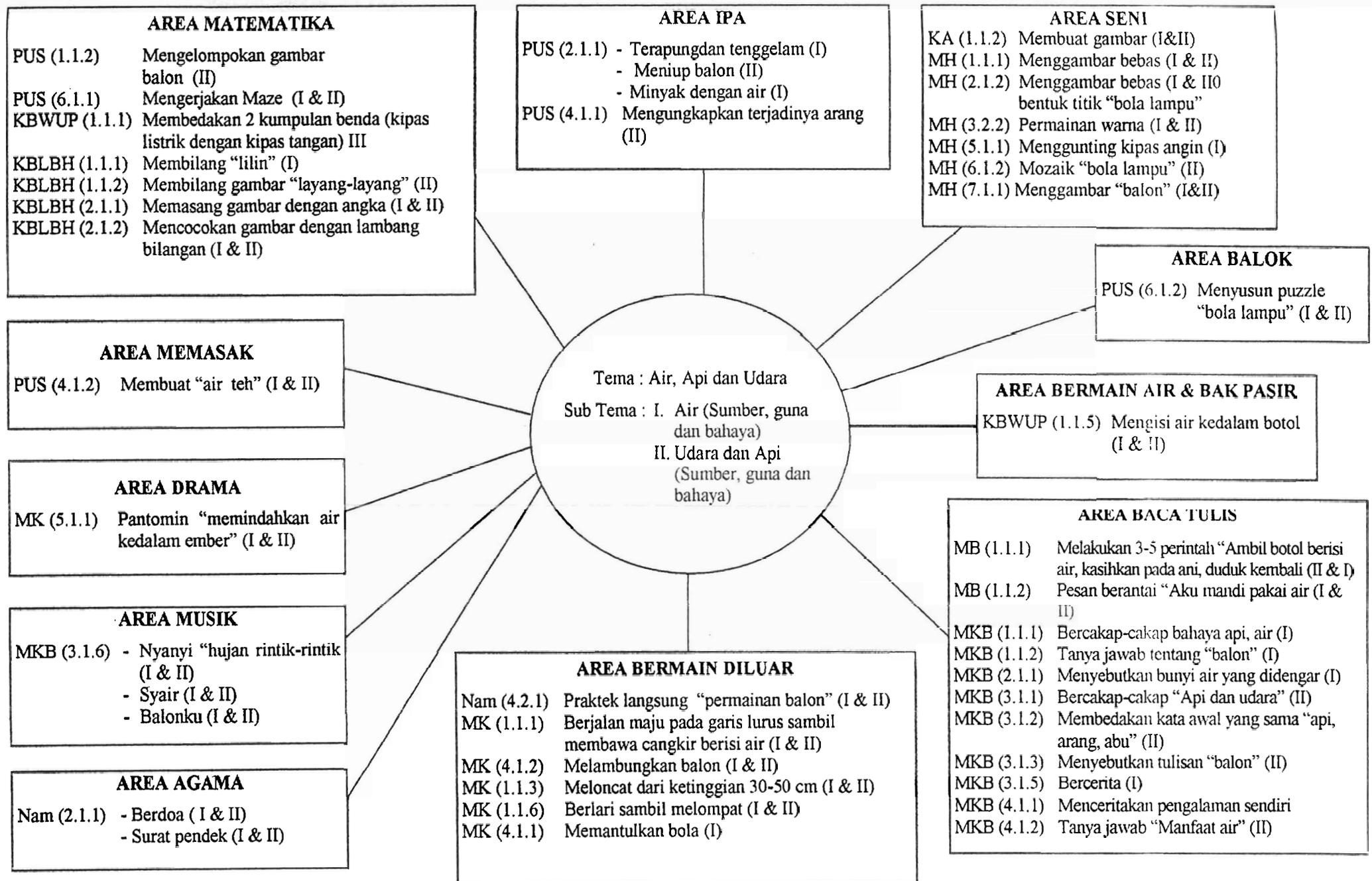
BAB V
SATUAN KEGIATAN MINGGUAN DAN HARIAN

RKM KELOMPOK B
MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MINAT



Pembagian Alokasi Waktu Mingguan menurut Sub Tema

Bidang Pengembangan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3
Sub tema	Pegawai	Pedagang	Pedagang
Area Agama	2.1.1 4.1.1 (Sek) 3.1.2 3.1.1 Sek 5.1.2 5.1.3 6.1.2 Sek	2.1.1 4.1.1 3.1.2 3.1.1 5.1.2 5.1.3 -	2.1.1 4.1.1 3.1.2 3.1.1 5.1.2 5.1.3
Area Matematika	1.1.1 (KBWUP) 1.1.2 KBWUP	1.1.2 KBLBH 1.1.1. PUS	1.1.3 PUS 1.1.2 KBLBH
Area Bahasa	1.1.2 MKB 1.1.2 MKB 2.1.3 MKB 3.1.1 MKB	1.1.2 MKB 1.1.2 MKB 2.1.3 MKB 3.1.1 MKB	1.1.2 MKB 1.1.2 MKB 2.1.3 MKB 3.1.1 MKB 4.1.3 MKB
Area Baca Tulis	2.1.1 MH	2.1.1 MH	2.1.1 MH 6.1.3 PUS
Area IPA		1.1.4 KBWUP	2.1.1 PUS
Area Seni	7.1.1 MH 5.1.1 MH	6.1.1 PUS 6.1.1 MH	2.1.1 PUS
Area Drama	3.1.2 Nam 3.1.3 Nam 3.1.4 Nam	3.1.2 Nam 3.1.3 Nam 3.1.4 Nam	3.1.2 Nam 3.1.3 Nam 3.1.4 Nam
Musik	3.1.6 KB	3.1.6 KB	3.1.6 KB
Balok	-	3.1.2 KBLBH	-
Area main diluar	1.1.3 MK 3.1.2 MK	- -	- -
Area memasak	2.1.1 PUS	2.1.1 PUS	2.1.1 PUS



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi
 Sub Tema : Macam-macam Alat Komunikasi
 Minggu/Semester : I / II
 Hari/Tanggal :
 Alokasi : 150 menit

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Membiasakan diri beribadah Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Meniru gerakan tubuh secara terkoordinir untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan 	<ul style="list-style-type: none"> Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut kepercayaan Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan melatih 	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (Nam 2.1.1) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, di mana, berapa, bagaimana (MKB 1.1.2) Berjalan maju pada garis lurus berjalan di atas papan titian, berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (MK 1.1.1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat berdoa dengan baik Anak dapat menyebutkan alat komunikasi Anak dapat berjalan lurus sambil membawa beban 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap berdoa Tanya jawab alat komunikasi Berjalan lurus sambil membawa beban 	<ul style="list-style-type: none"> I. Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Ikrar dan doa Surat Al Fatiha Tanya jawab tentang "alat komunikasi televisi" Praktek langsung Berjalan lurus pada garis lurus membawa remot TV di atas kepala 	<ul style="list-style-type: none"> Kecintaan kepada Tuhan YME Rasa ingin tahu Percaya diri 	<ul style="list-style-type: none"> Buku doa Gambar televisi Anak langsung 	<ul style="list-style-type: none"> Anak 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Percakapan Unjuk kerja 	
<ul style="list-style-type: none"> Menyebut langsung bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebut lambang bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> Membilang (mengenal kosnep bilangan dengan benda-benda sampai 20 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat membilang gambar televisi 	<ul style="list-style-type: none"> Membilang sesuai gambar 	<ul style="list-style-type: none"> II. Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> Area Matematika <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas Membilang gambar televisi 	<ul style="list-style-type: none"> Kerja keras 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar 		<ul style="list-style-type: none"> Peugasan 	
<ul style="list-style-type: none"> Menyebut simbol huruf yang dikenal 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar dan coretan (tulisan) tentang cerita mengenai gambar yang dibuat sendiri (KA 1.1.2) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menggambar televisi 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menggambar televisi 	<ul style="list-style-type: none"> Area seni <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas Membuat gambar televisi 	<ul style="list-style-type: none"> Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> Buku gambar Televisi 		<ul style="list-style-type: none"> Hasil karya 	

