

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang dapat mengembangkan kreatifitas, sikap dan perilaku pada ranah afektif, perubahan pola pikir dan pola tindak pada ranah kognitif, maupun perubahan fisik dan motorik pada ranah psikomotorik.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di lingkungan sekolah dan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Kegiatan pembelajaran sebagai suatu proses harus berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak.

Setiap kegiatan pembelajaran yang dirancang selain mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, juga dilihat keterkaitannya dengan keluasan bahan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, bentuk pengorganisasian kelas, dan cara penilaian.

Dalam kegiatan pembelajaran guru perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran tertentu dapat menjadi alat perubah tingkah laku peserta didik ke arah yang sesuai dengan tujuan/kompetensi yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, guru TK dituntut mampu merancang, mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan peserta didik TK, keadaan lingkungan sekitar, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan serta kondisi TK untuk pengembangan diri.

B. Tujuan

Penyusunan pedoman ini bertujuan memberi panduan kepada guru TK agar dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang tepat untuk anak didik TK.

C. Ruang Lingkup

Pedoman ini terdiri atas: (1) pendahuluan yang berisi latar belakang dan tujuan pengembangan model pembelajaran; (2) bidang pengembangan, prinsip-prinsip dan asas-asas pembelajaran di TK; (3) metode, pengelolaan dan model pembelajaran di TK, dan (4) penutup.

II. BIDANG PENGEMBANGAN, PRINSIP, DAN ASAS PEMBELAJARAN

Pembelajaran di TK memiliki karakteristik khas. Kekhasan tersebut sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis anak TK. Oleh sebab itu, pembelajaran di TK hendaknya memperhatikan bidang-bidang pengembangan, prinsip-prinsip, dan asas-asas berikut.

A. Bidang Pengembangan di TK

Program pembelajaran di TK meliputi dua bidang pengembangan, yaitu (1) pengembangan diri dan (2) pengembangan kemampuan dasar.

1. Bidang Pengembangan Diri

Bidang pengembangan diri merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi pola pengembangan diri yang baik. Bidang pengembangan diri meliputi aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional, dan kemandirian. Dari aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar peserta didik menjadi warga negara yang baik. Aspek pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan diri dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. **Kegiatan rutin** adalah kegiatan yang dilakukan di TK setiap hari, misalnya berbaris, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, menyanyi lagu-lagu yang dapat membangkitkan motivasi diri, lagu-lagu religius, berjabat tangan, dan mengucapkan salam baik kepada

sesama anak maupun kepada guru, dan mengembalikan mainan pada tempatnya.

- b. **Kegiatan spontan** adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, misalnya meminta tolong dengan baik, menawarkan bantuan dengan baik, memberi ucapan selamat kepada teman yang mencapai prestasi baik, dan menjenguk teman yang sakit.
- c. **Pemberian teladan** adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi teladan/ccontoh yang baik kepada anak, misalnya: memungut sampah yang dijumpai di lingkungan TK, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, rapi dalam berpakaian, hadir di TK tepat waktu, santun dalam bertutur kata, dan tersenyum ketika berjumpa dengan siapapun.
- d. **Kegiatan terprogram** adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian) di TK, misalnya: makan bersama, menggosok gigi, menjaga kebersihan lingkungan, dan lain-lain. (ditinjau kembali ---- merujuk pada pedoman pembiasaan)

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu berbahasa kognitif, fisik /motorik, dan seni.

a. Berbahasa

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa yang baik dan benar.

b. Kognitif

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika

matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

c. Fisik/motorik

Pengembangan fisik / motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil.

d. Seni

Pengembangan seni bertujuan agar anak dapat menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya dan dapat menghargai hasil kreativitas orang lain.

Pengembangan kemampuan dasar diprogramkan dalam perencanaan semester, perencanaan mingguan dalam bentuk satuan kegiatan mingguan (SKM) dan perencanaan harian dalam bentuk satuan kegiatan harian (SKH) yang dilaksanakan dalam pembelajaran sehari-hari di TK.

B. Prinsip-prinsip Pembelajaran di TK

Dalam melaksanakan pembelajaran di TK perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada Perkembangan Anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individual. Dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, gerakan ke verbal, dan dari ke-aku-an ke rasa sosial.

2. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

3. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya.

4. Stimulasi Terpadu

Perkembangan anak bersifat sistematis, progresif dan berkesinambungan. Hal ini berarti kemajuan perkembangan satu aspek akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Karakteristik anak memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan, bukan bagian demi bagian. Stimulasi harus diberikan secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara berkelanjutan, dengan memperhatikan kematangan dan konteks sosial, dan budaya setempat.

Contohnya jika anak melakukan kegiatan makan, maka dalam kegiatan tersebut anak mengembangkan aspek:

- Moral/agama : mengerti tata cara makan yang baik dan benar
- Sosial, emosional dan kedisiplinan : menolong diri sendiri
- Bahasa : mengenal kosakata tentang nama makanan dan peralatan makan
- Kognitif : mengerti manfaat makan
- Motorik : mulai belajar memegang sendok

5. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

Lingkungan belajar hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya, yaitu tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar. Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak.

6. Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, serta menarik minat.

7. Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara demokratis, mengingat anak merupakan subjek dalam proses pembelajaran.

8. Menggunakan Berbagai Media dan Sumber Belajar

Setiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik. Penggunaan berbagai media dan sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda di lingkungan sekitarnya.

9. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

10. Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika dimungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan, misalnya tape, radio, televisi, komputer. Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong anak menyenangi belajar.

11. Pembelajaran bersifat demokratis

Proses pembelajaran di TK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, bertindak, berpendapat, serta berekspresi secara bebas dan bertanggung jawab.

C. Asas-Asas Pembelajaran di TK

1. Asas Apersepsi

Kegiatan mental anak dalam mengolah hasil belajar dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya memperhatikan pengetahuan dan pengalaman awal agar anak bisa mencapai hasil belajar secara optimal.

2. Asas Kekongkrian

Melalui interaksi dengan obyek-obyek nyata dan pengalaman kongkrit, pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih bermakna, misalnya menggunakan gambar binatang untuk mempelajari binatang, membawa binatang (hidup) ke dalam kelas, menggunakan audio visual tentang banjir untuk mempelajari tentang air, dan lain-lain.

3. Asas Motivasi

Belajar akan optimal jika anak memiliki dorongan untuk belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemauan anak. Misalnya, memberi penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan pujian atau hadiah; memajang setiap karya anak di kelas; lomba antar kelompok; melibatkan setiap anak pada berbagai kegiatan lomba dan kegiatan TK; melakukan pekan unjuk kemampuan anak.

4. Asas Kemandirian

Kemandirian merupakan upaya yang dimaksudkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak, misalnya tata cara makan, menggosok gigi, memakai baju, melepas dan memakai sepatu, buang air kecil dan buang air besar, merapikan mainan setelah dipakai, dan lain-lain.

5. Asas Kerjasama (Kooperatif)

Kerjasama menjadi asas karena dengan bekerja sama keterampilan sosial anak akan berkembang optimal. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, misalnya bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat anak lain, aktif dalam kerja kelompok, membantu anak lain, dan lain-lain.

6. Asas Perbedaan Individu

Perbedaan individu menjadi asas karena setiap anak itu bersifat unik, berbeda dengan anak yang lain. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan individu, misalnya perbedaan latar belakang keluarga, perbedaan kemampuan, perbedaan minat, perbedaan gaya belajar, dan lain-lain agar anak mencapai hasil belajar secara optimal.

7. Asas Keterpaduan

Korelasi menjadi asas karena aspek pengembangan diri anak yang satu dengan aspek pengembangan diri yang lain saling berkaitan. Oleh sebab itu pembelajaran di TK dirancang dan dilaksanakan secara terpadu. Misalnya perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif anak berkaitan erat dengan perkembangan diri, dan lain-lain.

