

Kode Mapel : 020KB000



# MODUL GURU PEMBELAJAR TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK KOMPETENSI F

## **PEDAGOGIK:**

Media dan Sumber Belajar TK

## **PROFESIONAL:**

Bermain Sambil Belajar di TK

### **Penulis**

1. Dr. Cep Unang W, S. Ag, M.Si.; 08121403877; cepwardaya@gmail.com
2. Tini Sumartini, S.Pd., M.Pd.; 08122485380; tsumartini24@yahoo.co.id

### **Penelaah**

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

### **Ilustrator**

Eko Haryono, S.Pd., M.Pd; 087824751905; haryono\_eko76@yahoo.com

**Cetakan Pertama, 2016**

*Copyright @ 2016*

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan  
Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Guru dan Tenaga  
Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



## KATA SAMBUTAN

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

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

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

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal  
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D  
NIP. 195908011985032001



## KATA PENGANTAR

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

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

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



Bandung, Februari 2016

Kepala,

Drs. Sam Yhon, M.M.

NIP. 195812061980031003



## DAFTAR ISI

<b>KATA SAMBUTAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan.....	2
C. Peta Kompetensi .....	3
D. Ruang Lingkup Materi.....	3
E. Saran Cara Penggunaan Modul .....	4
<b>KOMPETENSI PEDAGOGIK:</b> .....	<b>7</b>
<b>MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI TK</b> .....	<b>7</b>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PENGEMBANGAN SARANA KEGIATAN DAN SUMBER BELAJAR DI TK</b> .....	<b>9</b>
A. Tujuan Pembelajaran .....	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi .....	9
C. Uraian Materi .....	9
D. Aktivitas Pembelajaran .....	26
E. Latihan.....	29
F. Rangkuman .....	31
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	31
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 MEDIA PEMBELAJARAN DI TK</b> .....	<b>33</b>
A. Tujuan Pembelajaran .....	33
B. Indikator Pencapaian Kompetensi .....	33
C. Uraian Materi .....	33
D. Aktivitas Pembelajaran .....	63
E. Rangkuman .....	66
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	67
<b>KOMPETENSI PROFESIONAL:</b> .....	<b>69</b>

<b>BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI TK .....</b>	<b>69</b>
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 PENGEMBANGAN POTENSI DAN KREATIVITAS ANAK DI TK MELALUI BERMAIN SAMBIL BELAJAR ....</b>	<b>71</b>
A. Tujuan Pembelajaran.....	71
B. Indikator Pencapaian Kompetensi .....	71
C. Uraian Materi .....	71
D. Aktivitas Pembelajaran .....	93
E. Latihan.....	95
F. Rangkuman .....	96
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	97
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DI TK .....</b>	<b>99</b>
A. Tujuan Pembelajaran.....	99
B. Indikator Pencapaian Kompetensi .....	99
C. Uraian Materi .....	99
D. Aktivitas Pembelajaran .....	136
E. Latihan.....	138
F. Rangkuman .....	139
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	140
<b>KUNCI JAWABAN LATIHAN/TUGAS .....</b>	<b>142</b>
<b>EVALUASI.....</b>	<b>144</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>152</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>153</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>158</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh sarana kegiatan dalam model sudut.....	12
Gambar 1. 2 Contoh sarana kegiatan dalam model area.....	13
Gambar 1. 3 Contoh sarana kegiatan dalam model sentra.....	14
Gambar 2. 1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran .....	35
Gambar 2. 2 Unsur-unsur Media Pembelajaran .....	37
Gambar 2. 3 Macam-macam Media Pembelajaran.....	38
Gambar 2. 4 Media puzzle .....	39
Gambar 2. 5. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	44
Gambar 2. 6 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	49
Gambar 2. 7 Media Papan Buletin.....	50
Gambar 2. 8 Media radio.....	51
Gambar 2. 9 Media televisi pendidikan.....	51
Gambar 2.10 Buku sumber pembelajaran .....	52
Gambar 2.11 Macam-macam media pembelajaran dari kayu.....	55
Gambar 4. 1 Keterkaitan lingkup perkembangan dan kompetensi.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perencanaan media pembelajaran.....	57
Tabel 2. 2 Contoh Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran.....	60
Tabel 2. 3 Contoh Penggunaan Media Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 1 Lingkup Perkembangan Nilai Agama dan Moral.....	104
Tabel 4. 2 Lingkup Perkembangan Sosial Emosional .....	109
Tabel 4. 3 Contoh materi pembelajaran dalam pengembangan sosial emosional berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun.....	111
Tabel 4. 4 Lingkup perkembangan fisik motorik .....	115
Tabel 4. 5 Materi pembelajaran pengembangan fisik motorik bagi anak usia 4-5 tahun.....	117
Tabel 4. 6 Lingkup perkembangan kognitif.....	123
Tabel 4. 7 Contoh materi dalam lingkup perkembangan kognitif .....	126
Tabel 4. 8 Lingkup Perkembangan seni.....	128
Tabel 4. 9 Contoh materi dalam lingkup perkembangan seni.....	129
Tabel 4. 10 Lingkup Perkembangan Bahasa .....	133
Tabel 4. 11 Materi pembelajaran bahasa berdasarkan lingkup perkembangan anak.....	135



# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Salah satu upaya meningkatkan kompetensi dan performansi pendidik dan tenaga pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) dilakukan melalui moda diklat. Diklat yang berkualitas adalah diklat yang sesuai dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru di lapangan. Sesuai kebijakan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pelaksanaan peningkatan kompetensi guru Taman Kanak-Kanak melalui moda diklat harus didasarkan pada pemetaan hasil Uji Kompetensi Guru (UKG). Hasil UKG digunakan untuk menentukan level diklat yang akan diikuti oleh guru. Begitu juga bahan ajar/modul yang digunakan dalam diklat pasca UKG harus didasarkan pada kisi-kisi soal UKG yang mengacu pada standar kompetensi guru PAUD dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 lampiran 2. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan peningkatan kompetensi guru di lapangan.

PPPPTK TK dan PLB sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemdikbud yang bertugas meningkatkan kompetensi Guru dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak melalui diklat. Maka dalam rangka melaksanakan kebijakan tersebut telah menyusun program diklat pasca Uji Kompetensi Guru Taman Kanak-Kanak menjadi sepuluh (10) level diklat. Masing-masing level diklat tersebut dilengkapi dengan modul yang mengacu standar kompetensi guru Taman Kanak-kanak (TK) yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Modul ini terdiri dari dua bagian, modul kompetensi pedagogik berjudul “ Media dan Sumber Belajar di TK, dan modul kompetensi profesional berjudul: “ Bermain sambil belajar di TK”. Modul 6 (enam) ini. Modul ini merupakan salah satu dari sepuluh modul diklat yang digunakan dalam Diklat Pasca Uji Kompetensi Guru TK. Diantara modul dimaksud adalah:

1. Deteksi tumbuh kembang anak TK

2. Teori bermain dan perkembangan anak TK
3. Pengembangan kurikulum di TK
4. Strategi pengembangan dan pembelajaran anak TK
5. Teknologi dan informasi dalam pembelajaran di TK
6. Pedagogik: Media dan Sumber Belajar di TK, Profesional: Bermain sambil belajar di TK
7. Komunikasi efektif di TK
8. Penilaian di TK
9. Penelitian Tindakan Kelas di TK
10. Penilai Kinerja Guru dan PKB di TK

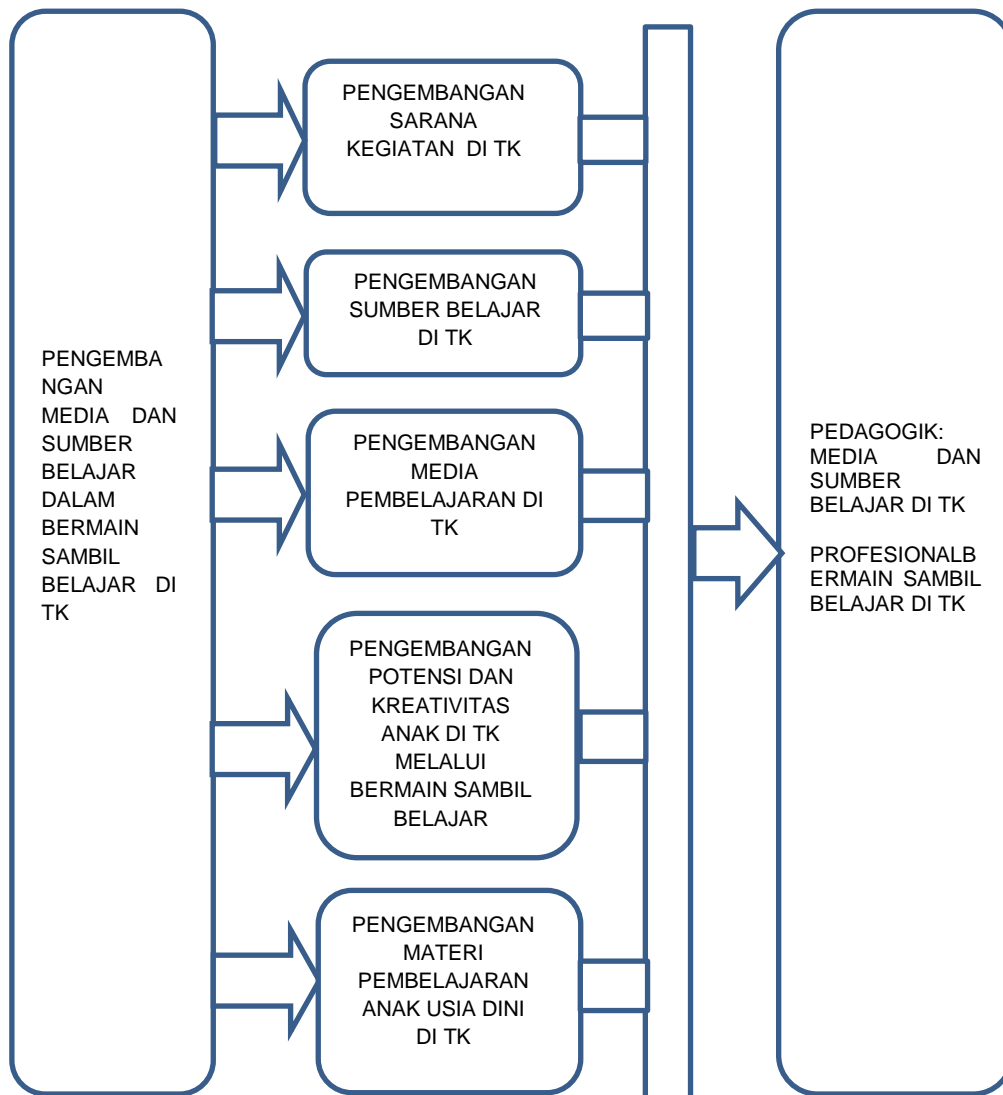
Dengan adanya modul diklat yang mengacu pada kisi-kisi soal UKG sesuai Standar Kompetensi Guru TK, hal ini diharapkan sesuai dengan kebijakan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan peningkatan kompetensi para guru Taman Kanak-Kanak di lapangan.

## **B. Tujuan**

Secara umum tujuan yang diharapkan dicapai pada modul ini adalah peserta memahami pengembangan sarana kegiatan, sumber, media dan materi pembelajaran di TK. Secara khusus tujuan yang diharapkan dapat dicapai pada modul ini adalah:

1. Menjelaskan tentang pengembangan sarana dan sumber belajar di TK
2. Menjelaskan media pembelajaran di TK
3. Menjelaskan pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK melalui bermain sambil belajar
4. Menjelaskan pengembangan materi pembelajaran di TK berdasarkan kompetensi dasar dan lingkup perkembangan anak

### C. Peta Kompetensi



### D. Ruang Lingkup Materi

1. Pengembangan sarana kegiatan dan sumber belajar di TK, yang mencakup:
  - a. Pengembangan sarana kegiatan di TK
  - b. Pengembangan Sumber Belajar di TK
2. Pengembangan media pembelajaran di TK
  - a. Konsep media pembelajaran

- b. Jenis-jenis media pembelajaran
  - c. Pemilihan media pembelajaran di TK
  - d. Pembuatan media pembelajaran di TK
  - e. Pemanfaatan media pembelajaran di TK
3. Pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK melalui belajar seraya bermain
- a. Pengembangan potensi anak usia dini di TK
  - b. Pengembangan kreativitas anak usia dini di TK
  - c. Pengembangan potensi dan kreativitas anak usia dini di TK melalui belajar seraya bermain
4. Penerapan media dan sumber belajar dalam mengembangkan lingkup perkembangan anak usia dini
- a. Pengembangan materi pembelajaran di TK berdasarkan pemetaan kompetensi dasar dalam tema dan sub tema
  - b. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral
  - c. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan sosial emosional
  - d. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan fisik motorik
  - e. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan kognitif
  - f. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan seni
  - g. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan bahasa

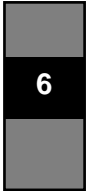
## **E. Saran Cara Penggunaan Modul**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan modul ini sebagai bahan pelatihan, beberapa langkah berikut ini perlu menjadi perhatian para peserta pelatihan.

1. Lakukan pengecekan terhadap kelengkapan modul ini, seperti kelengkapan halaman, kejelasan hasil cetakan, serta kondisi modul

secara keseluruhan.

2. Bacalah petunjuk penggunaan modul serta bagian Pendahuluan sebelum masuk pada pembahasan materi pokok.
3. Pelajarilah modul ini secara bertahap dimulai dari materi pokok I sampai tuntas, termasuk didalamnya latihan dan evaluasi sebelum melangkah ke materi pokok berikutnya.
4. Buatlah catatan-catatan kecil jika ditemukan hal-hal yang perlu pengkajian lebih lanjut atau disampaikan dalam sesi tatap muka.
5. Lakukanlah berbagai latihan sesuai dengan petunjuk yang disajikan pada masing-masing materi pokok. Demikian pula dengan kegiatan evaluasi dan tindak lanjutnya.
6. Disarankan tidak melihat kunci jawaban terlebih dahulu agar evaluasi yang dilakukan dapat mengukur tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang disajikan.
7. Pelajarilah keseluruhan materi modul ini secara intensif. Modul ini dirancang sebagai bahan belajar mandiri persiapan uji kompetensi.





# **KOMPETENSI PEDAGOGIK: MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI TK**



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

# PENGEMBANGAN SARANA KEGIATAN DAN SUMBER BELAJAR DI TK

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran I ini, peserta mampu menjelaskan pengembangan sarana kegiatan dan sumber belajar di TK.

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengembangan sarana kegiatan di TK
2. Menjelaskan pengembangan sumber belajar di TK

### C. Uraian Materi

#### 1. Pengembangan Sarana Kegiatan di TK

##### a. Hakikat sarana prasarana di TK

Sarana dan prasarana dalam pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah perlengkapan yang dimiliki lembaga pendidikan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak.

Prinsip dan persyaratan sarana dan prasarana di TK sebagaimana disampaikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, secara umum adalah: (1) aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak, (2) sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan (3) memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, termasuk barang limbah/bekas layak pakai. Adapun persyaratan sarana prasarana di TK, adalah (1) luas lahan minimal 300 m<sup>2</sup>, (2) memiliki ruang anak dengan rasio minimal 3 m<sup>2</sup> per peserta didik, ruang guru, ruang kepala sekolah, tempat UKS, jamban dengan air bersih, dan ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak, (3) memiliki alat permainan

edukatif, baik buatan guru, anak, dan pabrik (4) memiliki fasilitas permainan baik di dalam maupun di luar ruangan yang dapat mengembangkan berbagai konsep, dan (5) memiliki peralatan pendukung keaksaraan.

Sementara itu sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak berdasarkan standar sarana prasarana yang harus dipenuhi oleh pengelola pendidikan anak usia dini di TK, sebagaimana dijelaskan dalam pasal 31 dan 32 Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa:

- 1) Sarana dan prasarana merupakan perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini.
- 2) Pengadaan sarana dan prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) perlu disesuaikan dengan jumlah anak, usia, lingkungan sosial dan budaya lokal, serta jenis layanan.
- 3) Prinsip pengadaan sarana prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi:
  - a) aman, bersih, sehat, nyaman, dan indah;
  - b) sesuai dengan tingkat perkembangan anak;
  - c) memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, dan benda lainnya yang layak pakai serta tidak membahayakan kesehatan anak.

Adapun mengenai persyaratan sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak dijelaskan dalam pasal 32, meliputi:

- 1) memiliki luas lahan minimal 300 m<sup>2</sup> (untuk bangunan dan halaman);
- 2) memiliki ruang kegiatan anak yang aman dan sehat dengan rasio minimal 3 m<sup>2</sup> per-anak dan tersedia fasilitas cuci tangan dengan air bersih;
- 3) memiliki ruang guru;
- 4) memiliki ruang kepala;

- 5) memiliki ruang tempat UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) dengan kelengkapan P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan);
- 6) memiliki jamban dengan air bersih yang mudah dijangkau oleh anak dengan pengawasan guru;
- 7) memiliki ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak;
- 8) memiliki alat permainan edukatif yang aman dan sehat bagi anak yang sesuai dengan SNI (Standar Nasional Indonesia);
- 9) memiliki fasilitas bermain di dalam maupun di luar ruangan yang aman dan sehat; dan
- 10) memiliki tempat sampah yang tertutup dan tidak tercemar, dikelola setiap hari

#### **b. Pengembangan Sarana Kegiatan di TK**

Pengembangan sarana kegiatan di TK hendaknya disesuaikan dengan model pembelajaran yang dikembangkan di Taman Kanak-Kanak tersebut. Diantara model pembelajaran TK yang saat ini berkembang dan digunakan oleh satuan pendidikan di antaranya :

- 1) Model pembelajaran kelompok berdasarkan sudut-sudut kegiatan;
- 2) Model pembelajaran kelompok berdasarkan kegiatan pengaman;
- 3) Model pembelajaran berdasarkan area dan
- 4) Model pembelajaran berdasarkan sentra.

Pengembangan sarana kegiatan untuk setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda. Untuk lebih jelasnya selanjutnya akan disampaikan sarana kegiatan untuk setiap model pembelajaran yang berkembang di Taman Kanak-Kanak.

- 1) Sarana kegiatan dalam model sudut

Model pembelajaran ini perlu disediakan sudut-sudut kegiatan untuk dipilih oleh anak berdasarkan minatnya sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi karena minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan sesuai dengan tema dan subtema yang akan dibahas. Alat-alat yang diperlukan pada

pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan di atur sedemikian rupa di dalam ruangan/kelas dan disusun menurut sifat dan tujuan kegiatannya.