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Meniru berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan (KBLBH 3.1.3) 	Anak dapat meniru huruf televisi	Mampu membuat huruf	Area baca tulis <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas Meniru huruf televisi 	Mandiri	LKA Pensil		Hasil karya	
			Anak dapat bermain dengan teman Anak dapat membaca doa Anak dapat membaca doa	Bermain di luar kelas Anak dapat berdoa Anak dan sikap berdoa	III. Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Bermain bebas di luar kelas Doa masuk WC dan keluar WC Cuci tangan Doa sebelum dan sesudah makan 	Toleransi dan soipan santun Kecintaan terhadap Tuhan YME	Alat mainan di luar kelas Buku doa	Observasi Observasi		
<ul style="list-style-type: none"> Memnyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sajak sederhana (MKB 4.1.4) 	Anak dapat membaca sajak	Mampu membaca sajak	IV. Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Praktek langsung Sajak "Televisi" Diskusi tentang kegiatan hari ini Berdoa <ul style="list-style-type: none"> Keluar ruangan Naik kendaraan Nyanyi Salam pulang 	Mandiri	Anak		Unjuk kerja	

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan Berkomunikasi secara lisan/ perbendaharaan kata untuk mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan Berkomunikasi secara lisan/ perbendaharaan kata untuk mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menulis huruf vokal 	Anak dapat menulis	<ul style="list-style-type: none"> Area baca tulis Pemberian tugas "Meniru huruf awal telepon dan HP 	Mandiri	Lembar kerja anak		Unjuk kerja	
			<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat bermain dengan teman Anak dapat mencuci tangan, berdo'a dan makan dengan teman 	Bermain	<ul style="list-style-type: none"> III. Istirahat ± 30 menit Bermain di luar kelas 	Toleransi dan soipan santun	Alat bermain di luar kelas	Anak	Observasi	
					<ul style="list-style-type: none"> Mencuci tangan, berdo'a dan makan 	Disiplin	Air, serbet, makanan	Anak	Observasi	
			Anak dapat menyanyi	Menyanyi	<ul style="list-style-type: none"> IV. Penutup ± 30 menit Praktek langsung "Nyanyi telepon" Observasi tentang kegiatan hari ini Berdoa <ul style="list-style-type: none"> Keluar ruangan Naik kendaraan Nyanyi pulang sekolah Salam Pulang 	Mandiri	Anak		Unjuk kerja	

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi
 Sub Tema : Macam-macam Alat Komunikasi
 Minggu/Semester : I / II
 Hari/Tanggal :
 Alokasi : 150 menit

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian												
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak											
<ul style="list-style-type: none"> • Membiasakan diri beribadah • Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap • Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan • Menyebutkan lambang bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan • Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan melatih keberanian • Menyebutkan lambang bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (Nam 2.1.1) • Memberikan keterangan/ informasi tentang sesuatu hal (MKB) • Berjalan mundur, berjalan ke samping pada garis lurus sejauh 2-5 meter sambil membawa beban • Membilang (menenal konsep bilangan, dengan benda-benda) sampai 20 (KBLBH 1.1.2) 	Anak dapat berdoa dengan baik Anak dapat mengetahui macam-macam alat komunikasi Anak dapat berjalan mundur dengan baik Anak dapat membilang koran dan majalah	Sikap berdoa Bercakap-cakap Berjalan mundur Membilang	I. Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> • Salam, ikrar, do'a • Bercakap-cakap tentang "Alat komunikasi koran" • Praktek langsung Berjalan mundur sambil membawa koran di atas kepala II. Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> • Area Matematika Pemberian tugas "Membilang koran atau majalah" 	Relivius Percaya diri Rasa ingin tahu Percaya diri Kreatif	Langsung Koran, majalah Koran, majalah Koran, majalah	Anak Koran Anak	Observasi Percakapan Unjuk kerja Penugasan												
											<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting sesuai dengan pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting sesuai pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting dengan berbagai media berdasar-kan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig zag, lingkaran, segitiga, segi empat (FMH 5.1.1) 	Anak dapat menggunting dengan baik	Menggunting	<ul style="list-style-type: none"> • Area seni Pemberian tugas "Menggunting gambar dalam koran/majalah" 	Kreatif	Gunting, koran/majalah	Anak	Hasil karya	

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan 	<ul style="list-style-type: none"> Meniru berbagai lambang huruf vokal dan konsonan (KBLBH 3.1.3) 	Anak dapat meniru huruf majalah	Meniru huruf	<ul style="list-style-type: none"> Area bahasa Pemberian tugas "Meniru huruf majalah" 	Kreatif	Pensil		Penugasan	
					III. Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Bermain bebas di luar dan dalam Do'a masuk dan keluar WC Cuci tangan Do'a sebelum dan sesudah makan 	Mandiri	Mainan	Anak	Observasi	
						Mandiri	Air, serbet, Makanan anak		Observasi	
					IV. Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Diskusi tentang kegiatan hari ini Bermyanyi bersama Berdo'a Salam Pulang 	Percaya diri	Gambar	Anak	Percakapan	Observasi Observasi Observasi

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Matahari, bulan, bintang
 Semester / Minggu : II / 16
 Hari/Tanggal :
 Alokasi : 8.00 – 11.00
 Kelompok : B

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian			
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak		
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat • Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca • Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dengan lincah • Menempel gambar dengan tepat • Menvebutkan lambang bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat • Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol untuk persiapan membaca • Melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki dengan lincah • Menempel gambar dengan tepat • Menyebutkan lambang bilangan 1-10 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi dan membalas salam (Sek 4.1.1) 	Anak dapat terbiasa memberi dan membalas salam		I. Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> • Salam, ikrar, doa mau belajar 	Percaya diri			Unjuk kerja			
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB 3.1.6) 	Anak dapat menyanyi lagu bulan		<ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi lagu “Bulan” 							
				<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan matahari mengelilingi bumi (MK 2.1.3) 	Anak dapat menirukan gerakan matahari mengelilingi bumi		<ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung Anak menirukan gerakan matahari mengelilingi bumi 	Disiplin			Unjuk kerja	
				<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar dengan teknik kolase yang me 	Anak dapat mengisi pola gambar matahari dengan baik		II. Kegiatan Inti ± 60 menit Area Seni <ul style="list-style-type: none"> • Mengisi pola gambar matahari dengan sobekan kertas 	Kreatifitas	Gambar matahari, kertas warna	Majalah	Hasil karya	
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (KBLBH 1.1.4) 	Anak dapat mengurutkan gambar bulan		<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan gambar bulan 1-10 	Kreatifitas	Majalah	Hasil karya				

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan/mengelompokkan gambar yang memiliki bunyi Membiasakan diri beribadah 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf / bunyi Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan 	<ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan gambar dengan benda (kata) (KA 3.1.2) Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (Nam 2.1.1) Menyanyi lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6) 	<p>Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar bulan</p> <p>Anak dapat terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan</p> <p>Anak dapat menyanyikan lagu "Bulan"</p>		<p>Area baca tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan gambar bulan dengan kata <p>III. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain Doa masuk dan keluar kamar kecil Doa sebelum dan sesudah makan Makan bersama <p>IV. Penutup ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab kegiatan sehari Bermain lagu "Bulan" Doa keluar ruangan Salam, pulang 	Kreatifitas		Majalah	Hasil karya	

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub Tema : Air, Api dan Udara / Udara
 Semester / Minggu : II / 9
 Hari/Tanggal :
 Alokasi waktu : 150 menit
 Kelompok : B

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
<ul style="list-style-type: none"> Berkomunikasi secara lisan Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca Memahami peraturan Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi) 	<ul style="list-style-type: none"> Berkomunikasi secara lisan Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol untuk persiapan membaca Memahami peraturan Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif 	<ul style="list-style-type: none"> Berani bertanya secara sederhana Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB 3.1.6) Mentaati peraturan tata tertib di kelas Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut fungsinya, misal: peralatan makan Mencoba menceritakan tentang apa yang terjadi jika balon ditiup lalu dilepaskan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak berani bertanya Anak dapat menyanyi lagu bulan Anak memahami dan mentaati peraturan yang sudah disepakati Anak dapat mengelompokkan menurut Anak langsung eksploratif 		<p>I. Kegiatan Awal ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Salam Membaca doa sebelum belajar Tanya jawab tentang udara Praktek langsung Melambungkan balon <p>BCC Tentang pengaturan di area</p> <p>II. Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Area Matematika Pemberian tugas "Mengelompokkan gambar balon Area IPA Demonstrasi/eksploratif menceritakan apa yang terjadi balon ditiup dan dirasakan 	Percaya diri Percaya diri Disiplin	Anak Anak Anak Guru	Balon Balon LKA Balon		