8. Asas Belajar Sepanjang Hayat

Belajar sepanjang hayat menjadi asas karena proses belajar anak tidak hanya berlangsung di TK tetapi sepanjang hayat anak. Oleh sebab itu, pembelajaran di TK hendaknya diupayakan untuk membekali anak agar bisa belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar kapan pun dan di mana pun.

III. METODE, PENGELOLAAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. Metode Pembelajaran di TK

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru dalam membimbing peserta didik agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Metode pembelajaran yang bisa digunakan di TK antara lain sebagai berikut.

1. *Metode Bercerita*

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan.

2. *Metode Bercakap-cakap*

Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak. Bercakap-cakap dapat dilaksanakan dalam bentuk (1) bercakap-cakap bebas, (2) bercakap-cakap menurut tema, dan (3) bercakap-cakap berdasarkan gambar seri.

Dalam bercakap-cakap bebas kegiatan tidak terikat pada tema, tetapi pada kemampuan yang diajarkan. Bercakap-cakap menurut tema dilakukan berdasarkan tema tertentu. Bercakap-cakap berdasarkan gambar seri menggunakan gambar seri sebagai bahan pembicaraan.

3. *Metode Tanya Jawab*

Metode tanya jawab dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak. Metode ini digunakan untuk: (1) mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak, (2) memberi kesempatan anak untuk bertanya, dan (3) mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

4. Metode Karyawisata

Metode karyawisata dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi objek-objek yang sesuai dengan tema.

5. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau suatu keterampilan. Tujuannya agar anak memahami dan dapat melakukannya dengan benar, misalnya, mengupas buah, memotong rumput, menanam bunga, mencampur warna, meniup balon kemudian melepaskannya, menggosok gigi, mencuci tangan, dan lain-lain.

6. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur-mayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain.

7. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengadakan percobaan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya, menanam tanaman yang mudah tumbuh (dengan biji cabe, tomat, kacang hijau; dengan batang singkong; dengan daun cocor bebek), dan lain-lain.

8. Metode Proyek

Metode proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktifitas belajar secara bertahap, dimana dari tahapan awal sampai tahapan akhir yang merupakan satu kesatuan rangkaian kegiatan. Metode ini menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari yang sederhana untuk dilakukan oleh anak.

9. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang digunakan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

B. Pengelolaan Pembelajaran di TK

1. Pengaturan Ruang/Kelas

Ruang/kelas diatur sedemikian rupa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana seefisien mungkin. Dalam pengaturan ruang/kelas ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Susunan meja-kursi anak bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah.
- b. Pada waktu mengikuti kegiatan, anak tidak selalu duduk di kursi, tetapi dapat juga duduk di tikar/karpet.
- c. Penyediaan alat bermain/sumber belajar harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- d. Pengelompokkan meja disesuaikan dengan kebutuhan sehingga cukup ruang gerak bagi anak didik.

Catatan:

- a. Dinding dapat digunakan untuk menempelkan hasil pekerjaan anak. Pekerjaan anak ditempel di dinding dan dilaksanakan secara bergantian sehingga tidak membosankan dan tidak mengganggu perhatian anak.
- b. Peletakan dan penyimpanan alat bermain/sumber belajar diatur sedemikian rupa sesuai dengan fungsinya, sehingga memudahkan anak untuk menggunakan dan mengembalikan pada tempatnya setelah selesai digunakan.
- c. Penataan ruang kelas, penataan perabotan, asesoris di dinding dan berbagai bahan pajangan hendaknya diubah-ubah secara periodik agar selalu tercipta suasana kelas yang baru dan tidak membosankan.

2. Pengorganisasian Anak Didik

Kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru sehari-hari dapat dilaksanakan dalam bentuk:

a. Kegiatan klasikal

Kegiatan klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama. Pengorganisasian anak pada saat kegiatan awal dan akhir pada umumnya dilaksanakan dengan kegiatan klasikal.

Contoh:

Dalam kegiatan klasikal, teknik/metode yang dapat digunakan misalnya menyanyi, bercakapcakap, berceritera, berdoa bersama dan lain-lain.

b. Kegiatan kelompok

Kegiatan kelompok artinya dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Hal yang perlu diperhatikan pada kegiatan kelompok hendaknya dipilih kegiatan yang diperkirakan anak dapat menyelesaikan kegiatan dalam waktu yang hampir bersamaan. Pada umumnya kegiatan kelompok digunakan untuk pengorganisasian anak pada saat kegiatan inti.

Contoh:

Dalam kegiatan kelompok terdapat beberapa kegiatan, di mana satu kelompok yang terdiri dari beberapa anak mengerjakan kegiatan yang sama. Sebelum anak dibagi dalam kelompok, guru hendaknya menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan tugas masing-masing kelompok yang telah direncanakan.

c. Kegiatan individual

Kegiatan individual artinya setiap anak dimungkinkan memilih dan menyelesaikan kegiatan sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.

Contoh:

Pada kegiatan pembelajaran berdasarkan minat, anak melakukan kegiatan individual dengan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan keinginannya.

3. Pengaturan Alat/Sumber Belajar

Alat/sumber belajar di TK dapat dibedakan menjadi 2 (dua) kelompok, yakni: *alat/sumber belajar di dalam ruangan/kelas dan alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas.*

a. Alat/Sumber Belajar di Dalam Ruangan/Kelas

Alat/sumber belajar di dalam ruangan/kelas diatur sedemikian rupa sesuai dengan situasi, kondisi dan model pembelajaran yang diterapkan di TK.

1) Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman

Kegiatan pengaman digunakan pada model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman. Kegiatan pengaman adalah kegiatan yang dimaksudkan agar anak-anak yang telah menyelesaikan tugas terlebih dahulu dalam kelompok dan kegiatan pada kelompok lain tidak terdapat tempat duduk yang kosong sehingga anak tersebut tidak mengganggu teman lain. Alat-alat bermain/sumber belajar pada kegiatan pengaman antara lain misalnya balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kotak menara, alat pertukangan, leg puzzle, permainan pola dan alat bermain/sumber belajar lainnya.

2) Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan

Sudut kegiatan adalah sebuah latar untuk kegiatan pembelajaran pada bidang pengembangan kemampuan dasar tertentu. Sudut kegiatan tersebut, disamping tempat meletakkan alat dan sumber belajar juga berfungsi sebagai wahana untuk memotivasi dan mengembangkan kreatifitas anak.

Alat/sumber belajar yang diperlukan pada pembelajaran dengan sudut-sudut kegiatan berdasarkan minat diatur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas disusun menurut sifat dan tujuan kegiatan ini. Alat/sumber belajar yang disediakan dalam sudut-sudut ini beraneka ragam alat/sumber belajar yang dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan tangan. Sudut-sudut kegiatan dapat juga difungsikan sebagai tempat pembelajaran sesuai minat anak untuk merangsang kreativitas anak. Sudut-sudut kegiatan yang dimaksud adalah:

Sudut keluarga

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti Meja-kursi tamu, meja-kursi makan, peralatan makan, tempat tidur dan kelengkapannya, lemari pakaian, lemari dapur, rak piring, peralatan masak (kompor, panci, dsb), setrika, cermin, bak cucian/ember, papan cucian, serbet, celemek, boneka, dan sebagainya.

Sudut alam sekitar dan pengetahuan

Alat-alat yang disediakan antara lain, aquarium beserta kelengkapannya, timbangan, biji-bijian dengan tempatnya, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang, gambar proses pertumbuhan tanaman, magnet, kaca pembesar, benda-benda laut seperti kulit-kulit kerang, meja untuk tempat benda-benda yang menjadi obyek pengetahuan, alat-alat untuk menyelidiki alam sekitar dan sebagainya. Sudut alam sekitar dan pengetahuan ini hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar di Taman Kanak-kanak masing-masing.