- 2) Sudut-sudut kegiatan dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a) Sudut keluarga:
  - b) Sudut alam sekitar dan pengetahuan:
  - c) Sudut pembangunan:
  - d) Sudut kebudayaan:
  - e) Sudut Ke-Tuhanan:

Model pembelajaran sudut memberikan kesempatan kepada anak didik belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Untuk lebih jelasnya sarana kegiatan dalam model sudut ruangan dapat ditata berdasarkan kelompok pengetahuan, dan dijelaskan dalam tabel berikut:



Gambar 1. 1 Contoh sarana kegiatan dalam model sudut  
 Sumber: Pedoman Pengelolaan kelas di TK, Direktorat PAUD

- 3) Sarana kegiatan dalam model area
 

Pada model ini anak diberi kesempatan untuk memilih/ melakukan kegiatan sendiri-sendiri sesuai dengan minatnya. Model ini menekankan pada prinsip:

  - a) Memberi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak;
  - b) Membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan, dan;
  - c) Adanya keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada model ini menggunakan 10 (sepuluh) area. Dalam satu hari dapat dibuka minimal 4 area. Pada area yang dibuka disiapkan alat peraga dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Adapun kesepuluh area tersebut adalah:

- a) Area agama
- b) Area Balok
- c) Area Berhitung/matematika
- d) Area IPA
- e) Area Musik
- f) Area Bahasa
- g) Area Membaca dan menulis
- h) Area Drama
- i) Area Pasir/Air
- j) Area Seni dan Motorik

Berikut adalah gambar tentang sarana kegiatan bermain sambil belajar di Taman Kanak- Kanak dengan model pembelajaran area:



Gambar 1. 2 Contoh sarana kegiatan dalam model area  
 Sumber: Pedoman Pengelolaan kelas di TK, Direktorat PAUD

- 4) Sarana kegiatan dalam model sentra  
 Pada model ini kegiatan pembelajaran dilakukan di sentra-sentra dimana pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberi pijakan-pijakan (scaffolding). Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas mulai dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan sebelum, selama,

dan sesudah main. Adapun sentra-sentra tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Sentra bahan alam dan sains
- b) Sentra balok
- c) Sentra seni
- d) Sentra bermain peran
- e) sentra persiapan
- f) sentra agama
- g) sentra musik.

Berikut ini adalah contoh gambar penataan ruang dan sarana kegiatan dalam model pembelajaran berbasis sentra:



Gambar 1. 3 Contoh sarana kegiatan dalam model sentra  
 Sumber: Pedoman Pengelolaan kelas di TK, Direktorat PAUD

5) Sarana kegiatan dalam model kelompok

Dalam model ini anak-anak dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok (tiga atau empat kelompok sesuai dengan minat dan jumlah anak) dengan kegiatan yang berbeda-beda. Salah satu kelompok melakukan kegiatan bersama pendidik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak secara individu. Jenis kegiatannya adalah pemahaman konsep dan materi yang memiliki tingkat kesulitan. Hal ini dilakukan secara bergiliran sehingga setiap peserta didik mendapat kesempatan melakukan kegiatan bersama pendidik. Pada saat anak



melakukan kegiatan bersama pendidik di kelompok tersebut, kelompok lain melakukan kegiatan yang dapat dikerjakan secara mandiri tanpa lepas dari pengawasan pendidik. Seluruh hasil kegiatan yang telah dilakukan anak, baik di kelompok yang melakukan kegiatan bersama pendidik ataupun yang mandiri menjadi bahan evaluasi pendidik dalam menentukan ketercapaian kemampuan anak.

Anak yang sudah selesai melakukan kegiatannya lebih cepat daripada temannya dapat memilih kegiatan yang diminatinya di kelompok lain. Apabila tidak tersedia tempat, peserta didik boleh bermain di kegiatan pengaman. Alat-alat bermain/sumber belajar pada kegiatan pengaman antara lain adalah balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kotak menara, alat pertukangan, puzzle, dan permainan pola.

### c. Penataan sarana kegiatan di TK

Penataan sarana kegiatan bermain anak di TK merupakan penataan sarana kegiatan fisik baik di dalam atau di luar ruangan, termasuk seluruh tempat bermain anak mulai dari halaman, bentuk dan ukuran ruangan, lantai, dinding, meubelair, warna dan berbagai alat main yang direncanakan sesuai dengan perencanaan. Mempersiapkan sarana kegiatan yang aman, nyaman, menarik dan didesain sesuai perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya. Sehingga seluruh potensi dan kreativitas anak dapat berkembang sesuai yang diharapkan, dan anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. Penataan sarana kegiatan seperti dijelaskan sebelumnya disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan hal ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah.

Adapun prinsip dalam penataan sarana kegiatan di Taman Kanak-Kanak yang diperhatikan oleh setiap pengelola lembaga ini adalah:

- 1) Membuat anak merasa aman.
- 2) Membuat anak merasa nyaman.

- 3) Mendorong anak untuk dapat bereksplorasi.
- 4) Mendukung anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
- 6) Memperhatikan karakteristik anak, kemampuan anak, latar belakang keluarga, lingkungan bermain dan budaya setempat.
- 7) Lingkungan main yang ditata dapat membantu anak memperkirakan berbagai kegiatan yang akan dilakukan baik pelaksanaannya (kelompok atau individu) maupun tempat alat main yang dibutuhkan.
- 8) Mengembangkan kemandirian. Lingkungan yang ditata dengan rapi, semua mainan yang boleh digunakan anak ditata dalam rak yang terjangkau anak, membuat anak dapat secara mandiri mengambil dan menyimpan kembali, tanpa harus minta tolong pendidik. Apabila di satuan PAUD menerima anak berkebutuhan khusus dengan kursi roda, maka ramp harus tersedia agar anak bisa mengakses lingkungan tanpa harus tergantung pada orang lain.
- 9) Mengembangkan kepercayaan diri anak. Lingkungan yang ditata sesuai dengan kondisi anak dapat membangun kepercayaan diri anak, bahwa mereka mampu melakukannya. Lingkungan yang penuh tantangan tetapi aman dilakukan anak, mendorong anak untuk mencari jalan keluar untuk mengatasi setiap tantangan yang ada. Hal ini menumbuhkan kreativitas dan sikap pantang menyerah.
- 10) Mengembangkan keterampilan motorik halus/koordinasi tangan-mata, keterampilan sosial, keaksaraan awal, sains dan teknologi, kemampuan matematika, serta kemampuan berkomunikasi. Lingkungan yang memfasilitasi dengan berbagai kegiatan langsung, tidak semata terfokus pada kegiatan akademik, akan mendorong anak senang terlibat dalam kegiatan tersebut.

#### d. Pengelolaan sarana prasarana di TK

Langkah pertama dalam pengelolaan sarana kegiatan di TK diawali dengan perencanaan. Perencanaan pengembangan sarana dan prasarana kegiatan di TK dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses perkiraan secara matang rancangan identifikasi dan pengadaan sarana prasarana yang sesuai dengan kebutuhan di Taman Kanak-Kanak. Perencanaan sarana prasarana di TK, diawali dengan identifikasi semua kebutuhan baik sarana maupun prasarana yang menunjang kelancaran proses pendidikan dan pembelajaran di TK. Kemudian setelah teridentifikasi seluruh kebutuhan, maka dilanjutkan dengan pengadaan atau pembelian sarana dan prasarana yang dibutuhkan sesuai ketentuan dan regulasi yang berlaku.

Langkah kedua adalah pengadaan. Pengadaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyediakan semua jenis sarana dan prasarana pendidikan persekolahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks persekolahan, pengadaan merupakan segala kegiatan yang dilakukan dengan cara menyediakan semua keperluan barang atau jasa berdasarkan hasil perencanaan dengan maksud untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Ada beberapa alternatif cara dalam pengadaan sarana dan prasarana pendidikan persekolahan. Beberapa alternatif cara pengadaan sarana dan prasarana pendidikan persekolahan tersebut adalah melalui pembelian, pembuatan sendiri, penerimaan hibah atau bantuan, penyewaan, pinjaman, pendaurulangan, penukaran, dan perbaikan atau rekondisi.

Langkah ketiga adalah penggunaan sarana dan prasarana, yaitu pemanfaatan segala jenis barang yang sesuai dengan kebutuhan secara efektif dan efisien. Dan langkah keempat adalah pemeliharaan sarana dan prasarana pendidikan adalah kegiatan untuk melaksanakan pengurusan dan pengaturan agar semua sarana dan prasarana selalu dalam keadaan baik dan siap untuk digunakan

secara berdayaguna dan berhasil guna dalam mencapai tujuan pendidikan. Pemeliharaan merupakan kegiatan penjagaan atau pencegahan dari kerusakan suatu barang, sehingga barang tersebut kondisinya baik dan siap digunakan

## 2. Pengembangan Sumber Belajar di TK

### a. Pengertian sumber belajar di TK

Sumber belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pendidikan anak usia dini di TK. Sumber belajar yang dipilih secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Pemanfaatan sumber belajar yang dipilih dengan tepat oleh guru akan sangat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mulai nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa dan seni.

Pengertian sumber belajar sangatlah beragam. Sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru, (Sudono:1995). Sementara itu dalam pandangan *Association For Educational Communication And Technology* atau AECT (Zaman, 2013), sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material (media software), peralatan (hardware), teknik (metode) dan lingkungan yang di gunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Artinya sumber belajar tidak terbatas pada buku saja akan tetapi lebih luas dan terperinci, yaitu meliputi : pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, teknik dan lingkungan adalah sumber belajar lain yang sangat potensial digunakan dalam membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material, peralatan teknik dan lingkungan. Kemudian menurut Sujana (1997) bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Atau dalam proses pembelajaran baik secara langsung atau tidak

langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Hal ini sejalan pula dengan yang disampaikan Torkleson (1965) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk kepentingan pelajaran yaitu segala yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Definisi ini mementingkan kata kepentingan pelajaran yang menunjukkan bahwa sumber belajar dan pemanfaatannya adalah memberdayakan berbagai sumber, tidak hanya terbatas pada buku atau alat-alat yang dapat di dengar dan dapat di lihat saja, namun sesuatu yang dapat di manfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar.

Dengan memperhatikan berbagai pendapat pakar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan, baik materil maupun imateril, manusia ataupun lingkungan yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran bagi seseorang.

#### **b. Fungsi dan manfaat sumber belajar**

Sumber belajar memiliki peran strategis yang lebih luas dibandingkan media pembelajaran. Sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan potensi serta kreativitas anak usia dini di TK. Adapun fungsi dan manfaat sumber belajar bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak menurut Eliawati (2005), adalah: (1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dan langsung, (2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (3) Menambah wawasan dan pengalaman anak. (4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. (5) Meningkatkan motivasi belajar anak. (6) Mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif . Untuk lebih jelasnya mengenai fungsi dan manfaat sumber belajar bagi pembelajaran dan pengembangan potensi dan kreativitas anak usia dini dijelaskan berikut contoh-contohnya sebagai berikut:

1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit dan langsung

Contoh : menggunakan bunga, daun, tangkai, atau binatang

peliharaan yang ada di halaman sekolah untuk mengenalkan konsep bilangan. Ketika guru mengajak anak berkunjung ke kantor polisi, kantor pos, bandara dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman kongkrit pada anak di TK. Disini peran guru sangat strategis dalam menentukan dan memilih sumber belajar apa yang sesuai dalam pengembangan potensi anak di Taman Kanak-Kanak.

- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.  
Contoh : informasi mengenai ragam binatang berkaki empat seperti harimau, singa, gajah, jerapah, dan binatang lainnya akan dapat dipahami secara konsisten dengan cara mengunjungi kebun binatang, dibandingkan dengan hanya melalui penggunaan media buku cerita tentang binatang.
- 3) Menambah wawasan dan pengalaman anak  
Contoh : pematang sawah dapat menjadi sumber belajar untuk mengenalkan bagaimana sebuah makanan dapat tersaji. Anak-anak dapat bersama-sama menanam padi, kemudian menumbuk, dan menyaksikan proses sampai akhirnya padi tersebut menjadi beras dan nasi yang siap dimakan. Sumber belajar tersebut dapat menambah wawasan dan pengalaman baru pada anak, serta diharapkan kepedulian anak terhadap profesi dan lingkungannya dapat meningkat.
- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru  
Contoh : kegiatan jalan-jalan bersama di lingkungan sekolah menjadi sumber belajar yang dapat memberikan informasi akurat dan terbaru. Anak-anak diajak untuk mempelajari perbedaan antara pertigaan dan perempatan jalan, atau mempelajari arah kanan dan kiri serta mempelajari aturan ketika berjalan kaki.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar anak  
Contoh : perilaku anak-anak di dalam kelas menjadi sumber belajar yang utama. Anak-anak belajar mengamati perilaku teman-temannya. Guru kemudian dapat memotivasi anak dengan cara memberikan pujian kepada anak yang berperilaku baik seperti ungkapan “hebat ya A mau berbagi makan kepada teman-

temannya”.

- 6) Mengembangkan kemampuan berpikir anak secara lebih kritis dan positif

Contoh : proses pembuatan teh manis dapat menjadi salah satu stimulus untuk anak dapat berpikir kritis. Pembuatan teh manis merupakan proses sains yang merubah suatu wujud air berwarna bening menjadi berwarna seperti teh. Proses ini diharapkan dapat menimbulkan serangkaian pertanyaan mengenai perubahan wujud tersebut.

### c. Jenis-Jenis Sumber Belajar di TK

Jenis-jenis sumber belajar bagi anak sangat banyak dan tidak terbatas. Hal ini sangat tergantung dari kreativitas guru sebagai pendidik dan pengasuh di TK, dan orang tua sebagai pendidik dan pengasuh di rumah. Dilihat dari pengembangannya, sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi sumber belajar yang dirancang dan sumber belajar yang dimanfaatkan. Sumber belajar yang dirancang yaitu segala sumber yang secara sengaja dirancang untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran tertentu, misalnya menata halaman depan taman kanak-kanak untuk digunakan pada perayaan kemerdekaan Negara Republik Indonesia.

Macam-macam sumber belajar menurut Anggini Sudono, (1995), adalah (1) tempat sumber belajar alamiah, (2) perpustakaan sebagai sumber belajar, (3) narasumber belajar, (4) media cetak, (5) alat peraga, (6) Tempat yang dikunjungi oleh anak /karyawisata, dan (7) ruang sumber belajar.

- 1) Tempat sumber belajar alami

Sumber belajar dapat berupa tempat yang sebenarnya, seperti kantor pos, kantor polisi, pemadam kebakaran, sawah, peternakan, hutan, perkapalan, lapangan udara dan sebagainya.

- 2) Perpustakaan sebagai sumber belajar

Sumber belajar yang dihimpun di perpustakaan merupakan khasanah yang lengkap. Berbagai *Encyclopedi*, buku-buku berisi

tema-tema dan segala bahan pelajaran dapat dikumpulkan dan ditata rapi di ruang perpustakaan. Perpustakaan ini bagaikan jantungnya sekolah karena kemajuan sekolah sangat ditentukan oleh perpustakaan. Karena itu guru dapat mengembangkan diri melalui perpustakaan.

3) Narasumber belajar

Para tokoh dan pakar merupakan narasumber yang dapat memberikan informasi tangan pertama, langsung dan benar. Kadang-kadang ada pula orang tua murid yang bersedia membantu memberikan keterangan langsung.

4) Media cetak

Yang termasuk media cetak adalah bahan cetak, buku, majalah, tabloid dan sebagainya. Gambar-gambar yang ekspresif dapat memberi kesempatan anak untuk bernalar dan mengungkapkan pikirannya dengan menggunakan kosa kata yang makin hari makin canggih.

5) Alat peraga

Alat peraga adalah semua alat yang digunakan oleh guru untuk menerangkan atau memperagakan pelajaran di dalam proses belajar mengajar. Namun harus dibedakan antara alat peraga guru dan alat permainan yang dimainkan oleh anak. Pada alat permainan, anak aktif mengadakan eksplorasi walaupun tidak menutup kemungkinan ia menggunakannya untuk bermain.

*Association For Educational Communication And Technology* atau AECT (Zaman, 2013) membagi sumber belajar menjadi enam komponen, yaitu :

- 1) Pesan, yaitu segala informasi yang harus disalurkan oleh komponen yang lain yang berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data.
- 2) Manusia, yaitu seseorang yang dipandang memiliki keahlian yang relevan dengan tema yang dibahas di kelas.
- 3) Bahan, yaitu segala materi baik yang disiapkan secara khusus oleh guru maupun informasi yang diperoleh dari lingkungan.



- 4) Peralatan, yaitu semua media/*hardwere* yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.
- 5) Teknik/metode, yaitu prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang yang menyampaikan pesan.
- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau disampaikan.

#### d. Pemilihan sumber belajar di TK

Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak usia dini sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola sumber belajar untuk pendidikan anak usia dini agar pelaksanaan program pendidikan dapat berjalan tidak saja efektif tetapi juga menyenangkan.

Ada hal-hal penting yang harus dipahami dan dimiliki guru di Taman Kanak-Kanak untuk mengantisipasi perkembangan dan keragaman sumber-sumber belajar yang disampaikan Eliawati (2005), sebagai berikut:

- 1) Memahami bentuk, jenis atau bahan apa yang tersedia termasuk sifat dan karakteristik masing-masing.
- 2) Mengetahui keberadaan sumber-sumber yang terkait di lingkungan pendidikan termasuk pola penataan dan pengorganisasiannya.
- 3) Secara berkesinambungan mengikuti atau mempelajari sumber-sumber informasi terkait yang mutakhir untuk kepentingan penyajian materi dalam proses pendidikan.

Berbagai usaha dan upaya guru dalam melakukan manajemen sumber belajar harus ditujukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan atau pengembangan potensi dan kreativitas bagi anak usia dini. Hal-hal yang harus diperhatikan guru berkenaan dengan sumber belajar di Taman Kanak-Kanak meliputi perencanaan, pengadaan, pemilihan, penyimpanan dan

pemeliharaan serta evaluasi penggunaannya. Semua tahapan tersebut merupakan proses dalam manajemen sumber belajar di sekolah atau di Taman Kanak-Kanak.

#### e. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar di TK

Pendidikan anak usia dini adalah upaya stimulasi pada anak agar seluruh potensi mereka berkembang secara optimal sesuai tahapan usianya. Peran guru sebagai pendidik dan pengasuh serta pembimbing dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan kemudahan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang terdapat dalam lingkungannya.