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Capaian Perkembangan (CP)	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Karakter	Alat/Sumber		Penilaian	
							Alat	Sumber	Alat	Perkb. Anak
• Menggambar sesuai gagasannya	• Menggambar sesuai gagasannya	• Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, spidol, dan bahan-bahan alam) dengan rapi	Anak menggambar bebas sesuai gagasannya		<p>Area baca tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian tugas "Menggambar balon dan diwarnai" <p>III. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praktek langsung Cuci tangan dan mengeluarkan bekal • Praktek langsung Berdo'a sebelum dan sesudah makan • Praktek langsung Bermain bersama <p>IV. Penutup ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap/tanya jawab Mengulas kegiatan hari ini • Praktek langsung Bernyanyi bersama mau pulang • Praktek langsung Berdoa sesudah belajar • Praktek langsung Salam dan pulang dengan tertib 	<p>Kreatif</p> <p>Disiplin</p> <p>Religius</p> <p>Mandiri</p> <p>Tanggung jawab</p> <p>Percaya diri</p> <p>Religius</p> <p>Disiplin</p>	<p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Guru, anak</p> <p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Anak, guru</p>	<p>Buku gambar, pensil, krayon</p> <p>Air, lap, bekal</p> <p>Tempat bermain yang diluar</p>		

BAHAN AJAR

A. IDENTITAS

1. Nama TK :
2. Kelompok :
3. Tema :
4. Sub tema :
5. Alokasi Waktu :

B. TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN (TPP)

1. Membiasakan diri berdo'a (Nam. 2)
2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB.1)
3. Menirukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan (MK.1.1.4)
4. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail (MH.7.1.1)
5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
6. Menggunakan alat tulis dengan benar (K.1.1.2)
7. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol untuk mempersiapkan membaca (MKB.3.1.6)

C. CAPAIAN PERKEMBANGAN

1. Terbiasa melakukan ibadah Nam.2.1.1
2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks MKB 1.1
3. Menggerakkan badan, kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan melatih keberanian MK.1.1
4. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail MH.7.1
5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi (K.1.1)
6. Menggunakan alat tulis dengan benar MH.4.1
7. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol untuk mempersiapkan membaca (MKB.3.1.6)

D. INDIKATOR

1. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (nam.2.1.1)
2. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, bagaimana (MKB 1.1.2)
3. Memanjat, berayun, bergantung (MK.1.1.4)
4. Mewarnai bentuk gambar sederhana (MH.7.1.1)
5. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara (K.1.1.2)
6. Memegang pensil dengan benar (MH.4.1.1)
7. Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB. 3.1.1)

E. URAIAN MATERI

1. Allah telah menciptakan keindahan alam yang sangat luar biasa, beberapa pemandangan alam dapat kita temui di mana pun, di sekitar lingkungan tempat tinggal kita, kita harus bersyukur kepada Allah atas nikmat yang telah beliau berikan. Untuk dapat mengetahui berbagai tempat pemandangan alam yaitu dengan pergi berkreasi ke berbagai daerah untuk memasuki suatu daerah atau tempat yang baik seharusnya sebelum kita berkunjung kita berdoa kepada Allah semoga kita dilindungi selama dapat perjalanan.
2. Mengguna dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, bagaimana
Dalam kegiatan ini guru menyampaikan kepada anak tentang apa itu rekreasi, dimana saja tempat rekreasi yang pantas kita kunjungi, mengapa perlu berkreasi dan bagaimana sikap dan perilaku di lokasi tempat kita berkreasi.
3. Memanjat, bergantung dan berayun
Untuk pergi berkreasi ke suatu tempat misalnya ke pegunungan, berbagai kegiatan dapat kita lakukan di antaranya: brelari, melompat, bergantung, berayun, maupun memanjat.
4. Mewarnai gambar pegunungan
Setelah anak memahami tentang apa itu rekreasi, guru menjelaskan tempat-tempat rekreasi, misalnya tempat rekreasi di pesisir, perkotaan, di

pedesaan dan di pegunungan. Guru juga memberi penjelasan jika bertamasya ke pegunungan itu untuk orang dewasa, jika anak-anak sudah cukup umur baru boleh bertamasya atau berekreasi. Guru pegunungan

5. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara

Berbagai macam perlengkapan rekreasi yang dapat dibawa dalam berekreasi ad: tas, topi, senter, jaket dan juga obat-obatan, Begitu juga dalam berkreasi ke pegunungan. Untuk itu dalam kegiatan ini anak diharapkan mampu mengelompokkan benda-benda tersebut menurut fungsinya.

6. Meniru tulisan: p-e-g-u-n-u-n-g-a-n

Dalam kegiatan ini setelah anak memahami tentang rekreasi ke pegunungan. Guru memperkenalkan huruf satu persatu dari kata pegunungan setelah mengerti guru menyuruh anak meniru tulisan tersebut sesuai dengan apa yang telah dicontohkan oleh guru, sambil melaksanakan kegiatan guru terus memotivasi anak, sehingga merasa termotivasi anak dalam belajar.

7. Menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKB.3.1.1)

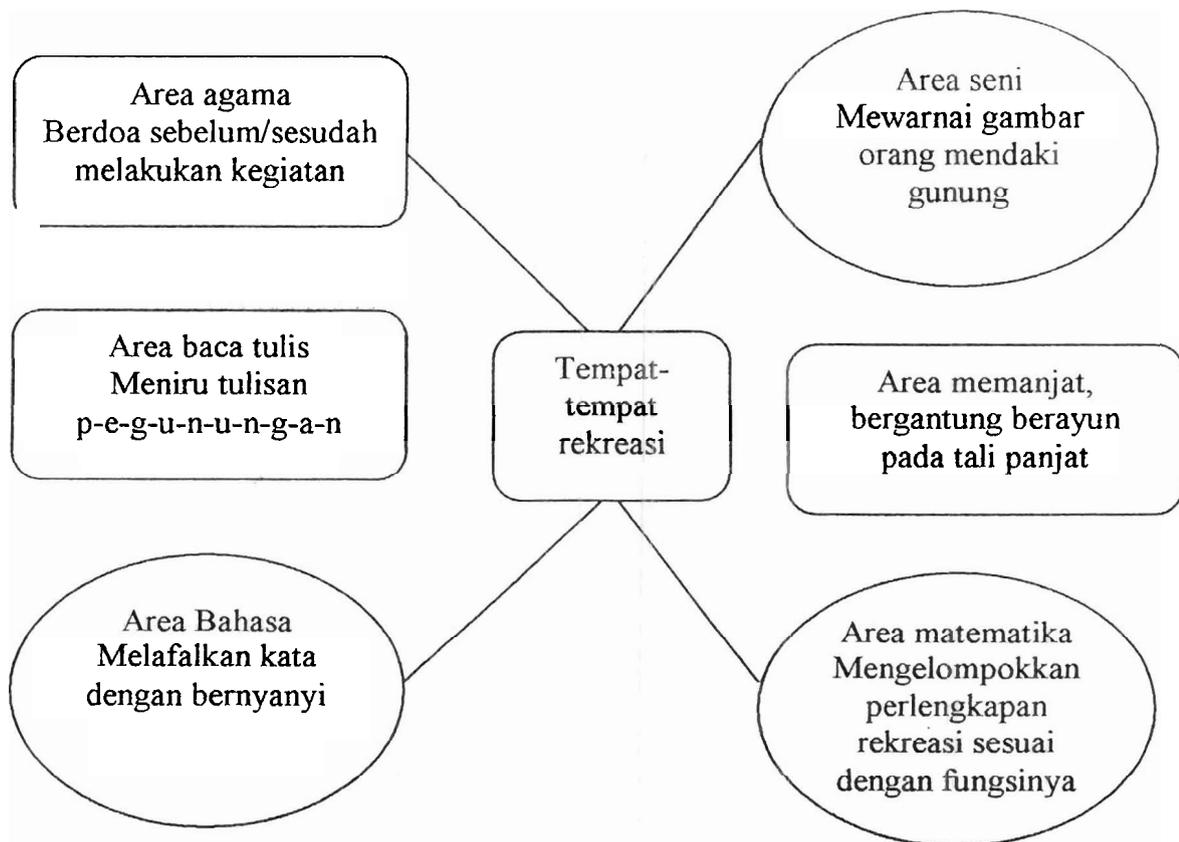
Pada akhir kegiatan guru bersama anak bernyanyi bersama yaitu nyanyi “naik ke puncak gunung” yang mana dalam kegiatan ini guru mengkondisikan anak seolah-olah anak sedang melakukan kegiatan bertamasya/berekreasi ke puncak gunung.