Sudut pembangunan

Alat-alat yang disediakan antara lain, alat-alat untuk permainan konstruksi, seperti balok-balok bangunan, alat pertukangan, rak-rak tempat balok, macam-macam, kendaraan kecil, permainan lego, menara gelang, permainan pola, kotak menara dan sebagainya.

Sudut kebudayaan

Alat-alat yang disediakan antara lain, peralatan musik/perkusi, rak-rak buku/ perpustakaan, buku-buku bergambar (seri binatang, seri buah-buahan, seri bunga-bunga), buku-buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, alat-alat untuk pengenalan bentuk, warna, konsep bilangan, simbol-simbol, dan sebagainya. Sudut kebudayaan ini dapat dikembangkan berdasarkan budaya setempat dimana TK tersebut berada.

Sudut Ke-Tuhanan

Alat-alat yang disediakan antara lain, seperti maket-maket rumah ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), peralatan ibadah, alat-alat lain yang sesuai untuk menjalankan ibadah agama, gambar yang memupuk rasa, ketuhanan dan sebagainya.

3) Pembelajaran berdasarkan Minat

Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu: area agama, balok, bahasa, drama, matematika, IPA, musik, seni/motorik halus, pasir dan air, membaca dan menulis. Alat/sumber belajar pada pembelajaran berdasarkan minat antara lain sebagai berikut:

Area Agama

Maket tempat ibadah (masjid, gereja, pura, vihara), gambar tata cara shalat, gambar tata cara berwudlu, sajadah, mukena, peci, kain sarung, kerudung, buku iqro', kartu huruf hijaiyah, tasbih, juz 'ama, alqur'an, kitab injil, dan sebagainya.

Area Balok

Balok-balok berbagai ukuran dan warna, loggo, lotto sejenis, lotto berpasangan, kepingan geometri dari triplek berbagai ukuran dan warna, kotak geometri, kendaraan tiruan (laut, udara dan darat), rambu-rambu lalu lintas, kubus berpola, tusuk gigi, kubus berbagai ukuran dan warna, korek api, lidi, tusuk es krim, bola berbagai ukuran dan warna, dus-dus bekas, dan sebagainya,

Area Berhitung/Matematika

Lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, puzzel, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal tipis, tutup botol, pensil, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, puzzle busa (angka), kalender, gambar bilangan, papan pasak, jam, kartu gambar, kartu berpasangan, lembar kerja, dan sebagainya.

Area IPA

Macam-macam tiruan binatang, gambar-gambar perkembangbiakan binatang, gambar-gambar proses pertumbuhan tanaman, biji-bijian (jagung, kacang tanah, kacang hijau, beras), kerang, batu/kerikil, pasir, bunga karang, magnit, mikroskop, kaca pembesar, pipet, tabung ukur, timbangan kue, timbangan sebenarnya, gelas ukuran, gelas pencampur warna, nuansa warna, meteran, penggaris, benda-benda kasar-halus (batu, batu bata, amplas, besi, kayu, kapas, dll.), benda-benda pengenalan berbagai macam rasa (gula, kopi, asam, cuka, garam, sirup, cabe, dll.), berbagai macam bumbu (bawang merah, bawang putih, lada, ketumbar, kemiri, lengkuas, daun salam, jahe, kunyit, jinten, dll.).

Area Musik

Seruling, kastanyet, marakas, organ kecil, tamburin, kerincingan, tri angle, gitar kecil, wood block, kulintang, angklung, biola, piano, harmonika, gendang, rebana, dan sebagainya.

Area Bahasa

Buku-buku cerita, gambar seri, kartu kategori kata, nama-nama hari, boneka tangan, panggung boneka, papan planel, kartu nama-nama hari, kartu nama-nama bulan, majalah anak, koran, macam-macam gambar sesuai tema, dan sebagainya.

Area Membaca dan Menulis

Buku tulis, pensil warna, pensil 2B, kartu huruf, kartu kata, kartu gambar, dan sebagainya.

Area Drama

Tempat tidur anak dan boneka, lemari kecil, meja-kursi kecil (meja tamu, boneka-boneka, tempat jemuran, tempat gosokan + setrikaan, baju-baju besar, handuk, bekas make-up+minyak wangi+sisir, kompor-komporan, penggorengan+dandang tiruan, piring+sendok+garpu, gelas+cangkir+teko, keranjang belanja, pisau mainan, ulekan (cobek), mangkok-mangkok, tas-tas, sepatu/sandal+rak sepatu, bermin, mixer, blender, sikat gigi+odol, telepon-teleponan, baju tentara dan polisi, baju dokter-dokteran, dan sebagainya.

Area Pasir/Air

Bak pasir/bak air, aquarium kecil, ember kecil, gayung, garpu garuk, botol-botol plastik, tabung air, cangkir plastik, literan air, corong, sekop kecil, saringan pasir, serokan, cetakan-cetakan pasir/cetakan agar cerbagai bentuk, penyiram tanaman, dan sebagainya.

Area Seni dan Motorik

Meja gambar, meja-kursi anak, krayon, pensil berwarna, pensil 2B, kapur tulis, arang, buku gambar, kertas lipat, kertas Koran, lem, gunting, kertas warna, kertas kado, kotak bekas, bahan sisa, dan sebagainya.

b. Alat/Sumber Belajar di luar ruangan/kelas

Alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas yang digunakan hendaknya memenuhi kebutuhan anak untuk memupuk perkembangan motorik, intelektual, sosial dan emosional. Guru hendaknya memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai macam alat/sumber belajar dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan.

Penempatan alat/sumber belajar di luar kelas diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan segi keamanan anak sehingga memberi kebebasan gerak kepada anak dalam bermain.

Jenis alat/sumber belajar di luar, antara lain: jungkitan, ayunan, papan peluncur, papan titian, bak pasir dengan perlengkapannya, bak air dengan perengkapannya, bola besar dan bola kecil, kereta dorong, alat-alat pertukangan, kebun/tanam-tanaman, kandang, dan binatang peliharaan, tangga majemuk, sepeda roda tiga, ban bekas, taman lalu-lintas, jala panjatan, dan sebagainya.

C. Model Pembelajaran di TK

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam rangka membantu anak mencapai hasil belajar tertentu. Komponen model pembelajaran terdiri dari: identitas, kompetensi yang akan dicapai, langkah-langkah, alat atau sumber belajar, dan evaluasi.

Ada banyak model yang **dapat** dilaksanakan di TK, tiga di antaranya yang **dipaparkan** pada pedoman ini yaitu: (1) *model pembelajaran kelompok*, (2) *model pembelajaran dengan sudut kegiatan*, dan (3) *model pembelajaran dengan area*.

1. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok merupakan kegiatan yang mengaktifkan perhatian pengembangan diri dan kemampuan dasar peserta didik. Peserta didik dapat memilih kegiatan yang diminati atau disukai untuk dilaksanakan dalam 3 (tiga) atau 4 (empat) kelompok sesuai dengan program guru dan tidak dibatasi waktu. Apabila peserta didik telah dapat menyelesaikan tugas dalam kelompok diperbolehkan bermain di kegiatan pengaman (alat yang ada di kegiatan pengaman tidak sama dengan alat yang digunakan pada hari itu).

2. Model Pembelajaran dengan Sudut Kegiatan

Pembelajaran dengan sudut kegiatan adalah model pembelajaran untuk pengembangan diri dan pengembangan kemampuan dasar. Sudut kegiatan tersebut, di samping tempat meletakkan alat dan sumber belajar juga berfungsi sebagai wahana untuk memotivasi dan mengembangkan kreatifitas peserta didik sesuai dengan minatnya. Tugas guru lebih bersifat sebagai fasilitator dan motivator.