Salah satu karakteristik belajar anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang sangat besar terhadap segala sesuatu serta memiliki sikap berpetualang serta minat yang kuat untuk mengobservasi lingkungan. Solehuddin (2000:46) bahwa rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri anak usia dini. Ia memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang kuat. Mengajak anak untuk mengobservasi lingkungan yang ada di sekitar anak merupakan hal penting dalam mengembangkan potensi pada diri anak.. Diantara manfaat yang dapat diperoleh dalam pemilihan dan penggunaan lingkungan sebagai belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari anak
- 2) Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*) sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya.
- 3) Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan mendorong pada penghayatan nilai-nilai atau aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya.
- 4) Penggunaan lingkungan dapat menarik bagi anak
- 5) Pemanfaatan lingkungan menumbuhkan aktivitas belajar anak (*Learning Activities*) yang lebih meningkat.

Adapun jenis-jenis lingkungan sebagai Sumber Belajar adalah sebagai berikut:

1) Lingkungan Alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu udara, dan sebagainya.

2) Lingkungan Sosial

Hal-hal yang bisa dipelajari oleh anak usia dini dalam kaitannya dengan pemanfaatan lingkungan sosial sebagai sumber belajar ini misalnya : Mengetahui adat istiadat dan kebiasaan penduduk setempat di mana anak tinggal. Hal ini diperlukan agar anak sebagai anggota masyarakat dapat bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sesuai dengan adat istiadat dan kebiasaan yang dianut. Mengetahui jenis-jenis mata pencaharian penduduk di sekitar tempat tinggal dan sekolah, misalnya petani, pedagang, montir mobil/motor, tukang pangkas rambut, dsb.

3) Lingkungan Budaya

Lingkungan budaya atau lingkungan buatan yakni lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Antara lain irigasi dan pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, museum, candi dan pembangkit tenaga listrik. Anak dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya.

## D. Aktivitas Pembelajaran

### 1. Mengkaji Ulang tentang Pengembangan Sarana Kegiatan di TK (Curah Pendapat, 1 JP )

Untuk memahami pengembangan sarana kegiatan di TK, bacalah Bahan Bacaan KP 1, bagian 1 tentang Pengembangan Sarana Kegiatan di TK. Saudara duduk berkelompok, masing-masing kelompok 8 (delapan orang), kemudian lakukanlah aktivitas berikut ini:

- a. Diskusikan standar dan persyaratan pengembangan sarana kegiatan di TK sesuai regulasi yang berlaku!
- b. Diskusikan perencanaan pengembangan sarana kegiatan di TK berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan!
- c. Diskusikan bagaimana sebaiknya penataan sarana kegiatan di TK?
- d. Diskusikan bagaimana pengelolaan sarana prasarana kegiatan di TK!
- e. Diskusikan bagaimana langkah-langkah perawatan sarana kegiatan di TK?

Setelah Saudara melaksanakan aktivitas di atas, silahkan jawab pertanyaan - pertanyaan dalam LK 01-A, selanjutnya diskusikan kembali dengan teman dalam kelompok, kemudian hasil diskusi tersebut ditulis di kertas plano dan ditempel di dinding kelas, untuk selanjutnya dipresentasikan oleh perwakilan kelompok.

#### LK 01-A

#### Mengkaji ulang Pengembangan Sarana Kegiatan di TK

1. Jelaskan standar dan persyaratan pengembangan sarana kegiatan di TK sesuai regulasi yang berlaku!

2. Jelaskan perencanaan pengembangan sarana kegiatan di TK berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan!

3. Bagaimana sebaiknya penataan sarana kegiatan di TK?

4. Jelaskan secara rinci bagaimana pengelolaan sarana prasarana kegiatan di TK!

5. Bagaimana langkah-langkah perawatan sarana kegiatan di TK?

## 2. Mengkaji Sumber Belajar di TK (Kerja Kelompok, 30 Menit )

Untuk memahami pengembangan sumber belajar di TK, bacalah Bahan Bacaan KB 1, bagian 2 tentang Pengembangan sumber belajar di TK. Saudara duduk berkelompok, masing-masing kelompok 8 (delapan orang). Silahkan setiap kelompok melakukan aktivitas sebagai berikut :

- a. Diskusikanlah bersama kelompok beberapa pengertian tentang sumber belajar!
- b. Diskusikanlah bersama kelompok fungsi dan manfaat sumber belajar dan berikanlah salah satu contoh kongkrit dari fungsi dan manfaat tersebut!

- c. Diskusikanlah bersama kelompok jenis-jenis sumber belajar yang dapat dipergunakan di TK! Dan coba sebutkan yang sudah dimanfaatkan di TK Saudara!
- d. Diskusikanlah bersama kelompok bagaimana memilih sumber belajar untuk digunakan dalam suatu proses pembelajaran di TK!
- e. Diskusikanlah bersama kelompok bagaimana memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar? Dan berikanlah satu contoh!

Setelah saudara melaksanakan aktivitas diskusi di atas, selanjutnya silahkan saudara kerjakan LK 01-B, kemudian diskusikan kembali dengan teman di kelompok dan hasil diskusi ditulis di kertas plano dan ditempel di dinding kelas, untuk selanjutnya dipresentasikan oleh perwakilan kelompok.

#### **LK 01- B**

##### **Mengkaji Sumber Belajar di TK**

1. Jelaskan beberapa pengertian tentang sumber belajar!

2. Sebutkan fungsi dan manfaat sumber belajar dan berikanlah salah satu contoh kongkrit dari fungsi dan manfaat tersebut!

3. Sebutkan jenis-jenis sumber belajar yang dapat dipergunakan di TK! Dan coba sebutkan yang sudah dimanfaatkan di TK Saudara!

4. Jelaskan bagaimana memilih sumber belajar untuk digunakan dalam suatu proses pembelajaran di TK!

5. Jelaskan bagaimana memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar?  
Dan berikanlah satu contoh!

### E. Latihan

Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D yang mewakili jawaban yang paling benar!

1. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material (media software), peralatan (hardware), teknik (metode) dan lingkungan yang di gunakan secara sendiri-sendiri maupun di kombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Artinya sumber belajar...
  - A. tidak terbatas pada buku saja akan tetapi lebih luas dan terperinci, yang meliputi pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, teknik dan lingkungan
  - B. terbatas pada buku, orang dan lingkungan baik sosial, budaya dan alam sekitar
  - C. tidak terbatas pada buku saja akan tetapi juga meliputi pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, alat permainan edukatif dan berbagai sarana kegiatan
  - D. terbatas pada buku, pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, dan teknik-teknik dalam pembelajaran
2. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk prinsip dan persyaratan sarana dan prasarana di TK dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, adalah:
  - A. aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak,
  - B. sesuai dengan tingkat perkembangan anak,
  - C. memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar,
  - D. luas lahan minimal 200 m<sup>2</sup>, dan memiliki ruang anak dengan rasio minimal 2 m<sup>2</sup> per peserta didik,

3. Standar sarana prasarana yang harus dipenuhi oleh pengelola pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak, dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu pasal...
  - A. pasal 31 dan 32,
  - B. pasal 33 dan 34
  - C. pasal 30 dan 31
  - D. pasal 35 dan 36
4. Sumber belajar memiliki peran strategis yang lebih luas dibandingkan media pembelajaran. Sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan potensi serta kreativitas anak usia dini di TK. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk fungsi dan manfaat sumber belajar bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah:
  - A. dapat memberikan pengalaman belajar yang abstrak dan konkrit
  - B. dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
  - C. menambah wawasan dan pengalaman anak.
  - D. memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
5. Sumber belajar sangatlah beragama dan luas, menurut Anggini Sudono, (1995), salah satu jenis sumber belajar adalah “ narasumber belajar”, . Pernyataan yang merupakan rasional bahwa narasumber belajar sebagai bagian dari sumber belajar adalah...
  - A. para tokoh dan pakar merupakan nara sumber yang dapat memberikan informasi tangan pertama, langsung dan benar
  - B. para guru dan tenaga kependidikan lain dapat memberikan informasi-informasi yang penting bagi anak
  - C. para tokoh dan pakar merupakan nara sumber yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan berbagai ilmu yang sangat penting bagi perkembangan anak
  - D. para guru dan tenaga kependidikan lain biasanya kreatif dan inovatif menjadi narasumber yang penting bagi anak



## F. Rangkuman

1. Sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru.
2. Macam-macam sumber belajar adalah (1) tempat sumber belajar alamiah, (2) perpustakaan sebagai sumber belajar, (3) narasumber belajar, (4) media cetak, (5) alat peraga, (6) Tempat yang dikunjungi oleh anak /karyawisata, dan (7) ruang sumber belajar
3. Sarana dan prasarana di Taman Kanak-Kanak berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, pasal 31 dan 32. Adapun prinsip pengadaan sarana prasarana meliputi: aman,bersih, sehat, nyaman, dan indah; sesuai dengan tingkat perkembangan anak; memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar, danbenda lainnya yanglayak pakai serta tidak membahayakan kesehatan anak.
4. Upaya pengelolaan sumber belajar ini perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan bagi anak usia dini. Upaya tersebut meliputi perencanaan, pengadaan, pemilihan, penyimpanan dan pemeliharaan serta evaluasi penggunaannya.
5. Pemanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial dan pengetahuan budaya, perkembangan emosional serta intelektual.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkan jawaban anda dengan kunci jawaban yang telah tersedia. Hitung jawaban yang benar. Kemudian gunakan rumus berikut ini

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan :

- 90 – 100 % = Baik sekali
- 80 – 89 % = Baik
- 70 – 79 % = Cukup
- < 70 % = Kurang

Jika mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan pembelajaran berikutnya. Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi pokok 1, terutama materi-materi yang belum dikuasai.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

### MEDIA PEMBELAJARAN DI TK

#### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pokok 2 ini, peserta mampu menjelaskan media pembelajaran di TK.

#### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2, peserta diharapkan dapat :

1. Menjelaskan konsep: pengertian, tujuan dan manfaat media pembelajaran
2. Menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran
3. Memilih dan merencanakan pembuatan media pembelajaran
4. Membuat dan menggunakan media pembelajaran untuk anak TK

#### C. Uraian Materi

##### 1. Konsep media pembelajaran

Apa yang Anda ketahui tentang Media?

Apa yang Anda lakukan ketika Anda akan menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini di TK?. Tentunya Anda akan mempersiapkan segalanya dengan mempergunakan atau membuat media pembelajaran agar dalam proses belajar dapat berjalan dengan lancar dan dimengerti oleh anak didik Anda. Sebagai seorang guru TK pada waktu mengajar tentunya tidak cukup hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan materi pembelajaran, bukan?. Tentunya Anda membutuhkan media atau sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dalam kegiatan pembelajaran untuk berkomunikasi dengan anak didik Anda. Akan tetapi dalam hal ini Anda harus ingat media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi media sebagai informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal, karena media pembelajaran adalah komponen tak terpisahkan (integral) dari sistem pembelajaran. Jadi pada prinsipnya penggunaan media sangat bermanfaat untuk menunjang proses belajar-mengajar Anda, karena pada saat Anda melakukan proses pembelajaran (menyajikan informasi/pesan) kepada anak didik Anda dengan menggunakan media, maka informasi atau pesan-pesan yang disampaikan tersebut akan/dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan perilaku anak berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Sebagai pengguna media pembelajaran di TK diharapkan Anda dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhan, dan juga media yang digunakan tidak harus mahal, atau berteknologi canggih, akan tetapi lebih pada pertimbangan kemampuan Anda dalam menerapkannya, kesesuaian materi dengan tema pembelajaran, dan ketersediaan sarana yang ada.

Perhatikan dan pahami setiap uraian yang ada dalam kotak-kotak di bawah ini:

- Media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.
- Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran anak usia dini (TK) terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan oleh guru. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada anak melalui suatu media dengan menggunakan suatu prosedur pembelajaran tertentu

yang disebut metode, yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut dengan media pembelajaran. Dapat Anda lihat gambar di bawah ini bagaimana hubungan antara media dengan pesan dan metode dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran  
Sumber : <http://zulkafri2.blogspot.co.id/2012/12/manfaat-media-pembelajaran.html>

Secara umum istilah media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002:6), sedangkan pembelajaran adalah usaha untuk menjadikan individu atau orang lain melakukan kegiatan belajar. Para ahli mencontohkan, media itu sebagai alat atau sarana yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran seperti buku, film, kaset, film bingkai (slide film), televisi, komputer, CD-Audio, CD-Video, dsb.

Untuk memperjelas pemahaman Anda tentang media, di bawah ini dipaparkan secara umum berbagai pengertian media pembelajaran dari para ahli pendidikan, sebagai berikut:

**Briggs** mengatakan, bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang dapat menyajikan pesan atau menyampaikan isi/materi sehingga merangsang siswa untuk belajar. **Wilbur Schramm** mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. *National Education Associaton (NEA)*

mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras, dengan kata lain media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program pembelajaran. **Gagne** mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selanjutnya **AECT/Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan** menyatakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Setelah mencermati beberapa pengertian di atas, ternyata yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu unsur pesan yang dibawanya (*message atau software*) dan unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*). Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak, sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut.

Dua unsur penting dalam media pembelajaran :

- Unsur pesan (*software*) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak.
- Unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar-mengajar. Apabila dalam

satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa).

Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 2. 2 Unsur-unsur Media Pembelajaran  
Sumber: <http://www.m-edukasi.web.id/>

Untuk lebih memahaminya lagi, coba Anda cermati lagi uraian tentang media pembelajaran ini. Media merupakan sarana atau alat komunikasi sekaligus merupakan sumber informasi. Disebut alat komunikasi karena istilah media merujuk pada segala sesuatu yang membawa pesan atau mengantar pesan dari sumber kepada penerima. Sedangkan media dikatakan sumber informasi karena isi pesan terkandung di dalam sarana atau alat tersebut. Sebagai contoh antara lain gambar atau foto, televisi, video, diagram, barang-barang cetak, program komputer, atau radio. Contoh-contoh tersebut dapat menjadi media pembelajaran ketika benda-benda itu mengandung pesan untuk tujuan pembelajaran.

- Media pembelajaran adalah merupakan benda-benda, baik alat maupun bahan yang berisi pesan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Banyaknya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru terkadang luput dari perhatiannya. Menggunakan berbagai media pembelajaran memang membutuhkan keterampilan tertentu dan khusus. Oleh sebab itu sebelumnya Anda harus mengetahui bahwa media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam. Pertama, media adalah segala sesuatu yang ada atau tidak sengaja dibuat tetapi dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, pasar, bendungan, kantor pos, stasiun, candi, kebun, dll. Kedua, media merupakan benda-benda, baik alat maupun bahan yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. 3 Macam-macam Media Pembelajaran  
<http://fairuzelsaid.wordpress.com/2011/05/24/pengertian-dan-tujuan-alat-peraga-pendidikan>

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka Anda sebagai guru TK harus memiliki pengetahuan, pemahaman dan pengertian, serta memiliki keterampilan yang cukup tentang media pembelajaran,



bagaimana cara menggunakan media tersebut, kemudian bagaimana cara membuat sendiri alat-alat media pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan usia perkembangan anak TK. Disamping harus mampu menggunakan media/alat-alat yang tersedia, Anda dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia tersebut, dan juga harus dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Karena media pembelajaran yang dibuat oleh para guru TK, diharapkan dapat menjadi alat peraga atau media yang menarik minat anak, mendorong aktifitas, mengembangkan kreativitas dan membantu anak untuk lebih memahami materi kegiatan yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai dan semua aspek pengembangan yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik.

Di bawah ini adalah beberapa media pembelajaran *puzzle* yang dapat menarik perhatian anak TK:



Gambar 2. 4 Media puzzle

Sumber: <http://bakulkenes.blogspot.co.id/2011001archive.html>

#### b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi stimulus yang dibutuhkan oleh anak, karena pada usia tersebut mereka akan lebih tertarik serta lebih cepat dalam hal mempelajari sesuatu yang dapat di inderanya, baik dengan cara dilihat, didengar, diraba, dicium dan dirasakan secara langsung. Dengan adanya ketertarikan anak ketika Anda mempergunakan media tersebut maka diharapkan dapat

merangsang anak untuk mempelajari sesuatu dengan cara lebih cepat dan menyenangkan.

Tujuan media pembelajaran adalah membantu anak didik dalam belajar agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajarinya, sehingga terciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien.

Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri anak.

Manfaat yang didapatkan jika menggunakan media pembelajaran adalah anak akan mendapatkan informasi yang jelas dan nyata, karena lebih kepada benda dan bukan kata-kata saja yang disampaikan. Kemudian akan meningkatkan keaktifan seorang anak di dalam proses belajar.

Secara umum media pembelajaran memiliki nilai-nilai yang bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak. Pengalaman tiap anak berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Pemberian pengalaman belajar yang nyata/konkret akan lebih bermakna dalam proses belajar anak. Sebagai contoh, Anda menjelaskan tentang binatang-binatang besar, salah satunya binatang gajah ke anak-anak, sebaiknya Anda tidak menjelaskan secara lisan, Anda dapat memfasilitasi anak untuk melihat atau membawa langsung ke kebun binatang, atau jika anak tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajarinya, maka objek atau bendanyalah yang dibawa ke anak. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara *audio visual* dan *audial*.

- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh anak-anak tentang suatu objek, hal ini disebabkan :
- (a) objek atau benda terlalu besar, misalkan pesawat terbang, kapal laut, candi, pasar, museum, dll., dapat disajikan dengan bantuan gambar, film.
  - (b) objek atau benda terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, gambar, film, slide. Misalkan binatang-binatang kecil semut, nyamuk, larva, virus, bakteri, dll.
  - (c) objek atau benda yang bergerak terlalu lambat dapat disajikan melalui slide, film atau video. Misalkan pertumbuhan pada tanaman kecambah, bunga yang sedang mekar, pertumbuhan pada binatang kupu-kupu (metamorfosa).
  - (d) objek atau benda yang bergerak terlalu cepat. Misalkan terjadinya gunung meletus, melesatnya anak panah atau peluru, dapat disajikan melalui video atau film.
  - (e) objek yang terlalu kompleks. Misalnya Anda sedang menjelaskan sistem peredaran darah tubuh manusia, menghembusnya angin kencang dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - (f) objek atau benda terlalu halus. Misalnya Anda menjelaskan/membuat kreasi dari bahan kapuk atau kapas, kertas halus, kain, dll., dapat disajikan melalui komputer, video atau film.
  - (g) objek atau benda yang mengandung berbahaya dan resiko tinggi, dapat disimulasikan dengan media komputer, film, program televisi maupun video. Misalkan binatang-binatang berbahaya, bencana alam, dll

Adapun pemanfaatan media pembelajaran untuk anak TK secara khusus mempunyai nilai sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya.
- 2) Media menghasilkan keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- 4) Media membangkitkan keinginan dan minat baru pada anak-anak.
- 5) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 6) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai ke yang abstrak.