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak terbiasa berdoa dengan baik
2. Anak mampu menyebutkan berbagai tempat rekreasi, termasuk rekreasi yang ada di pesisir dan tempat rekreasi yang ada di pegunungan.
3. Anak mampu melakukan gerakan memanjat, bergantung dan berayun dengan baik.
4. Anak mampu mewarnai gambar pegunungan dengan tepat dan benar
5. Anak mampu mengelompokkan gambar perlengkapan rekreasi ke pegunungan sesuai dengan fungsinya.

6. Anak mampu memegang pensil dengan benar
7. Anak mampu menyanyikan lagu anak dengan baik.

G. PETA KONSEP



H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

a.1. Metode, tanya jawab

2. Jenis kegiatan: tanya jawab tentang tempat rekreasi di pegunungan

3. langkah-langkah kegiatan

- Guru mengatur posisi duduk anak sedemikian rupa sehingga anak merasa nyaman waktu belajar
- Guru memimpin anak untuk mengucapkan salam, berdoa dan baca surat pendek
- Guru melakukan apersepsi, maksudnya menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan diajarkan

- Guru tanya jawab dengan anak tentang tempat rekreasi di pegunungan.

b.1. Metode, praktek langsung

2. Jenis kegiatan: menirukan gerakan memanjat, bergantung dan berayun dengan melalui tali panjatan

3. langkah-langkah kegiatan

- Guru mengajak anak bermain di luar kelas
- Guru menjelaskan tentang media tali panjatan, misalnya: cara naik tali panjatan, cara bergantung, cara berayun dengan tepat
- Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain panjatan dengan tali panjatan
- Guru memotivasi anak sewaktu bermain di luar

c.1. Metode, pemberian tugas

2. Jenis kegiatan: mewarnai gambar pegunungan

3. langkah-langkah kegiatan

Guru memperlihatkan media atau gambar pegunungan sebagai salah satu tempat rekreasi

- Guru menjelaskan tentang gambar
- Guru memparagakan cara mewarnai yang bagus
- Guru memberikan kebebasan anak untuk memilih warna yang disukai dalam mewarnai
- Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya
- Guru memotivasi anak dalam bekerja

d.1. Metode, pemberian tugas

2. Jenis kegiatan: mengelompokkan perlengkapan

3. langkah-langkah kegiatan

- Guru menjelaskan tentang perlengkapan rekreasi ke pegunungan, misalnya: jaket, topi, senter, lilin, tikar serta menjelaskan fungsi dari masing-masing benda tersebut.

- Guru menjelaskan kegiatan yang mana dalam kegiatan ini akan disuruh mewarnai lingkaran pada masing-masing gambar sesuai dengan fungsi dari benda-benda tersebut.
- Anak disuruh mengelompokkan gambar tersebut sesuai dengan fungsi bendanya.
- Guru memotivasi anak dalam bekerja.

e.1. Metode, pemberian tugas

2. Jenis kegiatan: meniru tulisan: pegunungan

3. langkah-langkah kegiatan

- Guru memperlihatkan media atau gambar gunung
- Guru menjelaskan tentang huruf dan vokal
- Guru menjelaskan huruf yang tergantung dalam kata pegunungan
- Guru menyuruh anak menulis kata: pegunungan
- Guru memotivasi anak dalam bekerja.

f.1. Metode, praktek langsung

2. Jenis kegiatan: bernyanyi naik-naik ke puncak gunung

3. langkah-langkah kegiatan

- Guru menjelaskan kepada anak tentang bait dengan bait dari lirisan nyanyi tersebut
- Guru dan anak bernyanyi bersama-sama tentang nyanyi: naik-naik ke puncak gunung

I. RANGKUMAN

Dalam proses kegiatan pembelajaran, berbagai aspek pengembangan haruslah ditanamkan kepada anak, antara lain aspek nilai agama dan moral, diharapkan pada aspek ini anak mampu dan memahami tentang bagaimana sikap berdoa yang baik, cara melafalkan dengan tepat. Pada aspek pengembangan bahasa anak mampu mengungkapkan apa itu rekreasi, untuk apa perlu rekreasi dan di mana saja tempat rekreasi tersebut. Sedangkan untuk pengembang fisik anak bisa melakukan gerakan bebas seperti gerakan memanjat, bergantung maupun berayun. Untuk melatih motorik harus juga

dapat dilakukan dengan mewarnai gambar, suasana rekreasi ke pegunungan kemudian anak menirukan kembali tulisan pegunungan pada gambar pegunung yang sudah diwarnai anak. Terakhir untuk melatih kognitif anak disuruh untuk mengelompokkan apa saja perlengkapan rekreasi yang perlu disiapkan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Sebagai penurut guru dan anak melakukan kegiatan bernyanyi: "naik ke puncak gunung, yang mana dalam kegiatan ini anak seolah-olah sedang bertamasya ke pegunungan.

J. EVALUASI

Setelah proses KBM diharapkan anak mengalami peningkatan di bidang:

1. Sikap (nam.2.1.1)

Anak melakukan sikap berdoa dalam baik, bersyukur atas ciptaan Allah, serta menghargai semua ciptaan Allah.

2. Pengetahuan

- Anak mengetahui tempat apa itu rekreasi
- Anak mengetahui tempat-tempat rekreasi

3. Keterampilan

- Anak mampu mewarnai susana l;iburan di pegunungan
- Anak bisa menuliskan tulisan pegunungan
- Anak bisa mengelompokkan perlengkapan yang diperlukan untuk rekreasi ke pegunungan