3. Model Pembelajaran dengan Area

Model pembelajaran dengan area adalah model yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan menekankan pada belajar anak. Pada model pembelajaran ini tugas guru bersifat sebagai motivator dan fasilitator dalam membantu peserta didik mengambil keputusan melalui kegiatan yang diminati pada saat itu. Model pembelajaran ini didasarkan pada keyakinan bahwa peserta didik akan lebih berkembang dengan baik apabila mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses pembelajarannya. Peran guru adalah menyusun kegiatan yang sesuai bagi masing-masing peserta didik dan ke semua peserta didik, untuk menanggapi minat, menghargai kelebihan dan kebutuhan setiap peserta didik, serta untuk memfasilitasi keingintahuan alamiah yang dimiliki mereka agar tetap hidup dan mendukung pembelajaran bersama.

Model Pembelajaran Kelompok

Di bawah ini diuraikan contoh model pembelajaran kelompok yang meliputi contoh langkah-langkah menyusun kegiatan, satuan kegiatan mingguan (SKM), satuan kegiatan harian (SKH), dan penataan ruang kelas.

Contoh Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman untuk Kelompok B

Kelompok	: B
Semester/Minggu	: I/1
Tema/Sub Tema	: Diri Sendiri/Mengenal Diriku
Hari, Tanggal	: Senin, 26 Juli 2004
Waktu	: 07.30 – 10.15

Indikator

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Pembiasaan)
- Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, dan alamat rumah dengan lengkap (Bahasa)
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: air teh dicampur dengan gula (Kognitif)
- Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 (Kognitif)
- Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (Fisik/Motorik)
- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (Fisik/Motorik)
- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan alam) dengan rapi (Seni)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni)

Langkah-Langkah Menyusun Kegiatan Model Pembelajaran Kelompok dengan Pengaman

1. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)

- Menyanyi, berdoa, mengucapkan salam
- Membicarakan tema/sub tema (Bahasa)

- Melakukan kegiatan fisik/motorik, dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas (Fisik/Motorik).

2. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL/KELOMPOK)

Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak secara klasikal, misalnya:

- Kelompok I : Meniru membuat garis lengkung (Fisik/Motorik)
 - Kelompok II : Menggambar bebas dengan krayon (Seni)
 - Kelompok III : Eksperimen membuat teh manis (Kognitif)
-
- Anak dapat memilih kegiatan yang disukai pada hari itu walaupun berpindah duduknya ke kelompok lain, dengan catatan kelompok yang dipilih ada tempat yang kosong.
 - Anak tidak diharuskan menyelesaikan tugas 3 kelompok sesuai dengan program guru.
 - Apabila anak hanya mengerjakan 1 atau 2 tugas kelompok dapat dibenarkan, tetapi guru hendaknya memotivasi anak.
 - Perpindahan anak di setiap kelompok tidak diharuskan berputar arah jarum jam, namun kalau anak melakukan dapat dibenarkan. (Misal: Anak dari kelompok I akan pindah ke kelompok III diperbolehkan).
 - Waktu tidak dibatasi untuk menyelesaikan tugas dalam 1 kelompok harus 20 menit (sesuai dengan kebutuhan anak). Apabila anak telah menyelesaikan tugasnya 2-3 kegiatan, diperbolehkan bermain di kegiatan pengaman (alat yang ada di kegiatan pengaman tidak sama dengan alat yang dipakai untuk kegiatan pada hari itu). Alat di kegiatan pengaman hendaknya sering diganti supaya tidak membosankan anak.

3. ISTIRAHAT/ MAKAN ± 30 MENIT

Cuci tangan, makan (berdoa sebelum dan sesudah makan) dan bermain.

4. KEGIATAN AKHIR (KLASIKAL)

- Menyebutkan urutan bilangan 1-5 (Kognitif)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni)
- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Menyanyi, berdoa dan pulang

ALAT/SUMBER BELAJAR

Alat/sumber belajar yang digunakan pada hari itu disesuaikan dengan kegiatan yang diprogramkan guru.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

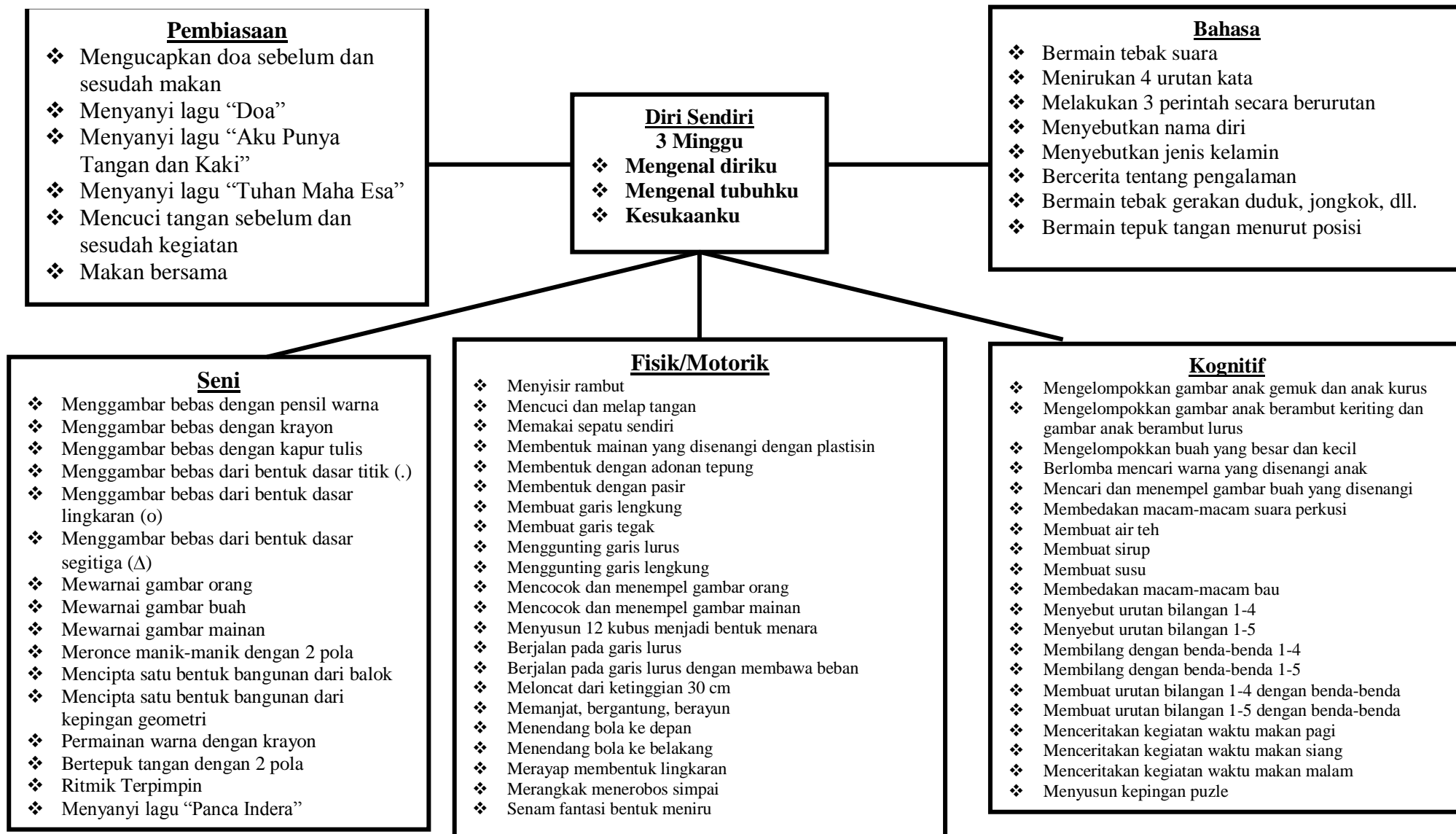
Penilaian dilaksanakan dengan observasi, percakapan, penugasan, hasil karya, dan unjuk kerja.