Sementara ahli lain Kemp dan Dayton, mengemukakan beberapa manfaat tentang media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan/terstandar
- 2) Proses pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek/dikurangi
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Sikap positif anak terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 7) Peranan guru mengarah ke arah yang positif dan produktif.

Manfaat penggunaan media pembelajaran bagi anak :

- ✓ Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- ✓ Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. Karena semakin banyaknya verbalisme maka semakin abstrak pemahaman yang diterima.
- ✓ Mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain manfaat di atas, terdapat beberapa hal yang sangat penting dan perlu anda perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran di TK, antara lain:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 6) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Secara garis besar, fungsi atau manfaat media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan pendidik (*self instructional media*). Media sebagai alat bantu pembelajaran mengandung makna bahwa penggunaan media tersebut tergantung pada pendidik. Media tersebut digunakan untuk membantu pendidik dalam mengajar. Contoh media sebagai alat bantu pembelajaran misalnya, kapur, papan tulis, peta, bola dunia, bagan, grafik, proyektor slide, transparansi, OHP, dsb. Semua media tadi merupakan alat bantu bagi pendidik dalam mengajar. Media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri dengan sedikit atau tanpa bantuan pendidik, misalnya modul, komputer multimedia, paket pengajaran berprograma, buku resep, buku petunjuk pengoperasian suatu peralatan (*user manual*), dsb.

Dengan memahami uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran dapat berfungsi atau bermanfaat manakala digunakan dengan baik dan benar sesuai prosedur, dan sangat dipengaruhi oleh pemilihan media yang tepat.

**2. Jenis dan karakteristik media pembelajaran di TK**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di TK. Untuk mempermudah pemahaman Anda mengenai berbagai jenis dan karakteristik media pembelajaran. Coba Anda perhatikan gambar 4. di bawah ini.



Gambar 2. 5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dari gambar di atas, Anda dapat melihat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Berikut diuraikan keterangan dari masing-masing jenis dan karakteristik media pembelajaran:

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual termasuk media yang paling sering digunakan oleh para guru dalam berbagai jenis, bentuk, dan penggunaannya untuk membantu menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projectedvisual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projectedvisual*). Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) dimana gambar atau tulisan akan nampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam misalnya gambar diam (*still pictures*) dan proyeksi gerak misalnya gambar bergerak (*motionpictures*). Media visual yang dapat diproyeksikan diantaranya film, baik yang diputar melalui VCD, DVD, LCD, maupun melalui proyektor.

Media visual yang tidak dapat diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia :

- 1) Media gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang diajarkan. Media gambar diam ini ada yang sifatnya tunggal ada juga yang berseri yaitu berupa sekumpulan gambar diam yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan media gambar diam, antara lain :
  - a) Dapat menterjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret.

- b) Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, surat kabar, kalender.
  - c) Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain.
  - d) Dapat digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran dan semua tema.
- 2) Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis ini adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). Bila Anda akan menggunakan media grafis ini terlebih dahulu Anda harus memahami dan mengerti arti simbol-simbolnya, sehingga media ini akan lebih efektif untuk menyajikan isi tema kepada anak. Fungsi dan karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan dan dibawa.

Yang termasuk ke dalam jenis-jenis media grafis ini diantaranya :

- a) **grafik** : gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif, misal untuk mempelajari pertumbuhan;
- b) **sketsa** : gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail, dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan;
- c) **bagan/chart** : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa, selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal;
- d) **diagram/skema** : gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek



- tertentu secara garis besar, misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme;
- e) **peta/globe, papan flanel, papan buletin, poster, kartun, dan komik**, gambar / foto adalah media paling umum digunakan;
  - f) **grafik** : gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif, misal untuk mempelajari pertumbuhan.
- 3) Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran di TK, media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, Penggunaan media model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misalkan untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
- 4) Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Realia ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, atau binatang yang tidak berbahaya. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

Media visual yang dapat diproyeksikan terdiri dari Transparansi OHP dan Film bingkai (slide) :

- 1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (**Overhead transparency / OHT**) dan perangkat keras (**Overhead projector / OHP**). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu: Mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu, dan membuat sendiri secara manual.

2) Film bingkai / slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis, untuk menyajikannya dibutuhkan proyektor slide.

b. Media Audio

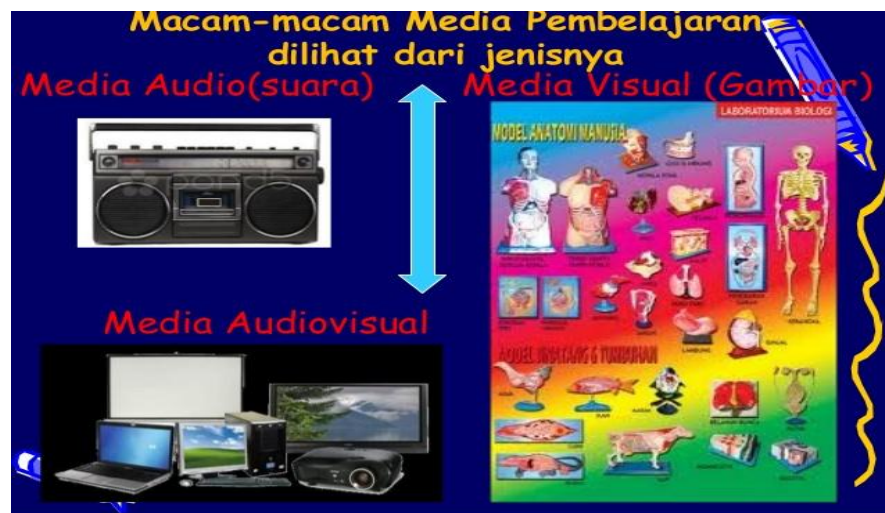
Berbeda dengan mediavisual, media audio mengandung pesan dalam bentuk auditif (berkaitan dengan indera pendengaran) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk mempelajari isi tema. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini (TK) pada umumnya hanya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan, sehingga media audio ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

Ada manfaatnya juga jika Anda menggunakan media audio ini, sebagai contoh, coba anda putarkan sebuah cerita ataupun lagu-lagu dengan menggunakan media audio, kemudian perintahkan anak-anak untuk menyimak, mendengarkan, dan menirukan cerita atau menyanyikan lagu yang telah diputarkan tadi. Setelah Anda menggunakan media audio ini apakah ada manfaatnya? Tentunya ada, yaitu bagi anak usia TK belajar melalui radio dapat merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya. Oleh karena itu jika Anda ingin memperoleh hasil belajar yang dicapai anak lebih optimal maka media audio harus dipersiapkan secara maksimal, seperti besar kecilnya volume suara, serta intonasi-intonasi suara yang diperdengarkan, sehingga anak dapat menangkap dan memahami suara yang didengar, baik itu isi cerita maupun isi

lagunya. Sehingga nantinya dapat menambah perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat yang betul bagi anak. Termasuk ke dalam jenis media ini antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, kaset audio, piringan hitam, CD audio dan laboratorium bahasa.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, merupakan kombinasi dari media visual dan audio yang sering disebut media pandang dengar. Media audio-visual memberikan manfaat yang sangat besar karena dalam banyak hal mampu menggabungkan manfaat dari media visual dan audio. Dengan menggunakan media ini anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan, karena media audio-visual dapat menyajikan pesan-pesan sesuai dengan isi tema kegiatan kepada anak akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar saja. Contoh media audio-visual antara lain program televisi atau program video pendidikan, program slide suara.



Gambar 2. 6 Jenis-jenis Media Pembelajaran  
<http://www.slideshare.net/febrikebumen/media-pembelajaran-32569918>

Selain jenis-jenis media yang sudah diuraikan di atas, masih banyak jenis-jenis media lain sebagai alat yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, diantaranya:

### 1) Papan Tulis (*Blackboard*)

Papan tulis mempunyai nilai tertentu, seperti penyajian bahan dapat dilakukan secara jelas, kesalahan tulisan mudah diperbaiki, dapat merangsang anak untuk aktif, dapat menarik perhatian. Penggunaan papan tulis memerlukan keterampilan menulis dan kerajinan membersihkannya.

### 2) Papan Buletin (*Bulletin board*) dan Display



Gambar 2. 7 Media Papan Buletin  
[www.slideshare.net/enengsusanti/membuat-media-pembelajaran-sederhana](http://www.slideshare.net/enengsusanti/membuat-media-pembelajaran-sederhana)

Papan buletin biasanya ditempatkan pada lokasi yang dapat menarik perhatian orang-orang yang lewat sehingga dapat singgah dan melihat atau membaca informasi di papan tersebut. Papan buletin ini seperti tempat menampilkan gambar-gambar khusus yang menunjukkan benda, poster atau karya anak-anak, dapat digunakan sebagai papan pengumuman kelas.

### 3) Gambar dan Ilustrasi Fotografi

Bersifat konkret, tak terlalu terbatas pada ruang dan waktu, membantu memperjelas masalah, membantu kelamahan indera, mudah didapat, relatif murah dan mudah digunakan.

### 4) *Slide dan Filmstrip*

Merupakan gambar yang diproyeksikan, dapat dilihat dan mudah dioperasikan. Di sekolah-sekolah tradisional hampir tak pernah

digunakan, karena *slide* dan *filmstrip* mensyaratkan sumber tenaga listrik dan perangkat keras.

#### 5) **Rekaman Pendidikan**

Melalui alat ini kita dapat mendengarkan cerita, pidato, musik, sajak, pengajian. Selain itu, mempunyai nilai yaitu dapat memberikan bermacam-macam bahan, pelajaran dapat lebih konkret, mendorong aktivitas belajar dan sebagainya.

#### 6) **Radio Pendidikan**

Media radio biasanya tidak dipergunakan penuh langsung untuk tujuan pembelajaran. Radio pendidikan dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan dapat memusatkan perhatian anak pada kata-kata yang digunakan, pada bunyi dan artinya. (sangat berguna bagi program sastra atau puisi).



Gambar 2. 8 Media radio

#### 7) **Televisi Pendidikan**

Media televisi mempunyai nilai tertentu, yaitu bersifat langsung dan nyata, jangkuan luas, memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa dan menarik minat.



Gambar 2. 9 Media televisi pendidikan

**8) Peta dan Globe**

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi, globe adalah bola bumi atau model. Keduanya berbeda secara gradual akan tetapi saling melengkapi.



**9) Buku Pelajaran**



Gambar 2.10 Buku sumber pembelajaran  
<http://www.m-edukasi.web.id/2014/09/buku-benda-benda-di-lingkungan-sekitar.html>

Buku pelajaran membantu guru merealisasikan kurikulum, memudahkan kontinuitas pelajaran, dan dapat dijadikan pegangan.

Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, dari segi pembuatannya, keefesiennya, dan penggunaannya. Kemampuan melihat karakteristik terhadap media pembelajaran adalah

kebutuhan dasar yang harus dimiliki dan diperhatikan oleh seorang guru, agar guru dapat melihat dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan secara bervariasi dan dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti dalam pengucapan (*pronunciation*) dalam bahasa asing. Untuk memperkenalkan bahasa asing kepada anak usia TK media ini tergolong tepat, karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan dalam pengucapan, pengulangan dan sebagainya.

Dari semua jenis media yang sudah dipaparkan di atas, apakah ada yang sesuai dan cocok untuk digunakan di TK atau di sekolah Anda?

### 3. Memilih dan Merencanakan Pembuatan Media Pembelajaran

Guru diharapkan tidak memilih media karena suka dengan media tersebut. Disamping itu, diharapkan juga tidak langsung terbujuk oleh ketersediaan beragam media canggih yang sudah semakin pesat berkembang saat ini seperti komputer. Yang perlu diingat, media yang dipilih adalah untuk digunakan oleh peserta didik di dalam proses belajar. Dengan demikian, pilihlah media yang dibutuhkan untuk menyampaikan topik mata pelajaran, yang memudahkan peserta didik belajar, serta yang menarik dan disukai peserta didik.

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja yang dapat digunakan. Guru yang biasanya hanya memilih jenis media pembelajaran berdasarkan yang paling disukainya dan tidak begitu relevan dengan kemampuan yang harus dicapai anak, maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan tepat,

maka perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media.

Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran, adalah :

- a. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan prosedur sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi anak selama pembelajaran berlangsung.
- f. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir anak, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh anak.

Kegiatan perencanaan dan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian integral dari penggunaan media pembelajaran di TK, sebab jika Anda salah memilih akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai anak. Dengan demikian dalam merencanakan dan memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan tujuan atau kemampuan yang akan dicapai, sifat-sifat isi tema yang akan dipelajari anak, strategi pembelajaran yang akan digunakan, dan sistem penilaian yang direncanakan. Pada prinsipnya, media yang akan Anda gunakan dapat memberikan rangsangan semangat atau motivasi pada anak untuk dapat belajar



dengan mudah dan menyenangkan sehingga mereka tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan di atas, maka media bagi anak TK harus memenuhi syarat-syarat:

- a. Media harus menarik atau menyenangkan, baik warna maupun bentuknya.
- b. Bentuknya harus tumpul (tidak tajam)
- c. Ukuran disesuaikan dengan anak usia TK
- d. Tidak membahayakan anak
- e. Dapat dimanipulasi (dikembangkan)



Gambar 2.11 Macam-macam media pembelajaran dari kayu

Media pembelajaran pada perkembangan sekarang ini sangat beragam, seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa media pembelajaran itu banyak jenisnya, ada media penyaji, media objek dan media interaktif:

- a. Media penyaji yaitu media yang mampu menyajikan informasi. Misal gambar, poster, foto (yang digunakan sebagai alat peraga), transparansi, radio, telepon, film, video, televisi, multimedia (kit).
- b. Media objek yaitu media yang mengandung informasi seperti realia, replika, modul benda tiruan.
- c. Media interaktif yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Misal *scrabble*, *puzzle*, simulator, laboratorium, atau komputer.

Jika guru dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali, maka guru perlu mempelajari klasifikasi media. Klasifikasi media ini penting dipertimbangkan karena tidak ada satu jenis media yang terbaik untuk mencapai satu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan. Antara satu media dengan media yang lain saling melengkapi.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia TK, ada beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan, sebagai berikut :

Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak usia TK yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih. Pemilihan media pembelajaran hendaknya didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.

Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya. Lebih jelasnya jika Anda memilih media pembelajaran dan perlengkapan sekolah sebaiknya melibatkan anak, agar Anda dapat memahami karakter, minat dan imajinasi anak dan dapat membantu pencapaian potensinya lebih optimal. Oleh karena itu, ragam media yang digunakan juga harus dipilih berdasarkan pertimbangan yang bijak.


Merencanakan Media Pembelajaran di TK adalah hal yang sangat penting dilakukan seorang guru dalam setiap kegiatan. Apapun jenis kegiatannya faktor perencanaan ini sangat penting untuk diperhatikan mengingat banyak kegiatan yang akhirnya kurang berhasil atau bahkan mengalami kegagalan dan tidak mencapai hasil yang maksimal akibat

tidak direncanakan dengan baik. Apabila Anda akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak TK, maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang matang dan teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Membuat desain media
- f. Melakukan revisi

Untuk memudahkan anda dalam merencanakan kebutuhan media pembelajaran, Anda dapat menggunakan contoh Tujuan Pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berikut ini sebagai rujukan utama.

Tabel 2. 1 Perencanaan media pembelajaran

Tema / Subtema	Kemampuan/ Indikator Hasil Belajar	Sumber Belajar yang dibutuhkan	Keterangan
Aku	Bahasa : <ul style="list-style-type: none"> <li>• anak dapat menirukan kembali urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)</li> <li>• anak dapat mengikuti beberapa perintah sekaligus</li> <li>• anak dapat menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan lain sebagainya.</li> </ul>	Boneka tangan, Boneka jari 	Boneka tangan ini dapat dibuat dari bahan-bahan bekas, selanjutnya dirancang agar menjadi lebih menarik.

#### 4. Membuat dan Menggunakan Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, maka sebelum Anda mengajar terlebih dahulu anda harus membuat perencanaan media pembelajaran, dimulai dengan mengadakan identifikasi kebutuhan media di suatu lingkungan pendidikan anak TK, kemudian kebutuhan-kebutuhan ini dirumuskan melalui observasi atau pengamatan, khususnya untuk proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran anak TK. Setelah mengidentifikasi kebutuhan tersebut Anda akan memperoleh data tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dibutuhkan untuk program pembelajaran TK, sesuai dengan tema, kemampuan dan tujuan yang diinginkan.

Agar penggunaan media dalam proses pembelajaran, mendapatkan hasil yang optimal Anda harus mengetahui mengenai beberapa hal yang merupakan prinsip-prinsip dari media tersebut. Dan yang terpenting dalam menggunakan media pembelajaran Anda harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengetahui kriteria serta prinsip media yang digunakan,
- b. Melakukan persiapan dalam menggunakan media,
- c. Memilih media yang sesuai,
- d. Tingkat kesesuaian anak membaca dan menggunakan media,
- e. Persiapan rencana pembelajaran untuk menuntun penggunaan media,
- f. Cara menggunakan media sehingga menarik minat anak.

Sangat dianjurkan seorang guru untuk secara kreatif membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan sekitarnya, mampu memilih media pembelajaran secara tepat dan mampu mengembangkannya. Kegiatan pengembangan ini banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.