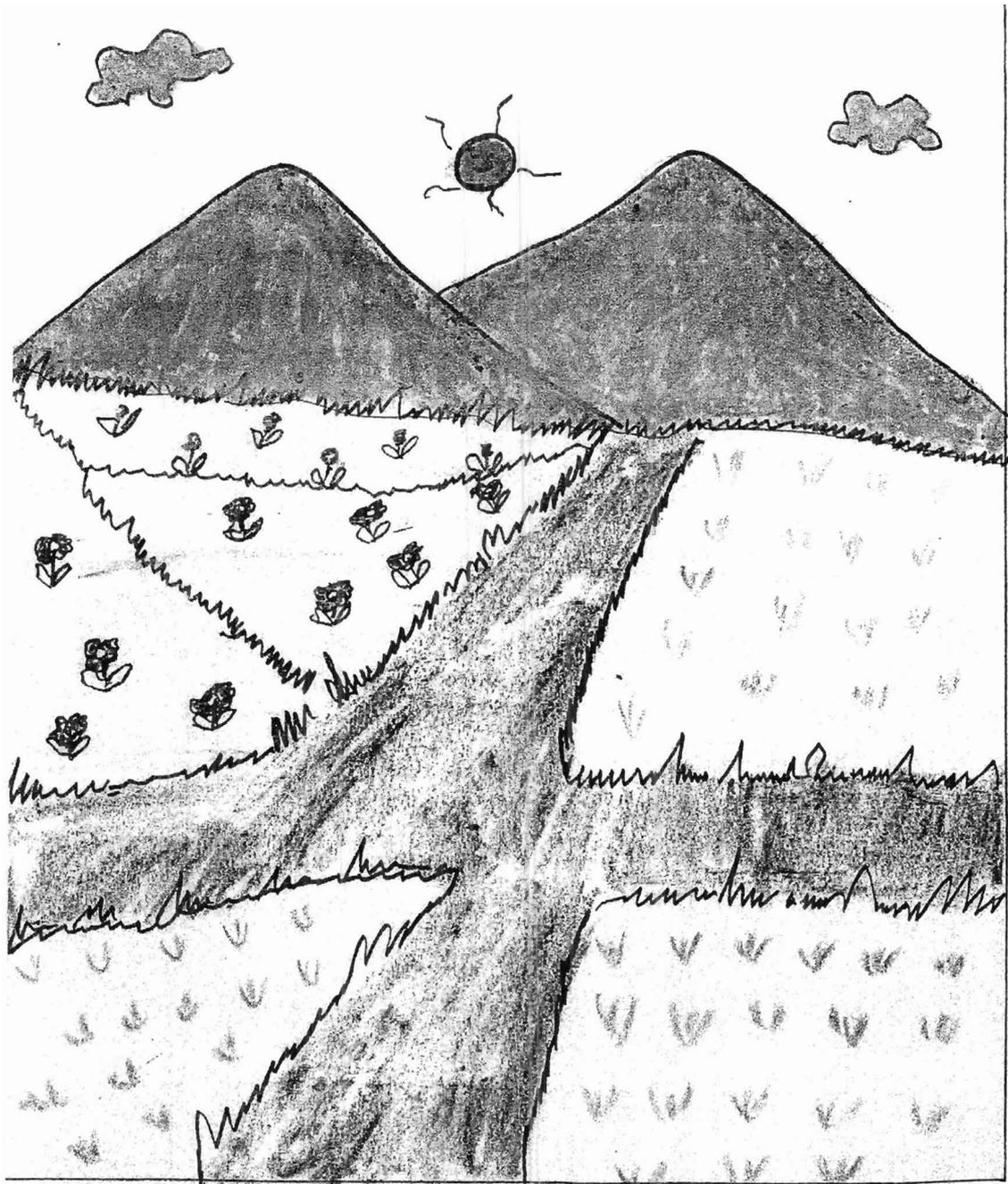
Lembar Kerja Anak

Nama :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

1. Mewarnai gambar pegunungan (suasana liburan di pegunungan)



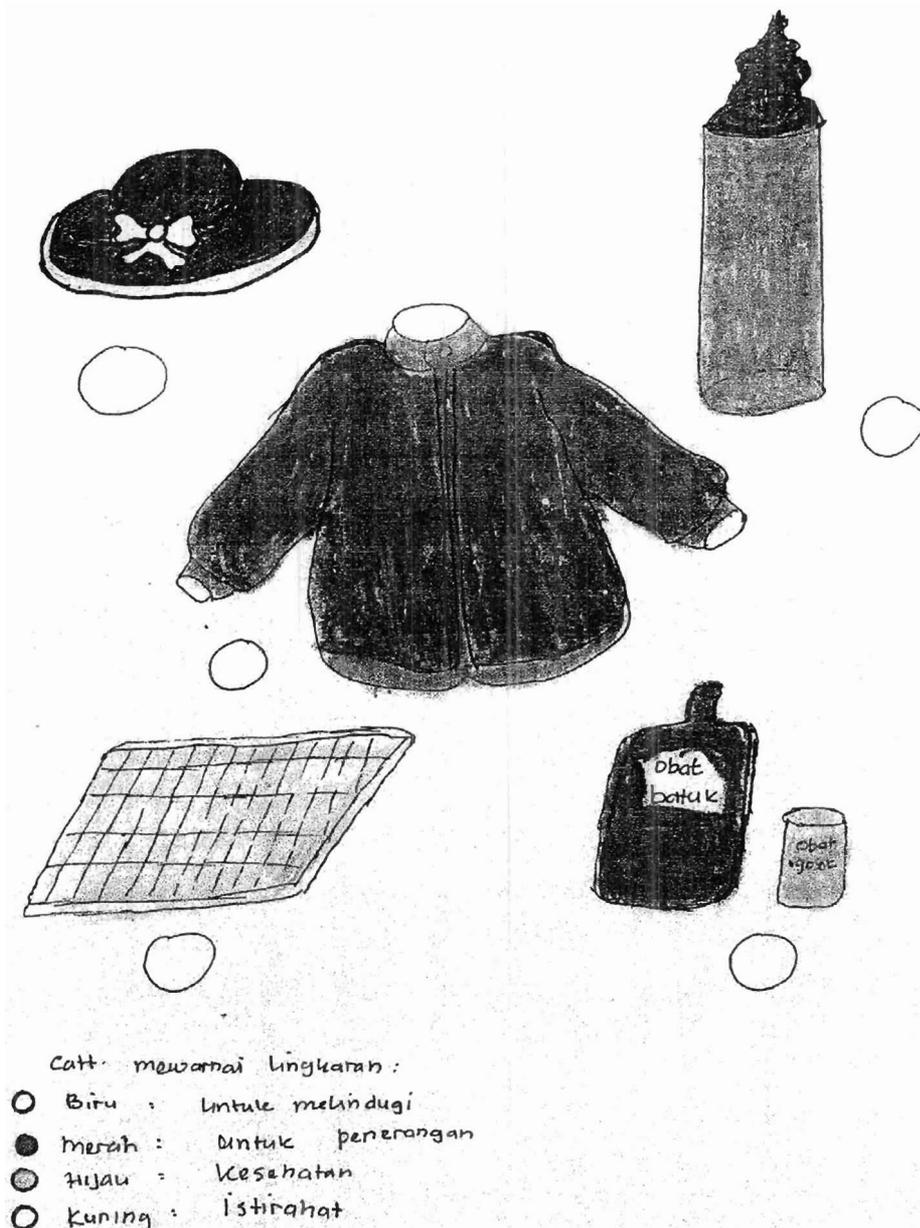
Lembar Kerja Anak

Nama :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

2. Mengelompokkan perlengkapan rekreasi menurut fungsinya masing-masing (perlengkapan rekreasi ke pegunungan)



RUBRIK PENILAIAN

1. Aspek agama (Nam)

Indikator: berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
- Berdoa dengan khusuk	Sikap berdoa bagus	Kurang serius dalam berdoa	Tidak serius sama sekali
- Ucapan doa jelas	Lafaz ucapan tepat dan jelas	Lafaz/ucapan doa kurang jelas	Ucapan doa tidak tepat sama sekali

2. Aspek pengembangan bahasa

Indikator: menjawab pertanyaan apa, mengapa dimana dsb.

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
- Menjawab pertanyaan dengan tepat tentang tempat rekreasi	Jawaban tentang tempat-tempat rekreasi tepat sekali	Jawaban tentang tempat rekreasi kurang tepat	Jawaban tidak sesuai dengan tempat-tempat rekreasi
- Menjawab pertanyaan tentang tempat rekreasi	Ungkapan tentang guna rekreasi jelas sekali	Ungkapan tentang guna rekreasi kurang tepat	Ungkapan tentang guna rekreasi tidak tepat

3. Aspek pengembangan fisik

Indikator: memanjat, bergantung dan berayun

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Memanjat, bergantung, berayun sambil bermain	Mampu memanjat tali panjatan dengan tepat dan bermain	Kurang mampu memanjat tali panjatan	Takut sama sekali memanjat tali panjatan

4. Bidang pengembangan motorik halus

Indikator: mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar, mewarnai secara detil (MH)

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Mewarnai gambar tidak keluar garis, punya warna dasar dan mewarnai dengan rata	Mewarnai gambar dengan rata, tidak keluar garis dan tidak kelihatan yang putihnya	Mewarnai gambar gunung belum rata dan masih ada yang keluar garis	Mewarnai gambar tidak rata dan keluar garis, kotor dan sebagainya.

5. Bidang pengembangan kognitif

Indikator: mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi (K)

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Mengelompokkan perlengkapan rekreasi ke pegunungan serta fungsinya	Mengelompokkan benda sesuai dengan fungsinya	Mengelompokkan benda belum sesuai dengan fungsinya	Mengelompokkan benda tidak sesuai dengan fungsinya

6. Bidang pengembangan motorik halus

Indikator: menggunakan alat tulis dengan benar (MH)

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Meniru tulisan “pegunungan” dengan tepat	Meniru tulisan dengan benar dan rapi	Meniru tulisan pegunungan belum rapi dan belum selesai	Meniru tulisan tidak jelas dan tidak beraturan sama sekali

7. Bidang pengembangan bahasa

Indikator: menyanyikan lebih dari 20 lagu anak (MKR)

Aspek	Baik	Cukup	Kurang
Menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung	Menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung dengan tepat	Menyanyikan lagu naik-naik ke puncak gunung belum hafal	Nyanyian naik-naik ke puncak gunung tidak jelas sama sekali
Mengucapkan syair lagu dengan jelas	Syair lagu diucapkan dengan tepat dan benar	Syair lagu diucapkan belum tepat sesuai dengan irama	Syair lagu yang diucapkan tidak tepat sama sekali

BAHAN AJAR

A. IDENTITAS

SATUAN PENDIDIKAN :
TEMA/SUB TEMA :
KELOMPOK :
MINGGU / SEMESTER :
ALOKASI WAKTU :

B. TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN / TDD

1. Mengenal agama yang dianut (NAM 2)
2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1)
3. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (MKB 1)
4. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari kurang. (KBWUP 1)
5. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (K) 4
6. Menggambar sesuai gagasannya.

C. CAPAIAN PERKEMBANGAN/ CP

1. Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan (NAM 2.1)
2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. (MKB1.1)
3. Menyusun kalimat sederhana. (MB.1.1)
4. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari kurang (KBWUP 1.1)
5. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf/bunyi awal (K 4.1)
6. Menggambar sesuai gagasannya (M.H) 1.1.