Catatan:

Contoh langkah-langkah menyusun kegiatan, satuan kegiatan mingguan (SKM), satuan kegiatan harian (SKH), dan penataan ruang kelas model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman untuk kelompok A sama dengan kelompok B, dan perbedaannya pada indikator yang dikembangkan.

Lampiran 1a

CONTOH SKM MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK UNTUK KELOMPOK B



Lampiran 1b

**CONTOH SKH MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK
UNTUK KELOMPOK B**

SATUAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/1
 TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI/MENGENAL DIRIKU
 HARI, TANGGAL : SENIN, 26 JULI 2004
 WAKTU : 07.30 – 10.15

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Mentaati peraturan yang ada (P) - Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, dan alamat rumah dengan lengkap (B) - Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (FM) - Mencoba dan mengamati macam-macam rasa (K) - Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam) (S) - Meniru membuat garis tengah, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (FM) 	<p>Upacara bendera ± 15 menit</p> <p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi, berdoa, salam - Memperkenalkan diri sendiri - Pemberian tugas berjalan maju pada garis lurus <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL/KELOMPOK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen membuat teh manis - Menggambar bebas dengan krayon - Pemberian tugas meniru membuat garis lengkung <p>III. ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT</p>	<p>Tiang bendera dan bendera</p> <p>Anak (peraga langsung)</p> <p>Tali</p> <p>Air, teh, gula, cangkir, sendok</p> <p>Buku gambar, krayon</p> <p>Buku tulis, pensil</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Penugasan dan observasi Hasil karya</p> <p>Hasil Karya</p>	

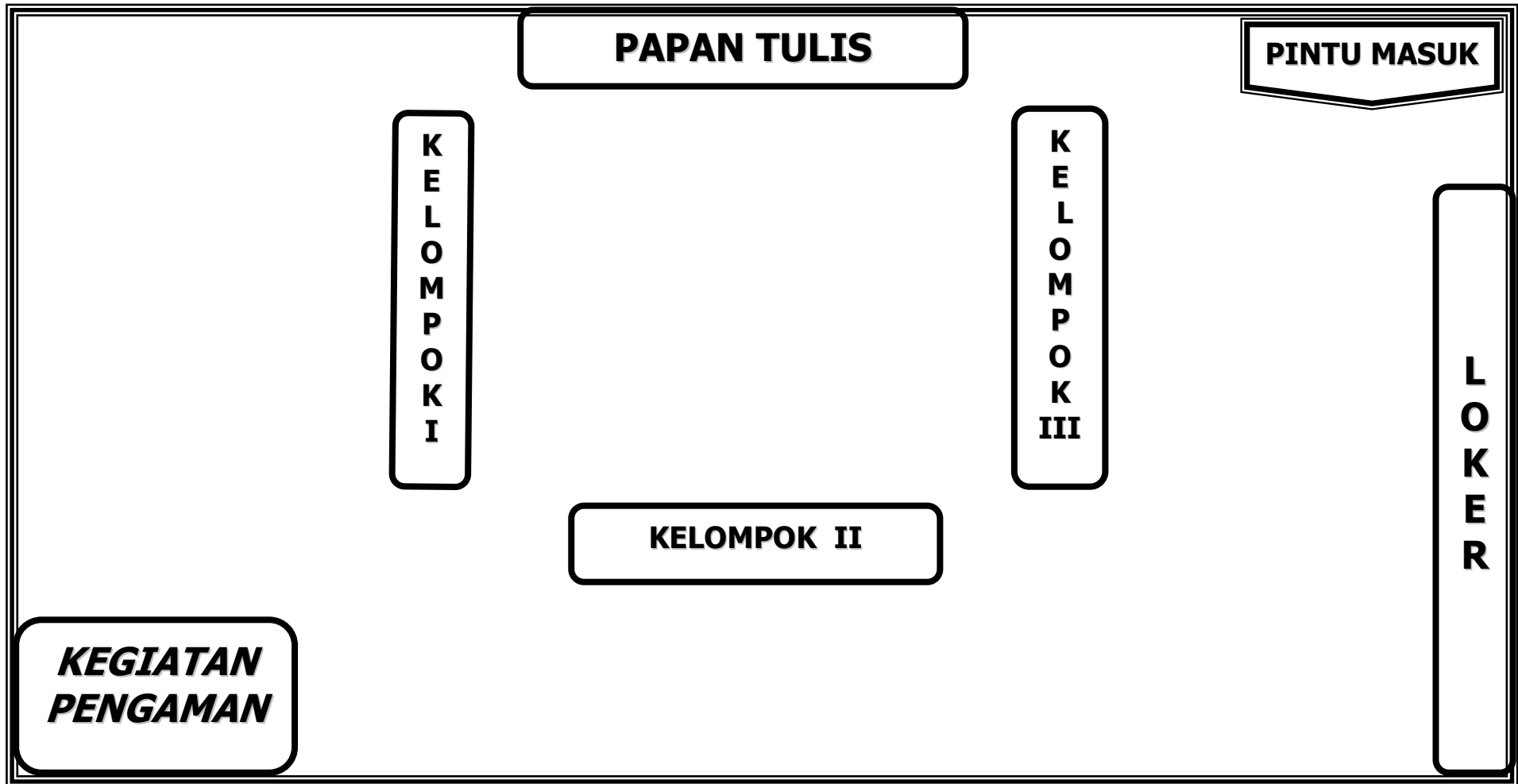
<ul style="list-style-type: none"> - Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 (K) - Bertepuk tangan dengan 3 pola (S) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - Bermain <p>IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT (KLASIKAL)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menyebutkan urutan bilangan 1—5 - Pemberian tugas bertepuk tangan dengan 3 pola - Berdiskusi kegiatan hari ini - Menyanyi, berdoa, pulang <p><i>Kurang konsisten dengan indikator ?????</i></p>	<p>Air, serbet, bekal anak, alat bermain di luar kelas</p> <p>Lambang bilangan 1-5</p>	<p>Observasi</p> <p>Penugasan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	---	--

Mengetahui Kepala TK,

Jakarta,
Guru Kelas,

Lampiran 1c

Contoh penataan ruang kelas model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman



Contoh Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan untuk Kelompok B

Kelompok : B
Semester/Minggu : I/1
Tema/Sub Tema : Diri Sendiri/Mengenal Diriku
Hari, Tanggal : Senin, 26 Juli 2004
Waktu : 07.30 – 10.15

Indikator:

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Pembiasaan)
- Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, dan alamat rumah dengan lengkap (Bahasa)
- Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: air teh dicampur dengan gula (Kognitif)
- Membilang dan menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20 (Kognitif)
- Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (Fisik/Motorik)
- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (Fisik/Motorik)
- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan alam) dengan rapi (Seni)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni)

Langkah-Langkah Menyusun Kegiatan Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan

1. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)

- Bernyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam
- Membicarakan tema/sub tema (Bahasa)
- Melakukan kegiatan fisik/motorik, dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas (Fisik/Motorik).

2. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL/KELOMPOK)

- Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak secara klasikal, misalnya:
Kelompok I : Meniru membuat garis lengkung (Fisik/Motorik)
Kelompok II : Menggambar bebas dengan krayon (Seni)
Kelompok III : Eksperimen membuat teh manis (Kognitif)
- Anak dapat memilih kegiatan yang disukai pada hari itu
- Anak bebas mengerjakan tugasnya dan duduk di kelompok atau di sudut yang disukai anak (sudut ke-Tuhanan, keluarga, pembangunan, alam sekitar, atau sudut kebudayaan)
- Apabila anak tidak mau mengerjakan tugas dari guru dan memilih bermain di sudut yang disukainya, diperbolehkan, namun guru harus tetap memotivasi anak yang diprogramkan guru
- Anak tidak diharuskan menyelesaikan semua tugas yang diprogramkan guru.
- Perpindahan anak sesuai dengan keinginannya
- Pada waktu kegiatan berlangsung guru tidak berada di satu kelompok saja, tetapi guru memberi bimbingan kepada anak yang menemukan kesulitan, walaupun anak tersebut berada di kelompok lain.

3. ISTIRAHAT ± 30 MENIT

Cuci tangan, makan (berdoa sebelum dan sesudah makan) dan bermain.

4. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT (KLASIKAL)

- Menyebutkan urutan bilangan 1-5 (Kognitif)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (Seni)
- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Menyanyi, berdoa, pulang

ALAT/SUMBER BELAJAR

Alat/sumber belajar yang digunakan pada hari itu disesuaikan dengan kegiatan yang diprogramkan guru.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

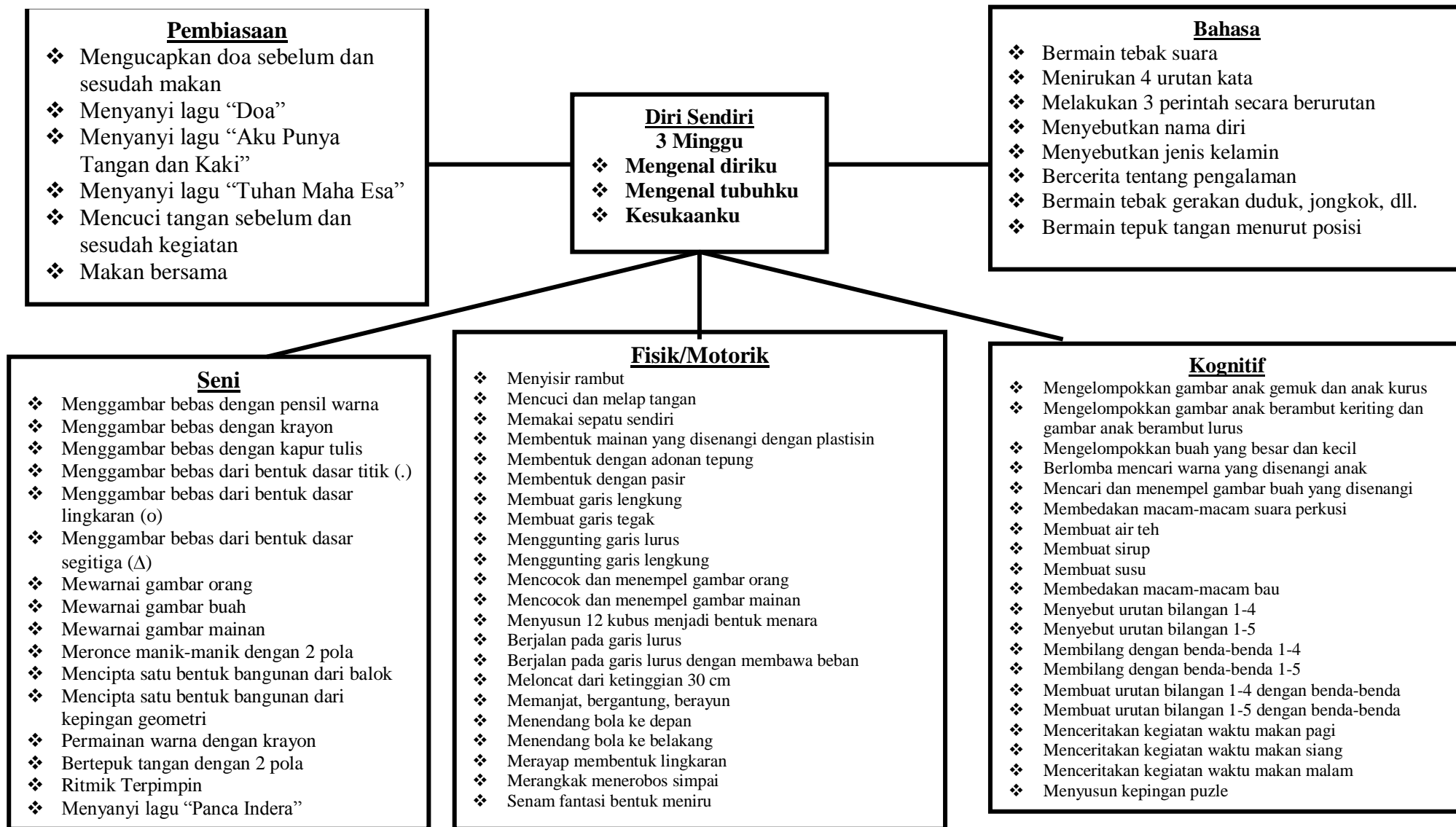
Penilaian dilaksanakan dengan observasi, percakapan, penugasan, hasil karya, dan unjuk kerja serta percakapan guru dengan anak di sudut – sudut kegiatan secara individu. Guru harus menilai dan mencatat kegiatan yang dilakukan anak didik di sudut–sudut kegiatan sesuai dengan kegiatan yang disukai anak.

Catatan:

Contoh langkah-langkah menyusun kegiatan, satuan kegiatan mingguan (SKM), satuan kegiatan harian (SKH), dan penataan ruang kelas model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman untuk kelompok A sama dengan kelompok B, dan perbedaannya pada indikator yang dikembangkan.

Lampiran 2a

CONTOH SKM MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK UNTUK KELOMPOK B