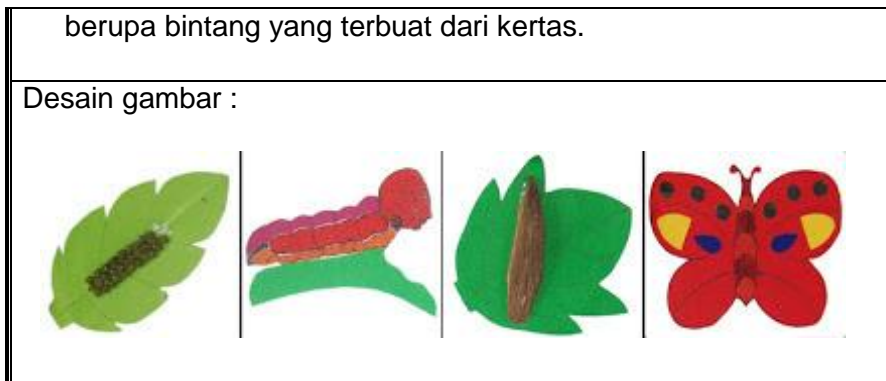
Media yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli, akan tetapi dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar. Dengan kata lain, semua sarana dan bahan yang ada di lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar di taman kanak-kanak. Oleh karena itu Anda sebagai guru di taman kanak-kanak diharapkan untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan sendiri sarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar bahkan dengan kreatifitasnya seorang pendidik diharapkan dapat melakukan proses daur ulang dengan menggunakan bahan bekas dan menjadikannya media yang menarik dan bermanfaat untuk anak, yang tentu saja dengan memperhatikan tahap perkembangan anak didik.

Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan :

- a. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar sekolah dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa.
- b. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru.
- c. Dapat menimbulkan kreativitas, daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- d. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain.
- e. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, kelompok atau secara klasikal.
- f. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Tabel 2. 2 Contoh Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran

<b>Nama Media :</b> Metamorfosis Kupu-kupu	
<b>Sasaran :</b> Kelompok Usia 5 – 6 Tahun	
<b>Kemampuan yang dikembangkan :</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Moral &amp; Nilai-nilai Agama : menyayangi ciptaan Tuhan, berfikir kritis, percaya diri, kreativitas dll</li> <li>2. Sosial – Emosional : menunggu giliran untuk bermain (antri)</li> <li>3. Bahasa : Anak menyimak cerita, anak menceritakan kembali proses metamorphosis.</li> <li>4. Kognitif : membedakan warna, bentuk, menghitung, menyebutkan makanan ulat dan kupu-kupu, anak mampu mengurutkan objek.</li> <li>5. Seni : menyanyi sambil menari tentang lagu kupu-kupu, berimajinasi tentang kupu-kupu.</li> <li>6. Motorik : menirukan gerak kupu-kupu.</li> </ol>	
<b>Bahan :</b> Kertas warna Kardus bekas Kerta hvs	Kacang hijau Sabut kelapa Kertas duplek
<b>Alat :</b> 1. Gunting 2. Pisau / Cutter	3. Lem 4. spidol
<b>Cara membuat :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kardus bekas digunting ukuran 20x20 cm, dan dibungkus dengan kertas hvs.</li> <li>2. Membuat pola kupu-kupu, ulat, dan daun dengan menggunakan kertas warna, lalu ditempel pada kertas duplek lalu digunting sesuai pola.</li> <li>3. Untuk telur ulat digunakan kacang hijau yang ditempelkan pada pola daun.</li> <li>4. Untuk mempercantik gambar kupu-kupu ditambahkan bentuk-bentuk bulat atau bentuk geometrik sesuai kreativitas dengan menggunakan kertas warna.</li> <li>5. Media dibuat dalam dua paket.</li> </ol>	
<b>Cara menggunakan :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memperlihatkan gambar, guru bercerita tentang kisah kupu-kupu.</li> <li>2. Guru memperlihatkan gambar, kemudian menjelaskan bagaimana proses metamorphosis kupu-kupu, dengan mengurutkan gambar.</li> <li>3. Setelah anak memahami bagaimana proses metamorphosis, diadakan lomba untuk mengurutkan gambar sesuai urutan.</li> <li>4. Bagi anak yang paling cepat dan benar diberikan reward</li> </ol>	



Referensi :<http://ipisumedang.blogspot.co.id/2012/12/pembuatan-media-pembelajaran-untuk-anak.html>(diakses tgl. 10 Okt 2015)

Di bawah ini merupakan salah satu contoh penggunaan media audio-visual dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Media audio-visual adalah media yang merupakan kombinasi dari media audio dan media visual yang biasa di sebut dengan pandang dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian tema kepada anak lebih lengkap dan optimal.

Tabel 2. 3 Contoh Penggunaan Media Pembelajaran

<b>Nama Tema / Media :</b> Binatang / Penggunaan Media Audio-Visual
<b>Sasaran :</b> Kelompok Usia 5 – 6 Tahun
<b>Tujuan :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk memahami tentang media audio-visual.</li> <li>2. Untuk memahami salah satu cara perencanaan dan pelaksanaan dengan menggunakan media audo-visual.</li> <li>3. Untuk mengetahui aspek apa saja yang akan di kembangkan.</li> </ol>
<b>Alat dan Bahan :</b> Speaker, Beberapa suara binatang, Leptop, Infocus, Doubletip/ Steples, Gunting, Penggaris, Styrovom, Potongan Kardus.
<b>Cara Membuat :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cetak gambar binatang yang ingin di kenal kan pada anak terlebih dahulu, setiap satu jenis binatang di cetak sebanyak 2 buah.</li> </ol>

2. Potong styrofoam dan kardus dengan ukuran 17x17 cm sebanyak 5 buah, dan gambar binatang yang telah di cetak kemudian di gunting.
3. Lalu gambar tersebut di tempelkan pada styrofoam dan kardus dengan menggunakan doubletipe.

**Cara Menstimulasi :**

1. Terlebih dahulu guru mempersiapkan alat-alat audio di kelas dan menempelkan beberapa gambar kucing, anjing, kambing, ayam, dan sapi di papan tulis.
2. Guru bertanya binatang-binatang apa saja yang di ketahui anak, kemudian guru memperlihatkan gambar binatang beserta suaranya menggunakan infocus.
3. Guru bertanya pada anak binatang apa yang di perhatikan tersebut, kemudian guru dan anak menirukan suara binatang menggunakan mulut mereka.
4. Setelah itu guru mulai menjelaskan bahwa akan melakukan permainan menebak suara binatang.
5. Anak diminta mendengarkan dengan seksama suara yang akan diperdengarkan menggunakan speaker tanpa memperlihatkan gambarnya melalui infocus.
6. Anak diminta menebak suara apa yang didengarkannya
7. Setelah anak bisa menebak guru memperlihatkan beberapa gambar kucing, anjing, kambing, ayam, dan sapi yang belum di tempelkan ke papan tulis.
8. Kemudian guru meminta salah satu anak untuk memilih salah satu gambar tersebut sesuai dengan suara yang telah mereka dengarkan tadi serta bertanya berapa jumlah binatang pada gambar yang mereka pegang tersebut.
9. Setelah itu anak di minta menempelkan gambar tersebut di bawah gambar yang telah di tempel sebelumnya oleh guru.
10. Kemudian di ulang-ulang kembali sampai selesai.

**Aspek yang dikembangkan :****1.1. Kognitif :**



§ Anak dapat berkonsentrasi saat mendengarkan suara binatang yang diperdengarkan, anak dapat menebak suara binatang apa yang di perdengarkan oleh guru, anak dapat mencocokkan gambar yang telah di tempel di papan tulis dengan gambar yang akan di tempelkannya sesuai dengan suara yang telah didengarkannya tadi.

**2. Logika matematika :**

§ Anak dapat menghitung jumlah binatang yang di perlihatkan dalam setiap satu gambar.

**3.3. Bahasa :**

§ Anak dapat menirukan suara binatang yang diperdengarkan, serta bisa menyebutkan nama binatang.

**Hasil :**

Melalui media audio-visual ini guru bisa mengembangkan pengetahuan anak. Disini anak sangat terbantu dalam membangun pemahamannya, menemukan sesuatu yang baru dengan melihat dan mendengarkan secara bersamaan. Dan anak bisa mengekspresikannya dengan menirukan suara binatang yang di dengarnya tersebut, serta anak bisa mencocokkan gambar binatang dari suara yang telah diperdengarkan.

**Gambar :**



Sumber Gambar: <https://www.pinterest.com/pin/360569513888592608/>

**D. Aktivitas Pembelajaran**

**Mengkaji Ulang tentang Pengembangan Media pembelajaran di TK (Curah Pendapat, 1 JP )**

Untuk memahami pengembangan media di TK, bacalah Bahan Bacaan KP 2, tentang Pengembangan Media pembelajaran di TK. Saudara duduk berkelompok, masing-masing kelompok 8 (delapan orang), kemudian lakukanlah aktivitas berikut ini:

1. Diskusikan dengan kelompok pengertian, tujuan dan manfaat media pembelajaran di TK !
2. Diskusikan dengan kelompok mengapa dalam proses pembelajaran di TK diperlukan media?
3. Diskusikan dengan teman Anda tentang jenis-jenis media pembelajaran di TK !

Setelah Saudara melaksanakan aktivitas di atas, silahkan jawab pertanyaan - pertanyaan dalam LK 02, selanjutnya diskusikan kembali dengan teman dalam kelompok, kemudian hasil diskusi tersebut ditulis di kertas plano dan ditempel di dinding kelas, untuk selanjutnya dipresentasikan oleh perwakilan kelompok.

### LK 02

#### Mengkaji ulang Pengembangan Media di TK

1. Uraikan dan Jelaskan dengan bahasa Anda sendiri apa yang dimaksud dengan pengertian, tujuan dan manfaat media pembelajaran di TK !

2. Jelaskan mengapa dalam proses pembelajaran di TK diperlukan media?

3. Jelaskan jenis-jenis media pembelajaran di TK !

### E.Latihan

Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D !

1. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran di TK, yang berarti . . . .
  - A. media pembelajaran memiliki fungsi ganda yaitu sebagai alat bantu pendidikan dan fungsi hiburan.
  - B. media pembelajaran memungkinkan dapat mempercepat proses belajar.
  - C. media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran yang tidak berdiri sendiri tetapi saling terkait dengan komponen lainnya.
  - D. media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk melatih proses berpikir anak.
2. Secara harfiah media berarti . . . .
  - A. metode pembelajaran
  - B. penerima pesan
  - C. sumber belajar
  - D. perantara
3. Fungsi utama media dalam proses pembelajaran di TK . . . .
  - A. mengurangi terjadinya verbalisme pada diri anak
  - B. sebagai alat bantu guru dalam mengarahkan anak belajar
  - C. mengontrol kecepatan guru dalam mengajar
  - D. memancing minat anak untuk belajar
4. Media pembelajaran di TK sangat penting untuk dilaksanakan guru, hal ini dilandasi oleh . . . .
  - A. kebutuhan anak TK akan pendidikan yang berkualitas
  - B. kemudahan guru TK dalam melaksanakan proses pembelajaran
  - C. perkembangan anak berada pada masa konkret
  - D. kecenderungan anak menyukai sesuatu yang dapat dilihat
5. Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran di TK sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena . . . .
  - A. memberikan kemudahan dalam proses evaluasi

- B. jenis media pembelajaran di TK jumlah dan karakteristiknya beragam
- C. pada umumnya TK kurang memiliki media pembelajaran yang bervariasi
- D. mempermudah tugas guru dalam proses pembelajaran

## E. Rangkuman

1. Secara umum istilah media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "*Medium*" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, sedangkan pembelajaran adalah usaha untuk menjadikan individu atau orang lain melakukan kegiatan belajar.
2. Media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, dalam hal pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
4. Media pembelajaran adalah merupakan benda-benda, baik alat maupun bahan yang berisi pesan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Pesan tidak harus berasal dari media tetapi dapat berasal dari guru atau siapa saja yang dapat menggunakan media tersebut untuk menyampaikan pesan.
6. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yakni :
  - a. Unsur pesan (software) adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak;
  - b. Unsur perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut.
7. Tujuan media pembelajaran adalah membantu anak didik dalam belajar agar lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam

mempelajari sebuah materi yang dipelajarinya, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menarik, aktif, efektif, dan efisien.

## F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban yang terdapat di bagian akhir kegiatan pembelajaran 3 ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap kegiatan pembelajaran 3

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

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan kegiatan pembelajaran berikutnya. Bagus! Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulang kembali kegiatan pembelajaran 2, terutama bagian yang belum Anda kuasai.



# **KOMPETENSI PROFESIONAL: BERMAIN SAMBIL BELAJAR DI TK**





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3

# PENGEMBANGAN POTENSI DAN KREATIVITAS ANAK DI TK MELALUI BERMAIN SAMBIL BELAJAR

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pokok 3 ini, peserta mampu menjelaskan pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK melalui bermain seraya belajar

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengembangan potensi anak usia dini di TK
2. Menjelaskan pengembangan kreativitas pada anak usia dini di TK
3. Menjelaskan pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK melalui bermain sambil belajar

### C. Uraian Materi

#### 1. Pengembangan Potensi Anak Usia Dini di TK

##### a. Pentingnya pengembangan potensi kemampuan anak usia dini

Anak adalah titipan Tuhan Yang Maha Kuasa, yang terlahir ke dunia ini bersih dan suci tanpa membawa dan memiliki kemampuan apapun. Namun di setiap bayi yang lahir terdapat berbagai potensi yang telah dipersiapkan agar kelak setelah dewasa mampu menjadi manusia yang seutuhnya. Potensi tersebut berupa anggota badan, hati dan struktur otak yang lengkap, namun otak ini baru mencapai kematangan seiring bertambahnya usia.

Pertumbuhan jumlah jaringan otak pada anak akan dipengaruhi oleh pengalaman yang di dapat anak pada awal-awal kehidupannya, terutama pengalaman-pengalaman yang menyenangkan. Dalam fase

ini anak memasuki fase *golden age* (fase keemasan), fase ini sangat menentukan perkembangan anak di fase selanjutnya. *Golden Age* atau usia emas merupakan fase terpenting bagi perkembangan anak. Dimana pada masa ini terjadi kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, (Yuliani Sujiono, 2009: 7). Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral anak.

**b. Pengembangan potensi anak usia dini di usia emas perkembangan**

Masa emas perkembangan anak ialah masa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi anak tersebut adalah dengan program pembelajaran yang disusun dalam kurikulum yang mencakup semua dimensi kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dan mencakup semua program pengembangan yang direncanakan dan disajikan secara terpadu dan berkesinambungan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Ada banyak alasan mengapa kita harus mengidentifikasi dan mengembangkan potensi kemampuan anak. Di antara alasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Jika orang tua, guru dan pengasuh mengetahui kemampuan anak, maka mereka akan dengan mudah menemukan cara-cara bagi mereka untuk menunjukkan kemampuan-kemampuan tersebut pada anak.
- b) Jika orang tua, guru dan pengasuh tidak mengetahui kemampuan anak mereka, maka besar kemungkinan mereka

akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Dan kehilangan kesempatan untuk meningkatkan penguasaan anak pada area kemampuan baru.

- c) Jika anak mencoba melakukan sesuatu yang baru di dalam suatu bidang kemampuan, dimana mereka memiliki potensi dan bakat, besar kemungkinan mereka akan berhasil menguasai bidang kemampuan tersebut.
- d) Keberhasilan dalam menguasai suatu bidang kemampuan secara tidak langsung akan meningkatkan rasa percaya diri anak.
- e) Keberhasilan anak dalam menguasai suatu bidang kemampuan juga dapat meningkatkan pandangan positif terhadap anak dari orang-orang sekitar.
- f) Anak akan merasa senang melakukan suatu kegiatan, yang mereka kuasai secara baik dalam bidang keterampilan tersebut.  
(Parenting Research Centre. 2003)

Mengingat pentingnya fase emas bagi perkembangan anak, disarankan bagi orang tua agar memilih sekolah atau taman bermain yang tidak sekedar mengajarkan baca tulis, tapi juga mengenal lingkungan, mengajarkan moral dan membentuk kepribadian positif. Banyak hal yang harus dilakukan orang tua, pengasuh dan guru ketika anak dalam fase keemasan, diantaranya:

#### **a) Pembentukan karakter**

Pendidikan karakter bangsa merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional harus dikembangkan dan dilaksanakan secara sistematis dan holistik melalui tiga pilar pendidikan, yakni pendidikan formal, informal dan nonformal. Melalui integrasi dalam pendidikan formal di TK dan pendidikan informal di keluarga, serta dukungan masyarakat diharapkan dapat membentuk manusia Indonesia yang seutuhnya, yakni manusia yang berkarakter, demokratis dan bertanggung jawab.

Upaya pembentukan karakter bangsa harus dimulai sejak dini, karena usia dini adalah masa-masa yang paling kritis dalam peletakan fondasi pendidikan karakter. Apabila pada saat usia dini peserta didik mendapatkan pendidikan yang tidak tepat, akan menyulitkan pada pendidikan tahap-tahap selanjutnya. Pada periode tersebut seluruh aspek perkembangan anak sangat peka, sehingga masa ini perlu dikelola secara optimal melalui upaya berbagai stimulasi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Maria Montessori dalam (Hurlock, 1978:13), menyebutnya dengan istilah periode kepekaan (*sensitive period*). Kemudian Montessori mengatakan: “ *The child’s most crucial developmental stage is the first six years*”, (Maria Montessori). Usia dini merupakan masa kritis dalam perkembangan anak, pada masa ini seluruh instrumen besar manusia terbentuk, yang meliputi seluruh potensi yang dimiliki anak, termasuk potensi pembentukan karakter.

#### **b) Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang ditujukan untuk mendapatkan kesenangan. Bermain bagi anak-anak membantu mereka memahami dan mempraktikkan kemampuan pengembangan rasa, intelektual, sosial, dan keterampilan sosial. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain juga harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Sekolah untuk anak pada fase emas bukanlah sekolah yang monoton, tapi harus sekolah yang menyenangkan dengan penetrasi edukasi lewat permainan, termasuk nilai-nilai agama dan nilai moral. Dalam buku *What To Expect The Toddler Years*, yang ditulis oleh (Arlene Eisenberg, Heidi E. Murkof, dan Sandee E. Hathaway; 2002) dijelaskan beberapa fungsi bermain bagi anak, yaitu:

- (1) Mengenal dunia sekitar. Melalui bermain, mereka dapat mengeksplorasi berbagai bentuk mainan, warna, sebab akibat, nilai, hubungan antar individu, dan lain-lain.
- (2) Meningkatkan harga diri. Anak-anak suka permainan yang bisa mereka kuasai dengan baik. Tanpa orang dewasa yang menentukan. Anak merasa bebas mencoba berbagai hal.
- (3) Membangun kemampuan bersosialisasi. Bermain mempersiapkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti belajar berbagi, menunggu giliran, mempertahankan pendapat, mempertimbangkan orang lain dan sebagainya.
- (4) Kesempatan untuk menyalurkan emosi. Berbagai jenis emosi seperti marah, takut, sedih dan cemas disalurkan melalui bermain peran/*role playing*.
- (5) Meningkatkan kemampuan bahasa. Saat bermain, anak-anak menggunakan berbagai kata secara berulang untuk melatih perkembangan bahasanya. Misalnya saat anak bermain mobil-mobilan atau boneka.
- (6) Menstimulasi kreativitas dan imajinasi. Dengan berimajinasi, mereka bisa menjadi dokter, Polisi, menerbangkan pesawat, mengemudikan mobil balap, membuat istana, memasak, memberi makan hewan, dan lain-lain.
- (7) Mengembangkan kemampuan motorik halus dan koordinasi tangan dan mata. Permainan ini bisa diperoleh melalui aktivitas menyusun balok, menyusun *puzzle*, membentuk lilin, memegang krayon dsb.
- (8) Mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, dan menangkap bola dan banyak lagi pengembangan kemampuan atletis dan dasar bagi gaya hidup yang aktif kelak.