D. INDIKATOR

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)
2. Menjawab pertanyaan tentang tugas tugas pegawai (MKB 1.1.1)
3. Menyusun kalimat sederhana dalam membacakan puisi (MB 1.1.1)
4. Mengenal perbedaan panjang pendek, kurus, tinggi dari gambar-gambar pegawai (KBWUP 1.113)
5. Menghubungkan gambar-gambar dengan tulisan = dokter, polisi, guru, dll (K 4.1.3)
6. Mencetak dengan berbagai media yaitu cat air (MH 1.1.4)

E. URAIAN MATERI

Salah satu makhluk hidup ciptaan Tuhan yang paling mulia di Bumi adalah manusia. Manusia diberi akal dan pikiran untuk senantiasa berhubungan dengan masyarakat. Manusia tidak dapat hidup seorang diri. Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan bantuan antara satu dengan yang lainnya. Kehidupan untuk saling berhubungan didalam kelompok sosial membutuhkan peran dari orang-orang yang ada dilingkungan tempat tinggal dan dilingkungan pekerjaan dan dilingkungan lainnya. Melalui peran Pekerjaan manusia dapat berhubungan antara satu dan lainnya.

Manusia didalam memenuhi kehidupannya tentu membutuhkan pekerjaan untuk dapat hidup. Melalui Pekerjaan manusia dapat melakukan berbagai kegiatan didalam membantu dan menolong orang lain. Banyak pekerjaan-pekerjaan yang dilakoni didalam masyarakat yang dilakukan sesuai dengan bakat dan keahliannya. Melalui pekerjaan-pekerjaan itu orang dapat mengaktualisasikan kemampuannya dan keahliannya sehingga memberikan dampak dan pengaruh bagi orang lain. Pekerjaan sangat dibutuhkan untuk memenuhi kehidupan demi untuk kelangsungan hidup. Antara pekerjaan yang satu dengan yang lainnya sangatlah berhubungan. Kita mengenal banyak pekerjaan yang ada dilingkungan sekitar kita seperti: Dokter, Polisi, Tentara, Guru, orang yang bekerja di Kantor dan di Bank, dan lainnya. Adapun pekerjaan-pekerjaan itu sangatlah membutuhkan keahlian serta kecakapan didalam menjalankan peran masing-masing. Tempat-tempat pekerjaan yang satu dengan yang lainnya juga berbeda-beda. Kesemuanya itu membutuhkan harmonisasi didalam lingkungan dimana kita hidup.

Area agama

1. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM 2.1.1)

Anak-anak berbaris diluar kelas sebelum masuk ke kelas, dengan bernyanyi Good morning. Kemudian masuk kedalam kelas sembari bersalaman dengan bu guru. Sebelum melakukan kegiatan belajar didalam kelas anak terlebih dahulu berdoa, guru dalam hal ini membantu anak

untuk berdoa dengan sikap yang baik dan benar serta khusuk. Membantu anak untuk mengucapkan doa yang benar melalui kata kata dan ucapan yang benar serta sikap berdoa yang benar.

Tidak mengganggu teman pada saat berdoa, tidak ribut pada saat berdoa.

Area Bahasa

2. Menjawab pertanyaan tentang tugas-tugas pegawai (MKB 1.1.1)

Sebelumnya guru menerangkan apa yang dimaksud dengan pegawai. Siapa-siapa saja yang termasuk dalam pegawai. Melalui gambar gambar guru memberikan penjelasan dan informasi kepada anak. Guru menerangkan dan menjelaskan tentang tugas tugas pegawai. Dan kemudian guru akan melakukan tanya jawab tentang tugas tugas dari pegawai. Guru akan bertanya jawab tentang tugas-tugas pegawai kepada anak dan menyebutkan satu persatu.

Area Drama

3. Kalimat sederhana dalam membacakan puisi. (MB 1.1.1)

Guru menunjukkan gambar dan menyuruh anak untuk membuat kata kata atau sajak melalui gambar yang dilihatnya. Anak dapat mengembangkan kosa kata melalui gambar yang dilihatnya serta membawakan sajak atau puisi tersebut dengan baik dan benar serta guru dapat menilai ekspresi anak dalam membawakan puisi/sajak tersebut.

Area Matematika

4. Membedakan panjang pendek, kurus tinggi melalui gambar-gambar pegawai (KBWUP 1.1.2)

Guru menjelaskan tentang gambar gambar berdasarkan tinggi, kurus dan tinggi dari sebuah gambar.

Melalui gambar-gambar yang ada, guru memberikan pemberian tugas kepada anak untuk dapat membedakan gambar polisi, dokter yang memiliki perbedaan dalam hal tinggi, pendek, kurus dan besar.

Guru membagikan LKA kepada anak, dan anak disuruh mengamati gambar dan dapat melihat perbedaan yang ada pada gambar-gambar dokter, polisi, tentara dan yang lainnya. Melalui kegiatan ini guru menyuruh anak untuk melingkari gambar-gambar yang memiliki tinggi, pendek, kurus dari gambar yang ada.

Area baca tulis

5. Menghubungkan tulisan/kata dengan gambar-gambar pegawai

Guru menjelaskan huruf-huruf yang ada pada kata dokter, tentara dan lainnya, kemudian anak disuruh untuk menulis kata/nama pegawai sesuai dengan gambarnya.

Area Seni

6. Mencetak dengan berbagai media (MH 1.1.4)

Guru memberikan gambar-gambar pegawai kepada anak.

Anak disuruh untuk memilih gambar pegawai dia suka. Kemudian gambar-gambar pegawai itu akan dicetak dengan menggunakan cat air.

Anak dapat mencetak dengan kuas, wortel, dan belimbing.

Area Drama

7. Anak dapat menyanyikan lagu: Pak Polisi, Fly Pilot Fly dan Guru

- Guru memperkenalkan lagu-lagu tentang:

Pilot : Fly pilot fly, fly pilot, Fly Pilot Fly

Up up to the sky, flying flying fly so high, flying to the sky

Polisi : Ada Pak Polisi, Alangkah gagahnya

Stop kanan dan kiri mobil dan sepeda motor

Lihat sekolah kami

Tempat kami belajar, bermain bersama

Guru :