Lampiran 2b

**CONTOH SKH MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK
UNTUK KELOMPOK B**

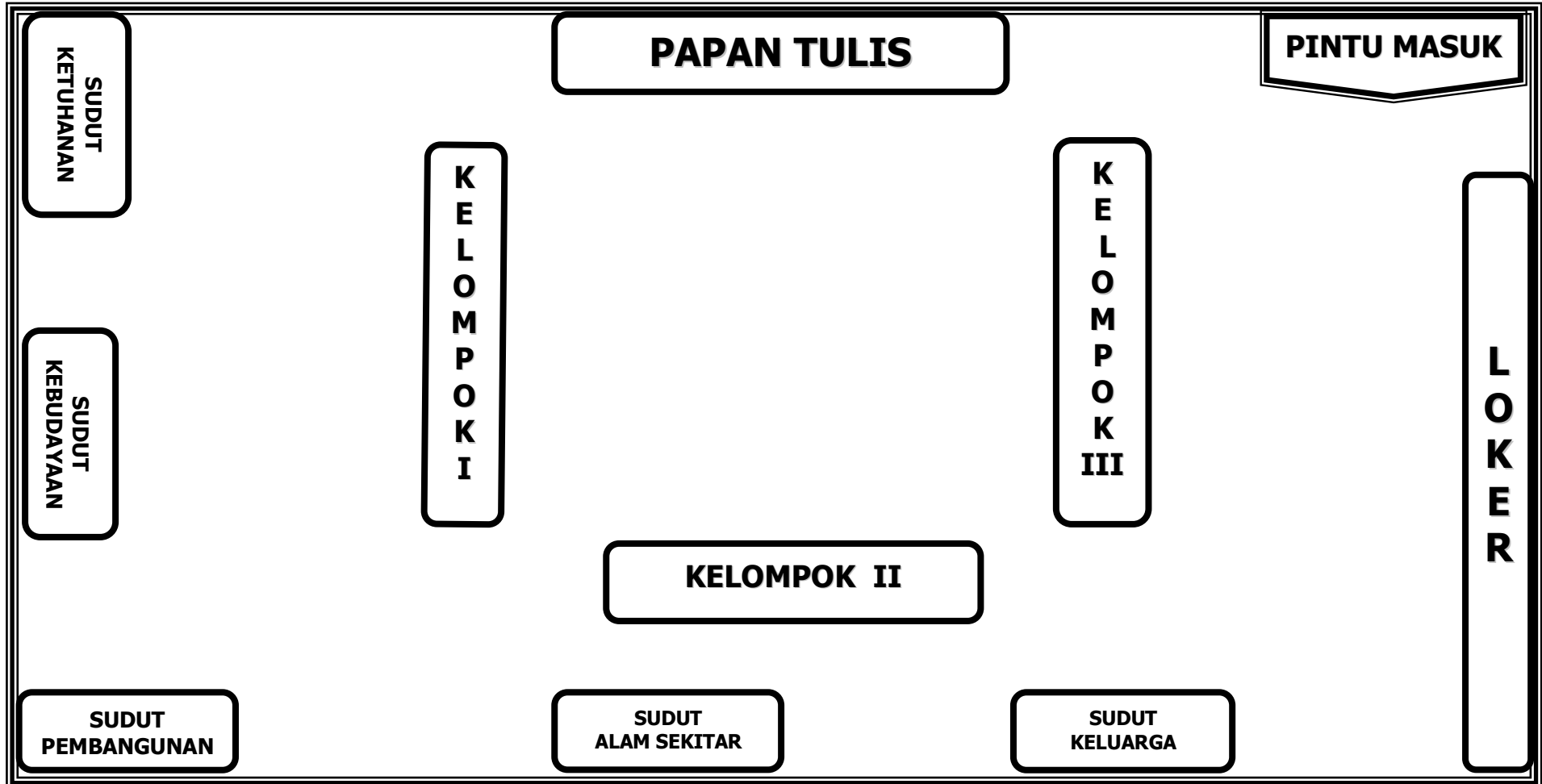
SATUAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/1
 TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI/MENGENAL DIRIKU
 HARI, TANGGAL : SENIN, 26 JULI 2004
 WAKTU : 07.30 – 10.15

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Mentaati peraturan yang ada (P) - Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, dan alamat rumah dengan lengkap (B) - Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (FM) - Mencoba dan mengamati macam-macam rasa (K) - Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam) (S) - Meniru membuat garis tengah, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (FM) 	<p>Upacara bendera ± 15 menit</p> <p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi, berdoa, salam - Memperkenalkan diri sendiri - Pemberian tugas berjalan maju pada garis lurus <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL/KELOMPOK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen membuat teh manis - Menggambar bebas dengan krayon - Pemberian tugas meniru membuat garis lengkung 	<p>Tiang bendera dan bendera</p> <p>Anak (peraga langsung)</p> <p>Tali</p> <p>Air, teh, gula, cangkir, sendok</p> <p>Buku gambar, krayon</p> <p>Buku tulis, pensil</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Penugasan dan observasi</p> <p>Hasil karya</p> <p>Penugasan</p>	

Lampiran 2c

Contoh penataan ruang kelas model kelompok dengan sudut-sudut kegiatan



Model Pembelajaran berdasarkan Minat

Model pembelajaran berdasarkan minat adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya.

Pembelajaran berdasarkan minat dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya yang menekankan pada prinsip (1) Individualisasi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak, (2) membantu anak untuk membuat pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan, dan (3) peran serta keluarga.

Dalam proses pembelajaran, pembelajaran berdasarkan minat dapat melibatkan anggota keluarga dengan cara sebagai berikut:

- Anggota keluarga dilibatkan secara sukarela dalam kegiatan pembelajaran.
- Anggota keluarga bermitra dengan TK dalam membuat keputusan tentang anak.
- Anggota keluarga dapat berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan di TK.

Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yaitu: area agama, balok, bahasa, drama, berhitung/matematika, IPA, musik, seni/motorik, pasir dan air, membaca dan menulis. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 4 area.

Di bawah ini diuraikan contoh model pembelajaran berdasarkan minat, SKM, SKH, dan penataan ruang kelas.

Langkah-Langkah Menyusun Kegiatan Model Pembelajaran Berdasarkan Minat

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : I/1
TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI/MENGENAL DIRIKU
HARI, TANGGAL : SENIN, 26 JULI 2004
WAKTU : 07.30 – 10.15

Indikator :

- Mentaati peraturan yang ada (P)
- Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urutan (B)
- Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah dengan lengkap (B)
- Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (F)
- Membilang/menyebut urutan bilangan 1-20 (K)
- Mencoba dan mengamati macam-macam rasa. (K)
- Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan alam) dengan rapi (S)
- Menciptakan 3 bentuk bangunan dari balok (S)
- Bertepuk tangan dengan 3 pola (S)

Langkah-Langkah Menyusun Kegiatan Model Pembelajaran Berdasarkan Minat

1. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)

- Bernyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam (Pembiasaan)
- Bercerita tentang pengalaman (3/4 anak) setiap hari dan setiap satu anak bercerita, 3 atau 4 anak bertanya tentang cerita anak tersebut.
- Membicarakan tema/sub tema (Bahasa)
- Melakukan kegiatan fisik/motorik, dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas (Fisik/Motorik).

2. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL DI AREA)

- Sebelum melaksanakan kegiatan inti, guru membicarakan tugas-tugas di area yang diprogramkan pada hari itu
- Area yang dibuka setiap hari minimal 4-5 sesuai indikator yang dikembangkan
- Guru menjelaskan kegiatan-kegiatan di dalam area yang diprogramkan
- Kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Area Berhitung/Matematika

Pemberian tugas membilang dan menyebut urutan bilangan 1-5

Area Seni/ Motorik

Menggambar bebas dengan krayon

Area IPA

Eksperimen membuat teh manis

Area Balok

Menciptakan satu bangunan dari balok

- Anak dibebaskan memilih area mana yang disukai, walaupun area itu tidak dibuka sesuai program guru
- Anak dapat berpindah sesuai dengan minatnya tanpa ditentukan oleh guru
- Apabila anak tidak mau melakukan kegiatan di 4-5 area yang diprogramkan, guru diharuskan memotivasi anak tersebut agar mau melakukan kegiatan
- Guru dapat melayani anak dengan membawakan tugasnya ke area yang sedang diminatinya
- Guru dapat memberikan penilaian dengan memakai alat penilaian yang telah ditentukan. Di samping itu guru juga dapat menilai ke mana saja minat anak pada hari itu dengan mengadakan ceklist (v) di setiap area (nama anak dan nama 10 area)
- Guru membagi jumlah anak di kelas ke masing-masing area yang diprogramkan (misalnya 4/5 area)

- Bagi kegiatan yang memerlukan pemahaman atau yang membahayakan jumlah anak dibatasi agar guru dapat memperhatikan lebih mendalam proses dan hasil yang dicapai dapat lebih maksimal, tanpa mengabaikan anak-anak yang berada di area yang lain
- Orangtua/keluarga dapat dilibatkan untuk berpartisipasi membantu guru pada waktu kegiatan pembelajaran
- Orangtua/keluarga dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak.

3. ISTIRAHAT/MAKAN ± 30 MENIT

Cuci tangan, makan (berdoa sebelum dan sesudah makan) dan bermain.

4. KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT (KLASIKAL)

- Bertepuk tangan dengan 2 pola (Seni)
- Diskusi tentang kegiatan satu hari dan menginformasikan tentang kegiatan esok hari
- Bercerita dari guru
- Menyanyi, berdoa, pulang

ALAT/SUMBER BELAJAR

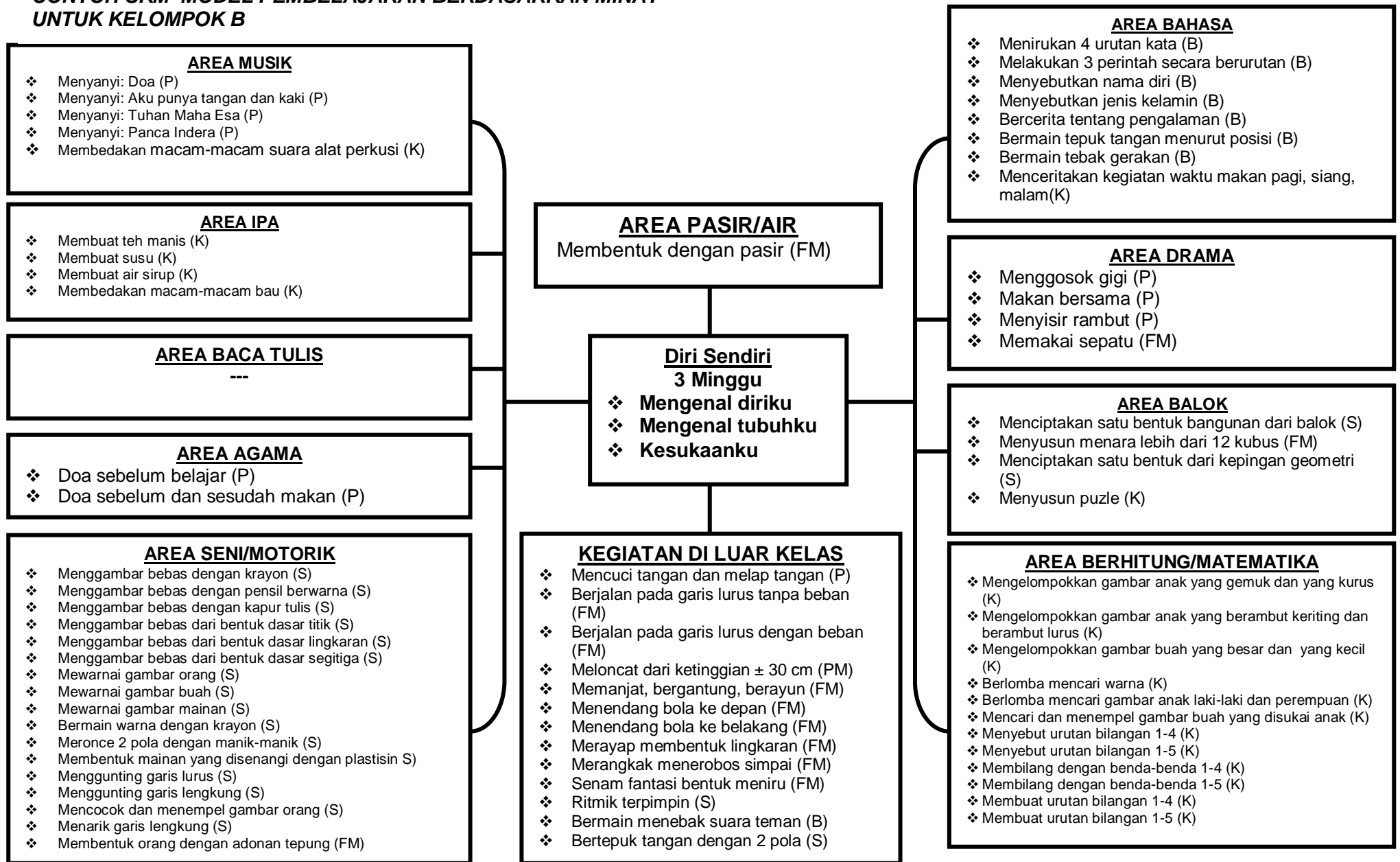
Alat/sumber belajar yang ada di masing-masing area dapat digunakan dan ditambah dengan alat yang sesuai program.

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK

Penilaian dilaksanakan dengan observasi, penugasan, hasil karya, dan unjuk kerja.

Lampiran 3a

CONTOH SKM MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MINAT UNTUK KELOMPOK B



Lampiran 3b

**CONTOH SKH MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MINAT
UNTUK KELOMPOK B**

SATUAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/1
 TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI/MENGENAL DIRIKU
 HARI, TANGGAL : SENIN, 26 JULI 2004
 WAKTU : 07.30 – 10.15

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Mentaati peraturan yang ada (P) - Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urut (B) - Menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah dengan lengkap (B) - Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas titian, berjalan dengan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (F) - Membilang/menyebut urutan bilangan 1-20 (K) - Mencoba dan mengamati macam-macam rasa. (K) 	<p>Upacara bendera ± 15 menit</p> <p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT (KLASIKAL)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi, berdoa, salam - Bercerita tentang pengalaman - Memperkenalkan diri sendiri - Pemberian tugas berjalan maju pada garis lurus <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT (INDIVIDUAL DI AREA)</p> <p>Area Berhitung/Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas membilang dan menyebut urutan bilangan 1-5 <p>Area IPA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eksperimen membuat teh manis <p>Area seni, Motorik</p>	<p>Tiang bendera dan bendera</p> <p>Diri sendiri (langsung)</p> <p>Langsung anak</p> <p>Tali rafia</p> <p>Lambang bilangan 1-5.</p> <p>Air panas, teh, gula, cangkir, sendok.</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan dan observasi</p>	

Lampiran 3c

Contoh penataan ruang kelas model pembelajaran berdasarkan minat



Catatan:

1. Area pasir dan air diletakkan di dekat pintu agar kalau air tumpah atau pasir tercecer mudah dibersihkan dan tidak tercecer ke seluruh ruang.
2. Area balok dan area matematika diletakkan berdekatan agar peralatan di area balok dapat dipinjam dan dimanfaatkan oleh anak didik di area matematika.
3. Tempat pertemuan pagi bisa diletakkan di tengah jika ruang kelas sedang (tidak luas). Jika ruang kelas cukup luas area pagi sebaiknya diletakkan di tepi agar anak tidak terlalu aktif dan merusak konsentrasi anak.
4. Area seni, motorik diberi ruang yang cukup luas agar anak bisa beraktivitas cukup leluasa dalam mengembangkan motorik halusny.

IV. PENUTUP

Pembelajaran merupakan suatu proses mengembangkan potensi anak didik dengan memberdayakan semua potensi yang dimilikinya sehingga mereka akan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta/konsep/prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya yang akan terlihat dalam kemampuannya untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif. Pembelajaran di TK memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis anak didik. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran di TK, meliputi bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, kegiatan pembelajaran yang pakem (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan), pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran di atas akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing pengembangan.

Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menentukan pengelolaan pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan pembelajaran . Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hendaknya juga memberi peluang bagi anak didik untuk mencari, mengolah dan menemukan sendiri dengan menggunakan berbagai metode yang bervariasi dan disesuaikan dengan berbagai macam kegiatan, sumber belajar dan sarana belajar yang ada baik yang dilakukan secara individual, kelompok maupun klasikal dengan memperhatikan perbedaan individual anak didik, misalnya bakat, kompetensi, minat, latar belakang keluarga, sosial ekonomi dan budaya serta masalah khusus yang dihadapi anak didik yang bersangkutan.

Pedoman pembelajaran ini merupakan alternatif acuan bagi guru dalam menyusun, mengelola dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, situasi dan kondisi masing-masing taman kanak-kanak di daerah. Dalam pelaksanaan di lapangan guru dapat mengembangkan model pembelajaran lain sepanjang tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran taman kanak-kanak.

Diharapkan pedoman pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi peningkatan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan Taman Kanak-Kanak di seluruh Indonesia.