## 2. Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini

### a. Konsep Anak Usia Dini

Di Indonesia pengertian anak usia dini lebih didasarkan atas “batasan formal” mengenai kapan seorang anak mulai bersekolah. Sehingga anak usia dini pun lebih menunjuk rentang umur 0-6 tahun yakni sebelum memasuki usia wajib belajar di sekolah dasar yang menurut undang-undang dasar sistem pendidikan nasional adalah mulai usia 7 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Karakteristik anak usia prasekolah secara umum adalah suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu, banyak gerak, suka menunjukkan keakuannya, unik dan lain-lain.

Piaget mengemukakan tentang tahapan perkembangan anak sebagai tahapan perkembangan kognitif sebagai berikut:

- 1) Tahapan sensori motor (0-2 tahun), pada tahap ini anak mulai memahami objek disekitarnya melalui sensori dan aktivitas motor/gerakan.
- 2) Tahapan operasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak biasanya berkonsentrasi pada satu ciri atau satu hal, sedangkan ciri lainnya diabaikan.
- 3) Tahapan operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak mulai mampu mengatasi masalah yang berkaitan dengan *conservasi*, *perceptual sontration*, dan *egocentrism*.

Pandangan di atas membantu anak untuk mengetahui sesuatu hal dengan mempelajari dari manusia lain serta diperoleh dalam pengalaman anak dari lingkungannya serta adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik dimana semua hal tersebut disesuaikan dengan tingkatan umur anak.

### **b. Kreativitas pada anak usia dini**

Manusia lahir sudah membawa potensi kreatif, namun dalam perkembangannya potensi kreatif itu akan hilang karena terpengaruh akan lingkungan. Bila potensi kreatif anak tidak dikembangkan sejak dini, maka akan berpengaruh di kehidupan masa depan anak dan diusia dewasanya anak akan mudah putus asa, suka meniru hasil karya orang. Bila potensi kreatif dikembangkan sejak dini maka akan menciptakan produk-produk kreatif dan dapat membuka lapangan kerja sendiri.

Guru, orang tua, masyarakat dan pemerintah mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, untuk itu diperlukan upaya yang kreatif agar anak dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Upaya-upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas di taman kanak-kanak karena anak memiliki potensi kreatif yang alami. Kemudian program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-Kanak dalam upaya mengembangkan kreativitas anak didukung orang tua selama berada di rumah.

### **c. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini**

#### **1) Pengertian kreativitas**

Kreativitas secara etimologis adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Oleh karena itu, suatu produk yang dikategorikan kreatif akan memenuhi sifat-sifat baru dan unik pada formasi finalnya, meskipun unsur-unsur dasar memang sudah ada sebelumnya. Kata "Kreatif" merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *To Create* yang berarti mencipta, dan pengertian kata kreatif dan kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif adalah memiliki daya cipta dan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta.

Supriadi (dalam Rachmawati, 2010) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai dengan sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan (a) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, (b) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi, (c) memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya, dan (d) mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain. Anak usia TK berada pada masa “keemasan berekspresi kreatif” dimana kadar kreativitasnya masih sangat tinggi, oleh karena itu pengembangan kreativitas di TK hendaknya mendapatkan kesempatan dan pembinaan secara lebih intensif dan efektif sesuai dengan masa perkembangannya.

## 2) Bentuk-bentuk kreativitas pada anak usia dini

Bentuk kreativitas anak usia dini yang dikemukakan oleh lihat Hatimah (2002), bisa dalam bentuk gagasan, sikap dan karya. Dalam bentuk gagasan kreativitas bisa diperlihatkan dengan cara berpikir luwes, yaitu anak mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, memberikan jawaban yang tidak kaku, dan berinisiatif dalam segala kegiatan.

Kreativitas dalam bentuk sikap anak dapat terlihat dari perasaan ingin tahu anak, yang meliputi senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal baru. Kreativitas dalam bentuk sikap juga dapat dibuktikan dengan kebersedian anak untuk menjawab setiap pertanyaan, yang



meliputi tertarik untuk menjawab setiap pertanyaan dan memecahkan masalah baru.

Kreativitas dalam bentuk karya anak, misalnya dalam bermain berani memodifikasi berbagai permainan, dan mampu menyusun berbagai bentuk permainan. Sedangkan dalam bentuk karangan, anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, menggambar baru atau memodifikasinya.

#### **d. Pengembangan Potensi dan Kreativitas anak dalam pendidikan anak usia dini**

##### **1) Hakikat pendidikan anak usia dini**

Hakekat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, serasi, dan menyenangkan. Pendidikan masa anak usia dini merupakan saat yang paling mendasar dalam perkembangan individu yang dikenal sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumberdaya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai dengan enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual.

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaintannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik belajar yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengeksplorasikan perilaku secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam

melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman. Dengan berbagai karakteristik tersebut di atas, maka sebaiknya pendidik anak usia dini memahami bagaimana prinsip-prinsip belajar anak usia dini. Adapun prinsip belajar anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Anak adalah Pembelajar Aktif
  - b) Anak belajar dipengaruhi oleh kematangan
  - c) Belajar Anak Dipengaruhi oleh Lingkungan
  - d) Anak Belajar melalui Kombinasi Pengalaman Fisik dan Interaksi Sosial
  - e) Anak Belajar dengan Gaya yang Berbeda
  - f) Anak Belajar melalui Bermain
- 2) Pengembangan Anak Usia Dini Holistik dan Integratif

Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif adalah upaya pengembangan anak usia dini yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak yang beragam dan saling terkait secara utuh, simultan, sistematis, dan terintegrasi. Pelayanan anak usia dini holistik integratif merupakan pelayanan yang dilakukan secara utuh, menyeluruh dan terintegrasi dalam rangka memenuhi kebutuhan dasar anak. Kebutuhan kebutuhan dasar anak meliputi kebutuhan kesehatan dan gizi, pendidikan dan stimulasi serta kasih sayang orang tua.

Tujuan umum Pengembangan Anak Usia Dini Holistik- Integratif adalah terselenggaranya layanan Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif menuju terwujudnya anak Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia. Sementara tujuan secara khusus Pengembangan Anak Usia Dini Holistik- Integratif adalah:

- a) terpenuhinya kebutuhan esensial anak usia dini secara utuh meliputi kesehatan dan gizi, rangsangan pendidikan,

- pembinaan moral-emosional dan pengasuhan sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai kelompok umur;
- b) terlindunginya anak dari segala bentuk kekerasan, penelantaran, perlakuan yang salah, dan eksploitasi di manapun anak berada;
  - c) terselenggaranya pelayanan anak usia dini secara terintegrasi dan selaras antar lembaga layanan terkait, sesuai kondisi wilayah; dan
  - d) terwujudnya komitmen seluruh unsur terkait yaitu orang tua, keluarga, masyarakat, Pemerintah dan Pemerintah Daerah, dalam upaya Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif.
- 3) Contoh Pengembangan kreativitas dalam lingkup perkembangan seni

Untuk mengembangkan kreativitas anak dalam bidang seni di TK, dapat dilakukan melalui pendekatan eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi. Secara umum, eksplorasi bertujuan agar anak dapat:

- (1) Melakukan observasi dan mengeksplorasi alam semesta dan diri manusia.
- (2) Mengeksplorasi elemen-elemen dari seni dan musik.
- (3) Mengeksplorasi tubuh mereka apakah sanggup dalam mengerjakan sesuatu yang kreatif. Contoh yang dapat dilakukan anak: (1) Melihat pada bagian (visual dan aura) pada lingkungan.
- (2) Mengobservasi, merasakan, dan menjelaskan alam dan bentuk manusia dan suara.
- (3) Menyadari akan perasaan hati dan ide yang digambarkan melalui objek, gambar, dan musik.
- (4) Menggambar berdasarkan observasi.
- (5) Mengeksplorasi apa yang terjadi saat mereka memadukan warna.
- (6) Memperhatikan dan menggunakan jenis garis, warna, bentuk, dan bagian bentuk untuk membuat gambar.
- (7) Mengeksplorasi suara dengan instrumen yang berbeda dan benda yang lain (kertas, sisir).
- (8) Bagian ritme *echo* seperti tepuk tangan atau bermain instrumen.
- (9) Menunjukkan ketertarikan pada bunyi musik

instrumental. (10) Mengatur tinggi/rendah, keras/pelan, cepat/lambat pada vokal pembicaraan atau lagu. (11) Tanggap terhadap ritme, melodi, bunyi, dan bentuk musik melalui gerak yang kreatif, seperti tari dan drama.

Pengembangan kreativitas anak dalam seni melalui ekspresi bertujuan agar anak dapat: (1) Mengekspresikan dan menggambarkan benda, ide, dan pengalaman menggunakan jenis media seni instrumen musik, dan gerak. (2) Menambah percaya diri dalam mengekspresikan kreasi mereka sendiri. Contoh yang dapat dilakukan anak adalah: (1) Mengekspresikan apa yang mereka lihat, pikir, dan rasakan tentang ragam seni dan musik. (2) Membangun pemahaman mereka dan pengalaman dari dunia mereka melalui seni dan musik. (3) Menikmati pembuatan nilai dengan menyampaikan apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya. (4) Mengekspresikan pikiran atau perasaan melalui alat/teknik gambar. (5) Pengalaman menggunakan ragam tekstur untuk membuat gambar. (6) Menciptakan ragam alam dan benda yang ditemukan. (7) Menggunakan materi lunak untuk model dan gambar objek. (8) Melakukan percobaan dengan jenis alat seni dan menemukan cara baru untuk menggunakannya. (9) Bernyanyi dan menciptakan lagu sederhana. (10) Menggenggam dan mengocok benda dan alat untuk menghasilkan bunyi dan ritme sederhana. (11) Mengeksplorasi jenis gerak tubuh dan ekspresi dengan drama. (12) Menggunakan gambar, bentuk, dan jenis simbol lain untuk menggambarkan tinggi rendah suara, irama, dan bentuk musik sederhana.

Pengembangan kreativitas anak dalam seni melalui apresiasi bertujuan agar anak dapat menilai dan menanggapi ragam seni dan produksi kerajinan serta pengalaman seni. Contoh yang dapat dilakukan anak: (1) Mengekspose jenis kerajinan seni dan musik dari warisan ragam budaya tertentu. (2) Menggambarkan dan menjelaskan produksi seni sendiri. (3) Menikmati drama,

musik atau gerakan yang mengacu pada aktivitas. Pengembangan seni berfungsi antara lain: (1) Melatih ketelitian dan kerapian. (2) Mengembangkan fantasi dan kreativitas. (3) Melatih motorik halus. (4) Memupuk pengamatan, pendengaran, dan daya cipta. (5) Mengembangkan perasaan estetika, dan menghargai hasil karya anak lain. (6) Mengembangkan imajinasi anak. (7) Mengenalkan cara mengekspresikan diri dengan menggunakan tehnik yang telah dikuasai.

### **3. Pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK melalui bermain sambil belajar**

Bagaimanapun bentuk pendidikan di TK semestinya tetap merupakan tempat yang menyenangkan yang memberikan rasa aman, nyaman, menarik bagi anak serta mendorong keberanian aktivitasnya yang dapat merangsang anak untuk bereksplorasi secara optimal. Pembelajaran di TK prinsipnya adalah “Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain”. Dengan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya, maka pembelajaran mesti dibungkus dalam permainan.

Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Dan guru merupakan komponen utama yang menjadi penggerak dari inovasi pendidikan. Oleh sebab itu guru selalu dituntut profesional dan kreatif dalam menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang sesuai dengan ketentuan aspek perkembangan anak dan menarik minat anak sehingga dapat menunjang kesempatan untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Anak usia dini berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Ada empat prinsip penting yang hendaknya menjadi fokus perhatian para praktisi dalam

pengembangan dan pembelajaran anak usia dini. Prinsip-prinsip tersebut meliputi: (1) Setiap anak usia dini itu unik. (2) memerlukan hubungan yang positif. (3) memerlukan lingkungan yang memadai, dan (4) belajar selaras dengan perkembangan anak

#### a. Hakikat permainan di TK

Bermain adalah bagian dari dunia anak, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filosofi Yunani (Plato), merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurutnya anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain, seperti seorang anak yang mempunyai 2 buah apel, kemudian dia memberikan 1 apel kepada temannya maka tinggal 1 apel yang dia punya. Secara tidak sadar pada saat bermain berbagi dia sedang belajar berhitung.

Para ahli pendidikan mengartikan bermain sebagai suatu perilaku yang mengandung motivasi internal yang berorientasi pada proses yang dipilih secara bebas dan bukan hanya perilaku pura-pura yang berorientasi pada suatu tujuan menyenangkan yang diperintahkan. Kegiatan bermain adalah fungsi dari seluruh manusia, karena itu, bermain dilakukan oleh siapa saja di berbagai belahan dunia, baik laki-laki maupun perempuan dari anak-anak sampai orang dewasa, bermain adalah suatu kebutuhan yang mendasar bagi individu.

Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger (1985), bermain adalah "kegiatan yang menimbulkan kenikmatan". Dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Ketika anak-anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, misalnya, fungsi kenikmatan meluas menjadi *schaffensfreude* (kenikmatan berkreasi). Konsep ini dikembangkan lebih lanjut oleh Charlotte Buhler yang menganggap bermain sebagai pemicu kreativitas. Menurutnya anak yang banyak bermain akan meningkatkan kreativitasnya.

Secara singkat dapat disimpulkan, bahwa bermain merupakan sarana utama untuk belajar tentang hukum alam, hubungan antar

orang dan hubungan antara orang dan objek. Karena itu bermain bagi anak adalah mutlak. Tidak seorangpun yang tidak pernah bermain, tentu sesuai kapasitas dan kemampuan dalam melakukannya. Dengan bermain anak akan ceria, kreatif, dapat meningkatkan kemampuan berpikir abstrak, mengatur diri, mengeksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Dengan demikian, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek kemampuan fisik, kognitif, sosial emosional. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi anak, sebagai berikut:

- a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
- c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional).
- d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

#### **b. Tujuan dan Manfaat Bermain**

Menurut Brewer (dalam Abidin, 2009:32), tujuan bermain pada anak usia dini adalah:

- 1) Untuk mengembangkan intelektual (kognitif) anak
- 2) Untuk mengembangkan sosial dan emosional anak
- 3) Untuk mengembangkan fisik-motorik anak

Sesuai dengan tujuan di atas, bermain merupakan hal yang sangat penting dan sangat erat hubungannya dengan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, dimana dengan bermain akan dapat membantu anak tumbuh dan berkembang kognitifnya, sosial emosionalnya, dan fisik-motoriknya, selain itu perkembangan bahasa, kreativitas dan moralpun akan berkembang. Secara umum bermain dan permainan anak memiliki fungsi dan manfaat pada perkembangannya, sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik, pada saat bermain anak mengembangkan otot-ototnya untuk mengontrol motorik kasar dan halus yang nantinya akan meningkatkan kemampuan dalam olah raga atau menulis.
- 2) Perkembangan bahasa, pada saat bermain anak belajar untuk berkomunikasi, menambah kosa-kata, dan berinteraksi.
- 3) Perkembangan sosial, pada saat bermain anak belajar untuk bergiliran, berbagi, dan bekerjasama, serta beradaptasi dengan lingkungannya.
- 4) Perkembangan kognitif, pada saat bermain anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif dan kreatif (berhitung dan membaca), antara lain mengenal konsep besar dan kecil, panjang, pendek, dll. Mengetahui peran, merangsang imajinasi dan fantasi dan memperluas wawasan.
- 5) Perkembangan emosi, pada saat bermain anak dapat mengontrol emosinya dengan mengekspresikan perasaannya dengan bebas dan terbuka, seperti rasa takut, cemas, marah, cemburu, gembira, sayang, serta rasa ingin tahu itu semua dapat terkontrol dengan bermain.
- 6) Perkembangan moral, pada saat bermain anak diajarkan untuk saling menyayangi, saling tolong menolong, sopan santun, dan belajar beradaptasi dengan aturan yang ada.
- 7) Perkembangan kreativitas, kreativitas merupakan ekspresi dari seluruh kemampuan anak. Pada saat bermain kreativitas anak



akan lebih berkembang, karena anak akan menemukan hal-hal yang baru dan keingintahuan yang begitu kuat.

Berikut manfaat bermain, menurut Andang Ismail (dalam Abidin, 2009:30):

- 1) Sebagai sarana untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan
- 2) Sebagai sarana untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaan dasarnya.
- 3) Sebagai sarana untuk membawa anak ke dalam lingkungan bermasyarakat
- 4) Sebagai sarana untuk pengenalan diri dan orang lain
- 5) Sebagai sarana untuk melatih pengendalian emosi
- 6) Sebagai sarana melatih diri mentaati peraturan yang berlaku

### **c. Permainan dan Manfaatnya bagi Perkembangan potensi dan kreativitas Anak Usia Dini**

Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan. Yang membedakan adalah pengaruh dari jenis permainan tersebut. Ada dua jenis permainan, yaitu: Permainan Aktif dan Permainan Pasif (Hurlock, 2006). Permainan aktif dan pasif ini hendaknya dilakukan dengan seimbang.

#### **1) Permainan Aktif**

Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Termasuk ke dalam permainan aktif ini, antara lain:

##### **a) Bermain bebas dan spontan**

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan

tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.

b) Bermain Peran

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media. Bentuk dari aktivitas bermain peran, merupakan cerminan dari segala yang dilihat dan didengar anak-anak dan dilakukan setiap saat. Bermain peran akan mengasah kreativitas anak dengan mengembangkan daya imajinasinya. Aktivitas bermain peran awalnya bersifat reproduktif, tetapi sejalan dengan meningkatnya usia anak maka kegiatan bermain peran ini akan berkembang menjadi produktif. Dari segi perkembangan kognisi anak sudah lebih mampu mengkreasikan ide-ide yang original.

c) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan perkembangan IQ anak dan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, atau memainkan alat musik. Kegiatan bermain musik seperti perkusi dan bernyanyi merupakan contoh bermain aktif. Bermain musik hanya menyenangkan anak itu sendiri tidak menuntut keahlian tertentu.

d) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing secara sehat.

e) Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.