Aku bisa pintar, menulis dan membaca karena siapa

Aku bisa hitung, mengenal angka dan bilangan karena siapa

Aku bisa pintar dibimbing ibu guru

Aku bisa pandai karena bu guru

Guru yang membimbing, melatih dan mendidik ibu

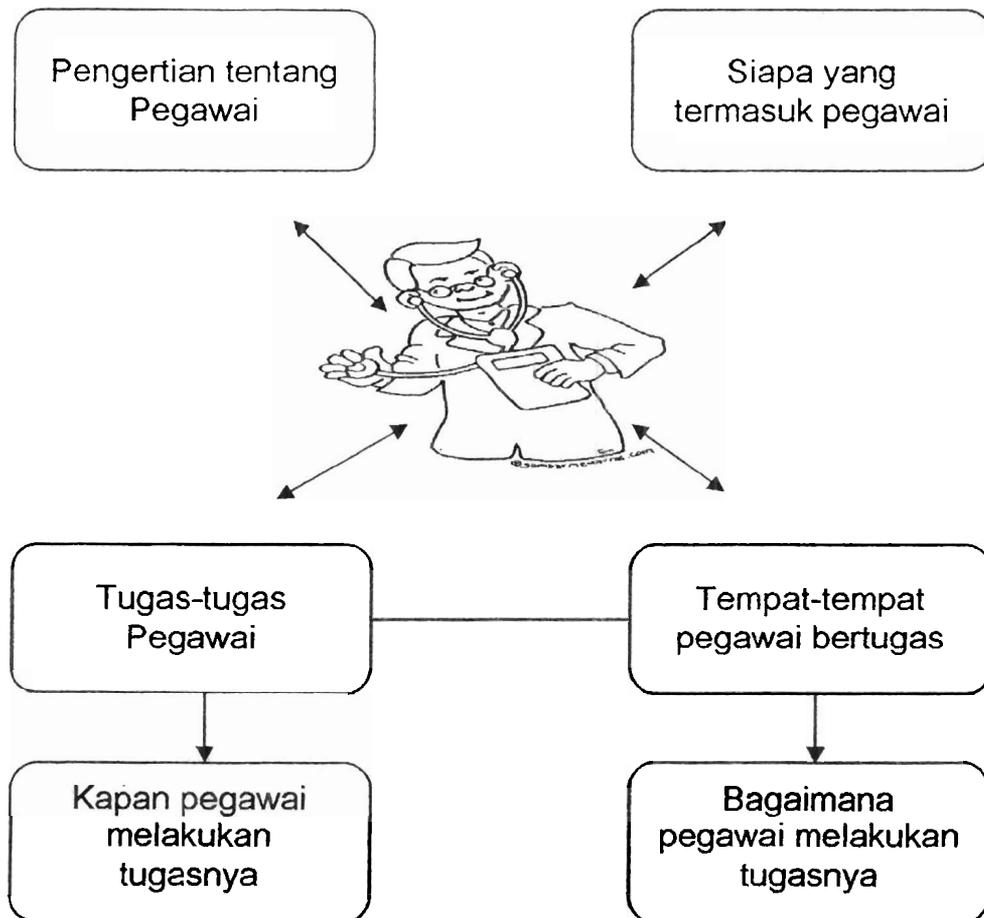
Jasamu tiada tara

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu berdoa dengan sikap yang baik, khusuk dan dapat mengucapkan doa dengan kata-kata yang benar serta pengucapan yang benar.
2. Anak mampu menyebutkan tugas-tugas pegawai seperti dokter, polisi dan lain-lain dengan jelas serta menyebutkan tempat tugasnya
3. Anak dapat membedakan panjang, pendek, kurus dan tinggi dari gambar-gambar pegawai
4. Anak dapat mengenal huruf-huruf serta mengenal huruf-huruf yang ada pada kata melalui gambar pegawai serta dapat menuliskannya sesuai dengan gambarnya.
5. Anak dapat mencetak gambar-gambar pegawai dengan cat air, wortel dan belimbing dengan baik serta mengkolaborasikan warnanya

G. PETA KONSEP

Topik/Materi : Pegawai / Tugas Pegawai



H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

1. INDIKATOR

- Mengenal perbedaan panjang-pendek, kurus tinggi dari gambar-gambar pegawai (KBWUP 1.1.1)

1.1. Langkah Pembelajaran

- Guru menunjukkan gambar kepada anak, lalu menerangkan tentang panjang-pendek, kurus dan tinggi dari setiap gambar masing-masing pegawai.

- Masing-masing anak akan melihat gambar dan melihat perbedaan antara gambar yang satu dan yang lainnya.
- Guru menyuruh anak untuk melingkari gambar-gambar pegawai yang memiliki tinggi atau panjang yang sama.

2 INDIKATOR

- Menghubungkan gambar-gambar dengan tulisannya (K) 4.1.1

2.1. Langkah pembelajaran

- Guru mendiskusikan dengan anak tentang gambar pegawai
- Guru menjelaskan tulisan pada gambar dan membaca gambar melalui tulisan yang ada
- Guru membagi LKA untuk anak dan menyuruh anak untuk menuliskan kata pada setiap gambar sesuai dengan profesinya.
- Anak mulai mengerjakan tugas

3. INDIKATOR : Mencetak dengan berbagai media (MH) 1.1.1

3.1. Langkah pembelajaran

- Guru mendiskusikan dengan anak tentang gambar pegawai
- Guru memperlihatkan gambar-gambar pegawai dan menerangkan kepada anak untuk menstempel gambar-gambar pegawai yang mereka sukai
- Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam menstempel
- Anak mulai menstempel gambar-gambar pegawai

4. INDIKATOR : Anak dapat menyanyikan lagu-lagu anak (MKB) 3.1.6

4.1. Langkah pembelajaran

- Guru memperkenalkan lagu-lagu tentang:

Pilot : Fly pilot fly, fly pilot, Fly Pilot Fly

Up up to the sky, flying flying fly so high, flying to the sky

Polisi : Ada Pak Polisi, Alangkah gagahnya
Stop kanan dan kiri mobil dan sepeda motor
Lihat sekolah kami
Tempat kami belajar, bermain bersama

Guru :

Aku bisa pintar, menulis dan membaca karena siapa
Aku bisa hitung, mengenal angka dan bilangan karena siapa
Aku bisa pintar dibimbing ibu guru
Aku bisa pandai karena bu guru
Guru yang membimbing, melatih dan mendidik ibu
Jasamu tiada tara

I. RANGKUMAN

Berdasarkan uraian di atas dapat kita rangkum kegiatan anak melalui tema “Pegawai” dimana anak dapat menyebutkan apa yang dimaksud dengan pengertian pegawai, macam-macam pegawai, serta tugas-tugas pegawai. Anak dapat membuat sajak melalui gambar yang diberikan oleh ibu guru baik gambar polisi, guru, tentara dan lainnya serta mengungkapkannya melalui kosa kata anak serta membawakan sajak tersebut dengan penuh ekspresi. Membuat perbedaan tinggi-pendek, kurus tinggi pada gambar-gambar pegawai dan anak dapat membedakannya. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisannya/kata-katanya. Anak dapat mencetak gambar pegawai dengan menggunakan kuas, wortel dan belimbing.

J. RUBRIK PENILAIAN

JENIS SEKOLAH :
 TEMA/SUB TEMA :
 BENTUK SOAL :
 KURIKULUM ACUAN :
 JUMLAH SOAL :
 WAKTU :
 PENYUSUN :
 KELOMPOK/USIA :

NAMA ANAK

1. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat berdo'a dengan khusuk	Anak dapat berdo'a dengan khusuk	Anak kurang khusuk dalam berdo'a	Anak belum dapat berdo'a dengan khusuk
2	Anak dapat berdo'a dengan ucapan yang baik	Anak dapat berdo'a dengan lancar	Anak kurang lancar dalam berdo'a	Anak belum dapat berdo'a dengan ucapan yang baik

2. Bertanya jawab tentang tema:

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat menyebutkan dengan lancar macam-macam pegawai	Anak dapat menyebutkan macam-macam pegawai	Anak kurang dapat menyebutkan macam-macam pegawai	Anak belum dapat menyebutkan macam-macam pegawai
2	Anak dapat menjawab pertanyaan tentang tugas-tugas pegawai	Anak dapat menjawab pertanyaan tentang tugas-tugas pegawai	Anak kurang dapat menjawab pertanyaan tentang tugas-tugas pegawai	Anak belum dapat menjawab pertanyaan tentang tugas-tugas pegawai

3. Anak dapat membuat sajak

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat membuat sajak dengan lancar	Anak dapat membuat sajak melalui gambar	Anak kurang dapat membuat sajak melalui gambar	Anak belum dapat membuat sajak dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru
2	Anak dapat mengucapkan sajak dengan intonasi dan artikulasi yang jelas	Anak dapat mengucapkan sajak dengan intonasi dan artikulasi yang jelas	Anak kurang dapat mengucapkan sajak dengan intonasi dan artikulasi yang jelas	Anak belum dapat mengucapkan sajak dengan intonasi dan artikulasi yang jelas
3	Anak dapat mengucapkan sajak dengan penuh ekspresi	Anak dapat mengucapkan sajak dengan penuh ekspresi	Anak kurang dapat mengucapkan sajak dengan penuh ekspresi	Anak belum dapat mengucapkan sajak dengan penuh ekspresi

4. Anak dapat mengenal perbedaan panjang-pendek, kurus tinggi, tinggi dan rendah dari gambar pegawai

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat mengenal perbedaan panjang, pendek, kurus, tinggi, tinggi rendah	Anak dapat perbedaan panjang, pendek, kurus, tinggi, tinggi rendah pada gambar	Anak kurang dapat perbedaan panjang, pendek, kurus, tinggi, tinggi rendah pada gambar	Anak belum dapat perbedaan panjang, pendek, kurus, tinggi, tinggi rendah pada gambar
2	Anak dapat mengerjakan tugas tentang panjang pendek, kurus tinggi, tinggi rendah dari gambar-gambar pegawai	Anak dapat mengerjakan tugas membedakan panjang	Anak kurang dapat mengerjakan tugas membedakan panjang pendek, tinggi rendah pada gambar	Anak belum dapat mengerjakan tugas membedakan panjang pendek, tinggi rendah pada gambar

5. Anak dapat menghubungkan tulisan dengan gambar-gambar pegawai

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat mengenal tulisan tentang pegawai	Anak dapat mengenal tulisan tentang pegawai	Anak kurang dapat mengenal tulisan dengan gambar pegawai	Anak belum dapat mengenal tulisan dengan gambar pegawai
2	Anak dapat menuliskan tulisan/kata dengan sesuai gambar	Anak dapat menuliskan	Anak kurang dapat mengerjakan tugas membedakan panjang pendek, tinggi rendah pada gambar	Anak belum dapat mengerjakan tugas membedakan panjang pendek, tinggi rendah pada gambar

6. Anak dapat mencetak dengan berbagai media: cat air, wortel, belimbing

No	Aspek Pencapaian	PENILAIAN		
		B	C	K
1.	Anak dapat mencetak gambar-gambar pegawai dengan rapi	Anak dapat mencetak gambar dengan rapi	Anak kurang dapat mencetak gambar dengan rapi	Anak belum dapat mencetak gambar dengan rapi
2	Anak dapat mencetak gambar-gambar pegawai dengan kolaborasi warna	Anak dapat mencetak gambar dengan kolaborasi warna	Anak kurang dapat mengkolaborasi warna	Anak belum dapat mengkolaborasi warna

KETERANGAN:

B = BAIK

C = CUKUP

K = KURANG

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

KELOMPOK : B

NAMA ANAK :

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan / TPP : Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dan kurang (KBWUP) 1
2. Capaian Pengembangan / CP : Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dan kurang (KBWUP) 1.1.
3. Indikator:
Mengenal perbedaan panjang-pendek, kurus tinggi dari gambar-gambar pegawai
4. Langkah Pembelajaran
 - Guru menunjukkan gambar kepada anak, lalu menerangkan tentang panjang-pendek, kurus dan tinggi dari setiap gambar masing-masing pegawai.
 - Masing-masing anak akan melihat gambar dan melihat perbedaan antara gambar yang satu dan yang lainnya.
 - Guru menyuruh anak untuk melingkari gambar-gambar pegawai yang memiliki tinggi atau panjang yang sama.