Dalam permainan olah raga anak mengembangkan kemampuan kinestik dan pengembangan motivasi untuk menunjukkan keunggulan dirinya (penekanan bukan pada persaingan tapi pada kemampuan) memberi kekuatan pada dirinya sendiri serta belajar mengembangkan diri setiap waktu.

f) Melamun

Banyak orang beranggapan melamun termasuk kegiatan pasif yang tidak ada manfaatnya bagi anak-anak, dan merupakan kegiatan yang menyia-nyiakan waktu. Ternyata anggapan itu tidak benar, karena terkadang dengan melamun akan memunculkan ide-ide yang kreatif atau positif. Dengan melamun otak anak akan bekerja, walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental daripada aktivitas fisik. Melamun bersifat reproduktif yang artinya anak akan mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang pernah dialaminya.

g) Membangun dan menyusun (bermain Konstruktif)

Aktivitas yang termasuk ke dalam bermain konstruktif adalah: menggambar, mencipta bentuk tertentu dari tanah liat atau dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, dsb. Dengan bermain konstruktif akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, serta melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan kesabaran anak.

h) Melakukan penjelajahan (Eksplorasi)

Eksplorasi yang dimaksud adalah suatu jenis kegiatan bermain dilakukan secara terencana dan ada peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap anak, dilakukan dengan penjelajahan. Aktivitasnya seperti berkemah, pramuka, karyawisata tentunya dengan bimbingan guru. Dan ada juga yang dilakukan secara individual misalnya mencari jejak dalam gambar, merangkai puzzle, mencocokkan gambar, dsb. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah menambah pengetahuan anak dan mendorong anak untuk mencari tahu, mendukung perkembangan kepribadian yang positif dan sebagai alat bantu bagi anak untuk bersosialisasi.

2) Permainan Pasif

Bermain pasif diartikan sebagai kegiatan yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik, hanya merupakan salah satu bentuk hiburan. Berikut beberapa macam kegiatan bermain pasif:

a) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

b) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah akan memberikan daya imajinasi dan daya khayal anak sehingga akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

c) Menonton film atau televisi

Pada kegiatan ini si anak akan melihat langsung tokoh-tokoh atau peran utama dalam cerita. Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya. Oleh karena itu peran orang tua sangat tinggi

dalam memberikan pengarahan dan pengertian kepada anak atas apa yang dilihatnya dalam film tersebut.

Ada beberapa manfaat dari permainan pasif ini, yakni:

- a) Penyaluran kebutuhan dan keinginan anak yang tidak mungkin diwujudkan dalam kehidupan nyata.
- b) Membantu anak menangani masalah emosional yang dialaminya dengan melihat bagaimana tokoh berita atau tokoh cerita mengatasi masalah emosi mereka.
- c) Menambah perbendaharaan kata dan lebih paham bagaimana cara menggunakannya dalam berkomunikasi dengan orang lain.

**d. Pengembangan potensi dan kreativitas anak melalui permainan tematik dan holistik**

Proses pengembangan dan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui permainan yang tematik dan holistik. Sebuah permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki anak, yang meliputi, 1) aspek personal, sosial, dan perkembangan emosi (kerjasama), 2) Bahasa, Literasi dan Komunikasi, 3) Pengetahuan dan pemahaman tentang dunia, 4) Perkembangan yang Kreatif dan 5) Perkembangan fisik motorik.

Pendekatan menyeluruh (holistik) adalah pondasi perkembangan personal, sosial, dan emosional yang dikenali sebagai praktek terbaik oleh para ahli pada pembelajaran usia dini yang didukung oleh EYFS (DCSF, 2008). Jika anak merasa takut, cemas, marah, dan kurang percaya diri, mempunyai penghargaan diri yang rendah, atau merasa tidak aman. Maka dari itu perasaan-perasaan tersebut akan berdampak langsung pada semua area pembelajaran. Konsentrasi, keterlibatan, rasa ingin tahu, dan ketertarikan didorong oleh keamanan, percaya diri, merasa diri berharga dan pikiran yang terbebas dari kecemasan atau kesusahan. Pascal (2003) mendiskusikan unsur-unsur utama pada pembelajaran usia dini yaitu: sikap, watak; kompetensi sosial dan identitas diri; dan kondisi emosional yang baik. Hal-hal tadi merupakan unsur utama yang

diprioritaskan dalam 6 aspek perkembangan personal, sosial, dan emosional. Fakta bahwa area perkembangan dan pembelajaran adalah yang pertama disarankan oleh EYFS sekalipun tersirat, dikatakan dasar bagi semua pembelajaran dan disoroti maknanya. *The Rose Review of the Primary Curriculum* (2009) yang lebih menekankan keterampilan-keterampilan perkembangan personal, sosial, dan emosional daripada National

Permainan tematik adalah permainan yang didasarkan pada kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang telah dipetakan ke dalam tema, sub tema dan sub-sub tema (cakupan materi). Setiap guru hendaknya menyiapkan permainan-permainan yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dan materi kegiatan yang akan di lakukan dalam RPPH. Melalui pendekatan bermain yang dilakukan guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas anak sesuai dengan tuntutan kompetensi dan lingkup perkembangan anak usia dini.

Guru hendaknya dapat menciptakan permainan sederhana yang bukan hanya anak terhibur dan senang tetapi dapat membuat anak selalu aktif, sehat, cerdas dan gembira, untuk itu guru perlu membuat jenis-jenis permainan Anak Usia Dini yang kreatif, dengan bahan sederhana baik permainan perorangan maupun permainan kelompok kecil dan kelompok besar dengan memperhatikan lingkungan sekitar. Langkah-langkah dalam menciptakan permainan :

- 1) Sesuaikan dengan tema
- 2) Rencanakan jenis permainan yang tepat
- 3) Memperhatikan karakteristik bermain anak
- 4) Mengembangkan aspek perkembangan anak
- 5) Sesuai tahap perkembangan anak
- 6) Tentukan tempat / ruang bermain
- 7) Dokumentasikan permainan
- 8) Ciptakan permainan yang aman dan nyaman bagi anak
- 9) Menuliskan skenario permainan dari jenis-jenis yang diciptakan

- 10) Apabila permainan memakai lagu seharusnya syair lagu sesuai aslinya atau lagu ciptaan sendiri

Contoh permainan dalam pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam RPPM dan RPPH, misalnya dalam tema diriku, sub tema identitas, sub-sub tema “namaku”, guru bisa menggunakan “permainan siapa namamu”. Permainan ini dapat disampaikan pada kegiatan awal pembelajaran.

Kreativitas guru amatlah penting dalam menciptakan permainan sederhana yang sesuai dengan tema dan kompetensi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Juga yang tidak kalah pentingnya adalah menyesuaikan permainan dengan lingkup perkembangan yang hendak dicapai oleh guru. Tidak usah terlalu rumit dan berat bagi anak yang terpenting setiap permainan yang bagus dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam lingkup perkembangan anak.

Potensi yang ada pada diri anak dapat di stimulasi dengan permainan-permainan yang sifatnya edukatif, antara lain:

- 1) Permainan gerak atau permainan fungsi
- 2) Permainan fantasi/peran
- 3) Permainan problem solving
- 4) Permainan bentuk
- 5) Permainan kelompok (team work)

#### **D. Aktivitas Pembelajaran**

##### **Pengembangan potensi dan kreativitas anak (diskusi kelompok, 1 JP )**

Untuk memahami pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK, bacalah Bahan Bacaan KP 3, tentang Pengembangan potensi dan kreativitas anak di TK. Saudara duduk berkelompok, kemudian lakukanlah aktivitas berikut ini:

1. Diskusikan pentingnya pengembangan potensi kemampuan anak usia dini di TK!
2. Diskusikan dalam kelompok potensi yang dimiliki anak di TK!
3. Diskusikan dalam kelompok bentuk-bentuk kreativitas anak di TK!

4. Diskusikan dalam kelompok bagaimana mengembangkan potensi dan kreativitas anak melalui bermain sambil belajar!

Setelah Saudara melaksanakan aktivitas di atas, silahkan jawab pertanyaan - pertanyaan dalam LK 03, selanjutnya diskusikan kembali dengan teman dalam kelompok, kemudian hasil diskusi tersebut ditulis di kertas plano dan ditempel di dinding kelas, untuk selanjutnya dipresentasikan oleh perwakilan kelompok.

### LK 03

#### Pengembangan potensi dan kreativitas anak

1. Jelaskan pentingnya pengembangan potensi kemampuan anak usia dini di TK!

2. Coba jelaskan potensi yang dimiliki anak usia dini di TK!

3. Jelaskan bentuk-bentuk kreativitas anak usia dini di TK!

4. Bagaimana mengembangkan potensi dan kreativitas anak melalui bermain sambil belajar?



## E. Latihan

Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D yang mewakili jawaban yang paling benar!

1. Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Pernyataan tersebut dikemukakan oleh...
  - A. Chaplin
  - B. Semiawan
  - C. Rogers
  - D. Supriadi
2. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini, hal ini di sebabkan beberapa faktor, kecuali.....
  - A. dengan kreativitas orang dapat mewujudkan dirinya.
  - B. kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
  - C. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu.
  - D. kreativitas tidak memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.
3. Aktivitas bermain di mana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri disebut bermain ....
  - A. aktif
  - B. konstruktif
  - C. manipulatif
  - D. pasif
4. Kegiatan bermain yang tidak menitikberatkan pada pengembangan fisik, adalah ....
  - A. senam irama
  - B. bermain peran
  - C. menggambar bebas
  - D. bermain pasir

5. Tanah liat atau lumpur adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan dimensi ....
- A. kognitif anak
  - B. sosial anak
  - C. efektivitas anak
  - D. emosi anak

## F. Rangkuman

1. Secara umum anak memiliki potensi kemampuan dalam empat bidang sebagai berikut:
  - a. keterampilan motorik, seperti gerakan kepala, lengan, kaki, tangan dan jari;
  - b. keterampilan komunikasi, seperti bicara atau menunjukkan kebutuhan-kebutuhan dengan cara lain (tanda-tanda, gerak tubuh dan mata, ekspresi wajah) serta memahami apa yang orang lain katakan;
  - c. keterampilan membantu diri, seperti makan, mencuci tangan dan berpakaian;
  - d. keterampilan akademik, seperti mendengarkan, menempuh giliran, menggambar, membaca dan menulis.
2. Kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, yang selanjutnya diartikan (a) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide dan materi, (b) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi, (c) memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain daripada yang lainnya, dan (d) mampu berpikir secara integral, mampu menghubungkan satu dengan yang lain. Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode maupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemegahan suatu masalah.
3. Bentuk pendidikan di TK semestinya merupakan tempat yang menyenangkan yang memberikan rasa aman, nyaman, menarik bagi anak serta mendorong keberanian aktivitasnya yang dapat merangsang

anak untuk bereksplorasi secara optimal. Pembelajaran di TK prinsipnya adalah “Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain”. Dengan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman dari dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya, maka pembelajaran mesti dibungkus dalam permainan.

4. Proses pengembangan dan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan melalui permainan yang tematik dan holistik. Sebuah permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki anak, yang meliputi, 1) aspek personal, sosial, dan perkembangan emosi (kerjasama), 2) Bahasa, Literasi dan Komunikasi, 3) Pengetahuan dan pemahaman tentang dunia, 4) Perkembangan yang Kreatif dan 5) Perkembangan fisik motorik.
5. Bermain bagi anak adalah sarana untuk merubah kekuatan potensial di dalam diri menjadi berbagai kemampuan kecakapan dan sarana penyaluran kelebihan energi dan relaksasi. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung, spontan di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indera, dan seluruh anggota tubuhnya.
6. Esensi Bermain adalah aktif, menyenangkan, sukarela (motivasi internal), memiliki aturan, simbolik.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban materi pokok 3 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi pokok 3.

Tingkat penguasaan =  $\frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{3} \times 100$

3

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul berikutnya. Bagus! Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi pokok 3, terutama bagian yang belum anda kuasai.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4

# PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DI TK

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pokok 4 ini, peserta mampu menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan lingkup perkembangan anak.

### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan penyusunan materi pembelajaran di TK
2. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral
3. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan sosial emosional
4. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan fisik motorik
5. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan kognitif
6. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan seni
7. Menjelaskan materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan bahasa

### C. Uraian Materi

#### 1. Penyusunan materi pembelajaran di TK

Muatan materi pembelajaran di TK diuraikan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dengan mempertimbangkan tingkat pencapaian

perkembangan anak dalam lingkup perkembangan. Oleh karena itu pendidik juga harus mampu menurunkan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar. Materi tersebut penting dipahami karena:

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

Pada pembelajaran di PAUD hal yang terpenting adalah proses belajar yang menumbuhkan anak senang belajar, senang melakukan proses saintis, bukan menekankan pada penguasaan materi karena penilaian atau assessment pada program anak usia dini merujuk pada tahap perkembangan. Namun demikian proses pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui kegiatan bermain juga memberikan penambahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dengan memperhatikan kemampuan yang sesuai tahap perkembangan anak. Dengan demikian dalam penyusunan materi pembelajaran di TK hendaknya mengacu pada kompetensi dasar yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan mempertimbangkan lingkup perkembangan anak, yang meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014). Di bawah ini disajikan gambaran keterkaitan antara aspek perkembangan anak dan kompetensi dasar.



Gambar 4. 1 Keterkaitan lingkup perkembangan dan kompetensi

Pada bagan di atas, tergambar bahwa setiap aspek perkembangan terurai pada setiap kompetensi. Pencapaian seluruh aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan antar aspek perkembangan tetapi merupakan satu kesatuan yang utuh.

Dengan kata lain, pada setiap kegiatan yang bertujuan untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan seringkali terkait dengan beberapa aspek perkembangan. Penyusunan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan potensi dan kreativitas anak hendaknya memperhatikan aspek keterpaduan tersebut. Disamping itu dalam penyusunan materi dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan kompetensi yang menyangkut enam lingkup perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak, hendaknya memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar dan kemampuan apa yang diharapkan muncul dari kompetensi dasar tersebut.
- b. Pahami keluasan cakupan materi yang termuat dalam kompetensi dasar
- c. Pahami kedalaman materi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- d. Sesuaikan dengan visi yang ingin diwujudkan dan tujuan yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
- e. Tentukan prioritas materi yang mendukung pencapaian kompetensi dasar.

Muatan pembelajaran adalah cakupan materi yang ada pada kompetensi dasar sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan anak di Taman Kanak-Kanak. Setiap guru diharapkan dapat menentukan dan menyusun materi apa yang hendak disampaikan dalam proses pembelajaran di TK, dengan memperhatikan kompetensi dasar yang diikat dengan sub-sub tema dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

## **2. Materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral**

Pengembangan nilai agama dan moral merupakan salah satu lingkup perkembangan pada anak usia dini di TK. Dalam mengembangkan materi pembelajaran khususnya dalam lingkup perkembangan agama dan moral, hendaknya para guru di TK dalam menentukan materi pembelajaran dalam mengembangkan lingkup perkembangan agama dan moral mengacu pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD dan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

### **a. Pengembangan materi pembelajaran lingkup perkembangan nilai agama dan moral di TK berdasarkan kompetensi dasar (KD)**

Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral adalah sebagai berikut:

- 1) Mempercayai adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya (1.1)  
Dari kompetensi dasar ini guru dapat mengembangkan materi misalnya mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap ciptaan Tuhan.
- 2) Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan (1.2)  
Terbiasa saling menghormati (toleransi) agama, mengucapkan keagungan Tuhan sesuai dengan agamanya, merawat kebersihan diri, tidak menyakiti diri atau teman, menghargai teman (tidak mengolok-olok), hormat pada guru dan orang tua, menjaga dan merawat tanaman



- 3) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur (2.13)  
Terbiasa berbicara sesuai dengan fakta, tidak curang dalam perkataan dan perbuatan, tidak berbohong, menghargai kepemilikan orang lain, mengembalikan benda yang bukan haknya, mengerti batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan, terus terang, anak senang melakukan sesuatu sesuai dengan aturan atau kesepakatan, dan mengakui kelebihan diri atau temannya.
- 4) Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari (3.1) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (4.1)  
Doa-doa (doa sebelum dan sesudah belajar, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum dan bangun tidur, doa untuk kedua orang tua), mengenal hari-hari besar agama, hari-hari besar agama, cara ibadah sesuai dengan hari besar agama, tempat ibadah, tokoh keagamaan
- 5) Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia (3.2) Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia (4.2)  
Perilaku baik dan santun disesuaikan dengan agama dan adat setempat; misalnya tata cara berbicara secara santun, cara berjalan melewati orang tua, cara meminta bantuan, cara menyampaikan terima kasih setelah mendapatkan bantuan, tata cara beribadah sesuai dengan agamanya misalnya; berdoa, tata cara makan, tata cara memberi salam, cara berpakaian, menolong teman, orang tua dan guru.

**b. Pengembangan materi pembelajaran lingkup perkembangan nilai agama dan moral di TK berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak**

Materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan nilai-nilai agama dan moral di Taman Kanak-Kanak, berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam

Lampiran 1 (Satu) dijelaskan bahwa Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, meliputi: Mengetahui agama yang dianutnya, meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar, mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu, mengenal perilaku baik/sopan dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik, dan mengucapkan salam dan membalas salam. Sedangkan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, meliputi: mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain.

Tabel 4. 1 Lingkup Perkembangan Nilai Agama dan Moral

<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak</b>	
<b>Usia 4 - 5 tahun</b>	<b>Usia 5 –6 tahun</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui agama yang dianutnya</li> <li>2. Meniru gerakan beribadah dengan</li> <li>3. Urutan yang benar</li> <li>4. Mengucapkan doa sebelum dan/atau</li> <li>5. Sesudah melakukan sesuatu</li> <li>6. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk</li> <li>7. Membiasakan diri berperilaku baik</li> <li>8. Mengucapkan salam dan membalas salam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui agama yang dianut</li> <li>2. Mengerjakan ibadah</li> <li>3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb</li> <li>4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan</li> <li>5. Mengetahui hari besar agama</li> <li>6. Menghormati (toleransi) agama orang lain</li> </ol>

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014

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

### c. Pengembangan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi pembelajaran yang menyangkut sosial emosional anak amatlah penting untuk dapat membiasakan anak bersosialisasi dengan sesama dan bagaimana dia dapat mengatur emosianya dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan sosial emosional anak di TK hendaknya disesuaikan dengan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan sosial emosional, dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.