TUGAS : 1. LINGKARILAH GAMBAR YANG SAMA TINGGINYA



LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

KELOMPOK : B

NAMA ANAK :

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan / TPP : Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (K) 4.
2. Capaian Pengembangan / CP : Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf/bunyi awal (K) 4.1
3. Indikator:
Menghubungkan gambar-gambar dengan tulisannya
4. Langkah Pembelajaran
 - Guru mendiskusikan dengan anak tentang gambar pegawai
 - Guru menjelaskan tulisan pada gambar dan membaca gambar melalui tulisan yang ada
 - Guru membagi LKA untuk anak dan menyuruh anak untuk menuliskan kata pada setiap gambar sesuai dengan profesinya.
 - Anak mulai mengerjakan tugas

Dokter,

Tentara,

Polisi,

Pramugari



TUGAS : 2. TULISKAN NAMA-NAMA PEGAWAI

Dokter, Tentara, Polisi, Pramugari



1. _____



2. _____



3. _____



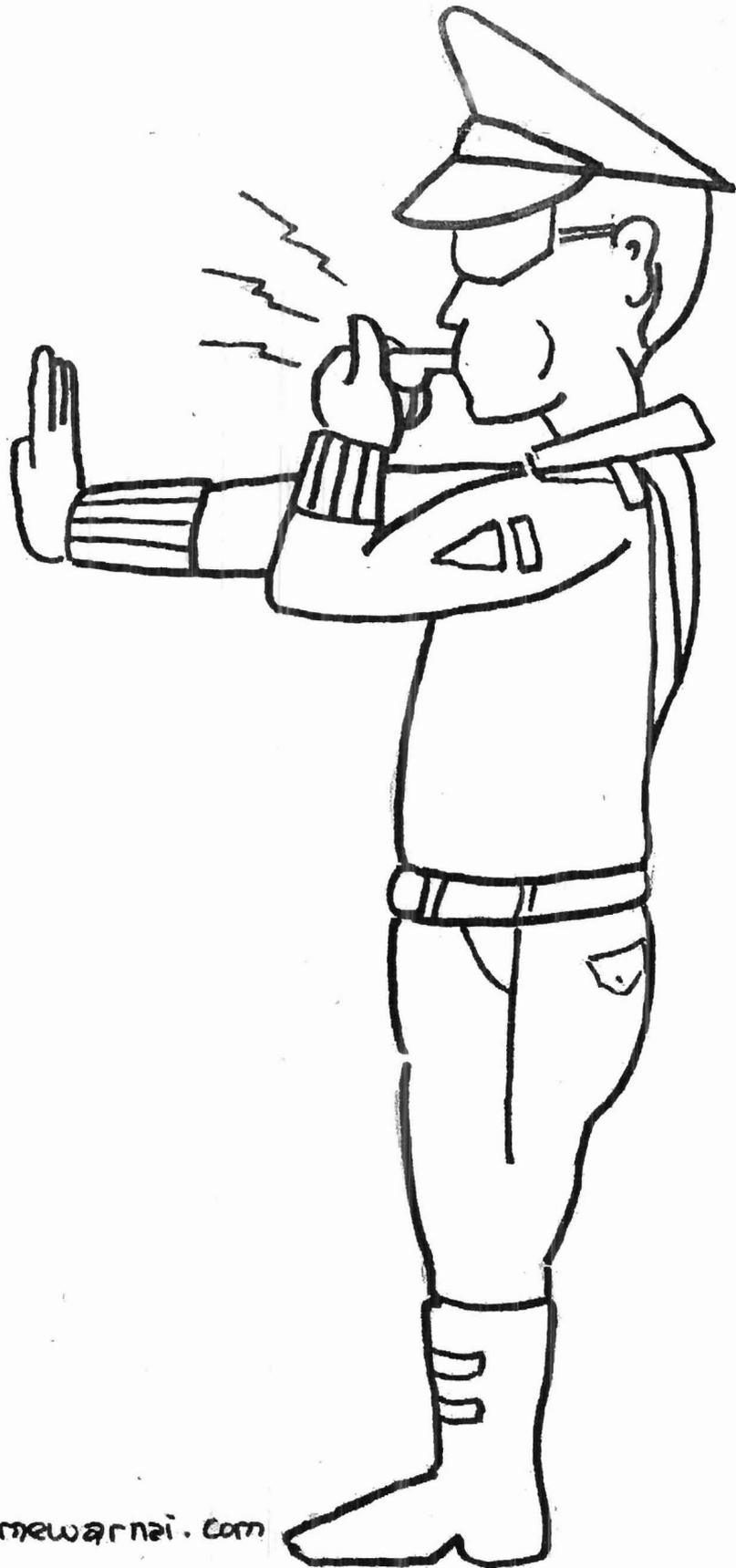
4. _____

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

KELOMPOK : B

NAMA ANAK :

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan / TPP : Menggambar sesuai gagasannya (MH) 1
2. Capaian Pengembangan / CP : Menggambar sesuai gagasannya (MH) 1.1
3. Indikator:
Mencetak dengan berbagai media (MH) 1.1.1
4. Langkah Pembelajaran
 - Guru mendiskusikan dengan anak tentang gambar pegawai
 - Guru memperlihatkan gambar-gambar pegawai dan menerangkan kepada anak untuk menstempel gambar-gambar pegawai yang mereka sukai
 - Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dalam menstempel
 - Anak mulai menstempel gambar-gambar pegawai.



SM @gambar mewarnai.com



© gambarmewarnai.com

I ♥ TNI



DAFTAR PUSTAKA

- Barbara Day. (1994). *Early Childhood Education*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- C.R.J. Indonesia. (1997). *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak*. Jakarta: Children's Resources International Inc.
- Depdikbud. (1994). *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di TK*. Jakarta.
- Douna M. Wolfinger. (1994). *Science and Mathematics in Early Childhood Education*, Montgomery: Harper College Public Publisher.
- Kemendikbud, Direktorat Pembinaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD, Nonformal dan Informal (2012). *Bahan Ajar Diklat Berjenjang Tingkat Dasar*. Jakarta.
- Sandra J. Stone. (1993). *Playing A Kid's Curriculum*. Glenview: Good Year Book Harper Collins Publishers.
- Sudjiono, Yuliarni Nurani. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Penerbit UT.
- Yuke Indarti. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Puskur Depdiknas.

Halaman Identitas dan Pengesahan

1. Judul Buku : Perencanaan Program Pembelajaran Anak Usia Dini
2. Jenis Buku : Buku Teks
3. Penulis/Ketua Tim penulis*) :
 - a. Nama Lengkap : Dr. Rakimahwati, M. Pd
 - b. NIP : 19580305 198003 2 003
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - d. Fakultas/Jurusan/Prodi : PG-PAUD FIP UNP

Mengetahui:
Dekan FIP UNP,


Prof. Dr. Firman, MS, Kons,
NIP. 19610225 198602 1 001

Padang, 25 November 2013

Penulis,

Dr. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

PERSETUJUAN REVIEWER

Judul Buku : *Perencanaan Program Pembelajaran*
Pada Anak Usia Dini
Penulis : *Dr. Rahmalinda, M.Pd*
Program Studi : *PG Paud*
Fakultas : *FIP*

Buku ini telah direview dan disetujui oleh reviewer.

Padang, *21* November 2013

Reviewer

[Signature]
Erfahani