#### a. Materi pengembangan sosial emosional berdasarkan kompetensi dasar (KD)

Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan sosial emosional berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak usia Dini (PAUD). Adapun materi berdasarkan kompetensi dasar dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral adalah sebagai berikut:

##### 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (2.5)

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini adalah bagaimana guru dapat menstimulasi anak agar memiliki perilaku dan sikap percaya diri. Menumbuhkan rasa percaya diri pada diri anak dapat di mulai dengan sering mengajak anak berdialog, mendorong anak untuk memberi salam pada guru, teman dan orang tua dan terlebih dahulu diajarkan cara memberi salam yang baik. Setelah itu guru dapat menyusun materi seperti bagaimana berani tampil di depan teman, guru, orang tua atau di lingkungan masyarakat.

Kemudian disampaikan pada anak tentang cara menyampaikan keinginan dengan santun dan selanjutnya materi tentang percaya diri ini dihubungkan dalam setiap pembelajaran mengenai pengembangan kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan dalam setiap tema dan sub tema.

- 2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (2.6)

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini dapat di mulai dari memperkenalkan berbagai aturan sederhana dan belajar mentaatinya, seperti aturan dalam bermain, aturan di kelas, aturan di sekolah, aturan di rumah, aturan di tempat ibadah, dan bagaimana cara memberitahu teman bila melanggar aturan. Juga dapat dikembangkan bagaimana taat pada orang tua, guru dan aturan yang berlaku di mana kita tinggal.

- 3) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (2.7).

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah disiplin di kelas, disiplin dalam berbaris, disiplin dalam beribadah, disiplin dalam bermain, disiplin dalam belajar, cara-cara menahan diri saat marah, belajar antri dalam segala hal, tidak menyakiti orang lain dan tidak membalas orang dengan kekerasan, belajar jadi pendengar yang baik, dan sebagainya.

- 4) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8)

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah bagaimana cara anak untuk mandiri misalnya memberikan pemahaman sederhana tentang mandiri, membereskan mainan sendiri, membereskan dan menyiapkan peralatan sekolah sendiri, membereskan peralatan makan sendiri dan menyimpannya ke tempatnya, mengerjakan tugas sendiri, memakai baju sendiri, memakai sepatu sendiri, cara

merencanakan, memilih, memiliki inisiatif untuk belajar atau melakukan sesuatu tanpa harus dibantu atau dengan bantuan seperlunya.

- 5) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya (2.9)

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah contoh-contoh sikap peduli pada orang di sekitar kita, peduli pada adik, kaka, saudara, teman, orang tua, guru dan sebagainya. Juga dapat ditambahkan bagaimana belajar mengalah untuk menang, belajar membantu yang membutuhkan bantuan, keuntungan mengalah, cara menawarkan bantuan pada teman atau guru, cara menenangkan diri dan temannya dalam berbagai situasi, belajar berbagi mainan dengan adik dan teman, belajar berbagi makanan dan sebagainya.

- 6) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama (2.10)

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah belajar kerjasama dalam kelompok, toleransi pada teman yang berbeda agama, suku bangsa dan warna kulit, mengajarkan perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya, cara menghargai karya teman, cara menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, cara berterima kasih atas bantuan yang diterima, cara meminjam alat tulis pada teman dan cara berterima kasih, mengenalkan gotong royong dan saling membantu baik di rumah maupun di sekolah.

- 7) Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri, (2.11)

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah cara-cara dalam menyesuaikan diri dalam setiap situasi. Contoh materi misalnya bagaimana menyesuaikan diri ketika ada di kelas, sekolah, rumah, tempat bermain, mall, rumah sakit dan di jalan raya. Bagaimana dalam kegiatan transisi, cara menghadapi situasi berbeda, cara menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam.

Bagaimana cara menghadapi udara dingin, udara panas, bagaimana menghadapi suasana hujan, panas dan sebagainya.

- 8) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab, (2.12)

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah mengenalkan sikap tanggung jawab pada anak, bagaimana contoh-contoh anak yang bertanggung jawab, pemahaman sederhana tentang tanggung jawab terhadap diri sendiri, orang tua, keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara. Pentingnya bertanggung jawab, cara bertanggung jawab (mau mengakui kesalahan dengan meminta maaf), Cara membereskan mainan pada tempat semula, mengerjakan sesuatu hingga tuntas, mengikuti aturan yang telah ditetapkan walaupun sekali-kali masih harus diingatkan, senang menjalankan kegiatan yang jadi tugasnya (misalnya piket sebagai pemimpin harus membantu menyiapkan alat makan, dan sebagainya).

- 9) Mengenal emosi diri dan orang lain (3.13). Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar, (4.13).

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah bagaimana cara guru mengenalkan rasa gembira, senang, sedih, kecewa, takut dan bagaimana ekspresi orang senang, sedih, takut, gembira dan kecewa. Juga mengenalkan cara menghadapi orang yang tidak dikenal, penyebab sedih, marah, gembira, kecewa, atau mengerti jika ia mengganggu temannya akan marah, jika ia membantu temannya akan senang, mengendalikan emosi secara wajar.

- 10) Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri (3.14). Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat, (4.13).

Materi yang dapat dikembangkan guru dalam kompetensi dasar ini adalah mengenalkan pada anak mengenai

kebutuhan diri, keinginan, cita-cita. Bagaimana cara memenuhi kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara-cara yang santun dan sesuai norma serta aturan yang berlaku. Cara mengungkapkan apa yang dirasakannya (lapar ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat). Teknik mengambil makanan sesuai dengan kebutuhan, menggunakan alat main sesuai dengan gagasan yang dimilikinya. Membuat karya sesuai dengan gagasannya, dst. Cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya. Memahami sikap rendah hati, dan contoh perilaku rendah hati dan santun.

**d. Materi pengembangan sosial emosional berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak**

Pengembangan materi pembelajaran dalam lingkup perkembangan sosial emosional anak, hendaknya juga mempertimbangkan tingkat pencapaian perkembangan anak dan sesuai dengan tahapan usia anak. Pengembangan materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dalam lingkup perkembangan sosial emosional meliputi aspek kesadaran diri, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain dan perilaku prososial. Berikut adalah standar tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Tabel 4. 2 Lingkup Perkembangan Sosial Emosional

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 – 5 tahun	Usia 5 – 6 tahun
Sosial emosional 1. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan

	<p>disiplin</p> <p>5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)</p> <p>6. Bangga terhadap hasil karya sendiri</p>	<p>kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p> <p>3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)</p>
2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<p>1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya</p> <p>2. Menghargai keunggulan orang lain</p> <p>3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman</p>	<p>1. Tahu akan hak nya</p> <p>2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)</p> <p>3. Mengatur diri sendiri</p> <p>4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri</p>
3. Perilaku Prososial	<p>1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif</p> <p>2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan</p> <p>3. Menghargai orang lain</p> <p>4. Menunjukkan rasa empati</p>	<p>1. Bermain dengan teman sebaya</p> <p>2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar</p> <p>3. Berbagi dengan orang lain</p> <p>4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain</p> <p>5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)</p> <p>6. Bersikap kooperatif dengan teman</p> <p>7. Menunjukkan sikap toleran</p> <p>8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih antusias dsb)</p> <p>9. Mengenal tata krama dan sopan</p>



		santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
--	--	---

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014

Berikut ini adalah contoh materi pengembangan sosial emosional yang dapat disusun guru dalam aspek kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Untuk selanjutnya guru dapat mengembangkannya sendiri sesuai tema, sub tema dan kompetensi yang sedang di bahas saat pelaksanaan pembelajaran. Materi pengembangan sosial emosional dilakukan melalui pembelajaran tidak langsung di kelas dan dihubungkan dengan kompetensi dasar mengenai pengetahuan dan keterampilan.

Tabel 4. 3 Contoh materi pembelajaran dalam pengembangan sosial emosional berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	TPPA 4-5 tahun	Contoh Materi
1. Sosial emosional 2. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri	1. Mengerjakan sendiri dalam kegiatan menghias kartu nama 2. Berbagi mainan dengan teman 3. Memperkenalkan diri dengan menyebut nama diri dan orang tua 4. Berbaris rapi saat masuk kelas dan antri saat mencuci tangan 5. Melakukan permainan tebak nama tanpa bantuan 6. Menyampaikan hasil pekerjaan kepada bu guru dan memajangnya di kelas
4. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain	1. Mengenalkan anggota tubuh yang ngak boleh dipegang orang lain 2. Bertepuk tangan dan memerikan pujian kepada teman yang tampil

	3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	3. Berbagi makanan dengan teman, meminjamkan alat tulis pada teman yang tidak membawa
5. Perilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif</li> <li>2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan</li> <li>3. Menghargai orang lain</li> <li>4. Menunjukkan rasa empati</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain bola</li> <li>2. Bermain ular naga</li> <li>3. Memanggil nama teman dengan baik</li> <li>4. Mendoakan teman yang sakit</li> </ol>

### 3. Materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan fisik motorik

Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi pembelajaran yang menyangkut fisik motorik anak amatlah penting untuk dapat tumbuh dan berkembang anak sesuai dengan tahapan usianya dan agar anak dapat bergerak dengan lincah, tumbuh secara fisik sesuai tugas-tugas perkembangan, dan dapat beraktifitas yang menggunakan fisik secara normal sesuai usianya serta dapat melaksanakan tugas sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan pribadi, keluarga dan masyarakatnya. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan fisik motorik anak di TK hendaknya disesuaikan dengan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan fisik motorik dan Kompetensi Dasar sesuai Permendikbud nomor 146 Tahun 2014.

**a. Materi pengembangan fisik motorik berdasarkan kompetensi dasar (KD)**

Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan fisik motorik berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dan materi yang dapat dikembangkan dalam lingkup perkembangan nilai agama dan moral adalah sebagai berikut:

1) Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat (2.1)

Kebiasaan anak makan makanan bergizi seimbang, kebiasaan merawat diri misalnya; mencuci tangan, menggosok gigi, mandi, berpakaian bersih, menjaga kebersihan lingkungan misalnya; kebersihan tempat belajar dan lingkungan, menjaga kebersihan alat main dan milik pribadi.

2) Memiliki 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah meliputi: Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan

pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jarijari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumpit, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll. Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.

- 3) Memiliki 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini, misalnya: (1) Nama anggota tubuh, fungsi anggota tubuh, cara merawat, kebutuhan agar anggota tubuh tetap sehat, berbagai gerakan untuk melatih motorik kasar dalam kelenturan, kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelincahan, kelenturan, koordinasi tubuh. (2) Kegiatan untuk latihan motorik kasar antara lain merangkak, berjalan, berlari, merayap, berjinjit, melompat, meloncat, memanjat, bergelantungan, menendang, berguling dengan menggunakan gerakan secara terkontrol, seimbang dan lincah dalam menirukan berbagai gerakan yang teratur (misalnya: menirukan gerakan benda, senam, tarian, permainan tradisional, dll.). (3) Keterampilan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kelenturan pergelangan tangan, kekuatan dan kelenturan jari-jari tangan, melalui kegiatan antara lain; meremas, menjumpit, meronce, menggunting, menjahit, mengancingkan baju, menali sepatu, menggambar, menempel, makan, dll.(4) Permainan motorik kasar atau halus dengan aturan.

- 4) Memiliki 3.4 Mengetahui cara hidup sehat 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

Materi yang dapat dikembangkan guru dari kompetensi dasar ini, misalnya: (a) Cara merawat kebersihan diri (misal: mencuci tangan, berlatih toilet, merawat gigi, mulut, telinga, hidung,

olahraga, mandi 2x sehari; memakai baju bersih), memilih makanan dan minuman yang sehat, makanan yang diperlukan tubuh agar tetap sehat.(b) Cara menghindarkan diri dari bahaya kekerasan (melindungi anggota tubuh yang terlarang: mulut, dada, alat kelamin, pantat; waspada terhadap orang asing/tidak dikenal). (c) Cara menghindarkan diri dari benda-benda berbahaya misalnya pisau, listrik, pestisida, kendaraan saat di jalan raya.(d) Cara menggunakan toilet dengan benar tanpa bantuan.(e) Kebiasaan buruk yang harus dihindari (permen, nonton tv atau main game lebih dari 1 jam setiap hari, tidur terlalu larut malam, jajan sembarang).

**b. Materi pengembangan fisik motorik berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak**

Kemampuan kognitif anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah meliputi motorik kasar, motorik halus dan kesehatan serta perilaku keselamatan. Di bawah ini adalah tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan fisik motorik dan contoh materi yang dapat dikembangkan guru sesuai tingkat pencapaian perkembangan tersebut adalah sebagai berikut::

Tabel 4. 4 Lingkup perkembangan fisik motorik

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
II.Fisik-motorik A. Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb</li> <li>Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)</li> <li>Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan</li> <li>Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</li> <li>Melakukan permainan fisik</li> </ul>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melempar sesuatu secara terarah</li> <li>• Menangkap sesuatu secara tepat</li> <li>• Melakukan gerakan antisipasi</li> <li>• Menendang sesuatu secara terarah</li> <li>• Memanfaatkan alat permainan di luar kelas</li> </ul>	<p>dengan aturan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>• Melakukan kegiatan kebersihan diri</li> </ul>
B. Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>• Menjiplak bentuk</li> <li>• Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>• Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>• Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</li> <li>• Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar sesuai gagasannya</li> <li>• Meniru bentuk</li> <li>• Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan</li> <li>• Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar</li> <li>• Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>• Menempel gambar dengan tepat</li> <li>• Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci</li> </ul>
C. Kesehatan dan Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berat badan sesuai tingkat usia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berat badan sesuai tingkat usia</li> </ul>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi badan sesuai tingkat usia</li> <li>• Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</li> <li>• Lingkar kepala sesuai tingkat usia</li> <li>• Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal</li> <li>• Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)</li> <li>• Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi badan sesuai standar usia</li> <li>• Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</li> <li>• Lingkar kepala sesuai tingkat usia</li> <li>• Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin)</li> <li>• Membersihkan, dan membereskan tempat bermain</li> <li>• Mengetahui situasi yang membahayakan diri</li> <li>• Memahami tata cara menyebrang</li> <li>• Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)</li> </ul>

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014

Dari setiap indikator tingkat pencapaian perkembangan pada lingkup perkembangan fisik motorik yang meliputi aspek motorik halus, motorik kasar serta kesehatan dan perilaku keselamatan sesuai tingkat usia anak kemudian ditentukan materi yang cocok dalam kegiatan pembelajaran. Adapun contoh materi pembelajaran dalam lingkup perkembangan fisik motorik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Materi pembelajaran pengembangan fisik motorik bagi anak usia 4-5 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak/Materi	
	Usia 4-5 Tahun	Materi pembelajaran
II.Fisik-motorik A.Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang,</li> </ul>	Contoh materi yang bisa dikembangkan guru misalnya bermain dan bernyanyi”Bermain

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak/Materi	
	Usia 4-5 Tahun	Materi pembelajaran
	<p>dsb</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)</li> <li>• Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</li> <li>• Melempar sesuatu secara terarah</li> <li>• Menangkap sesuatu secara tepat</li> <li>• Melakukan gerakan antisipasi</li> <li>• Menendang sesuatu secara terarah</li> <li>• Memanfaatkan alat permainan di luar kelas</li> </ul>	<p>dalam lingkaran menirukan gerakan hewan yang ada di hutan”.</p> <p>Selanjutnya guru dapat mengembangkan materi bernyanyi pohon ‘Aku pohon jambu”. Dan begitu selanjutnya untuk gerakan pesawat terbang dapat memberikan contoh bagi gerakan pesawat terbang.</p> <p>Untuk selanjutnya guru dapat secara kreatif menentukan materi pembelajaran sesuai tingkat pencapaian perkembangan dan sesuai tahapan usia</p> <p>Mengajak anak bermain futsal</p>
B.Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>• Menjiplak bentuk</li> <li>• Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>• Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>• Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan</li> </ul>	<p>Guru dapat menyiapkan materi dengan mengajak anak membuat pagar dengan garis lurus vertikal dan horizontal, mengajak anak membuat lingkaran tapi terlebih dahulu meniru gambar bulan sabit atau bentuk lain setengah lingkaran. Selanjutnya membuat gambar gambar yg berbentuk lingkaran yang dekat dengan kehidupan anak, seperti membuat gambar donat atau buah jeruk. dst</p>



Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak/Materi	
	Usia 4-5 Tahun	Materi pembelajaran
	<p>berbagai media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</li> </ul>	
C.Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berat badan sesuai tingkat usia</li> <li>Tinggi badan sesuai tingkat usia</li> <li>Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan</li> <li>Lingkar kepala sesuai tingkat usia</li> <li>Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal</li> <li>Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa)</li> <li>Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan</li> </ul>	<p>Menimbang berat badan anak secara berkala</p> <p>Mengukur tinggi badan</p> <p>Mengukur lingkar kepala</p> <p>Kemudian setelah mengukur tinggi badan, berat badan dan lingkar kepala selanjutnya guru menjelaskan makanan bergizi yang dapat mendorong pertumbuhan anak.</p> <p>Materi Makanan empat sehat lima sempurna</p> <p>Buah-buahan yang mengandung vitamin seperti buah jeruk, alfuket dsb.</p> <p>Memutar film atau bercerita kebakaran dan banjir, bagaimana bahaya kebakaran dan banjir.</p> <p>Berkunjung ke taman lalulintas untuk mengenalkan rambu-rambu lalu lintas</p> <p>Dsb.</p>

#### 4. Contoh materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi pembelajaran yang menyangkut kognitif anak amatlah penting agar anak dapat berkembang kecerdasan intelektualnya sesuai dengan tahapan usianya dan agar anak dapat belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik, sehingga dia mampu eksis dalam segala lapangan kehidupan. Materi pembelajaran kognitif sangat penting disampaikan pada anak usia dini untuk meletakkan dasar-dasar berpikir anak, mampu memecahkan masalah sendiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sehingga dia dapat berkiprah dalam memenuhi kebutuhan hidupnya secara pribadi, keluarga dan masyarakatnya. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan kognitif anak di TK hendaknya disesuaikan dengan Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 dan standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

- a. Materi pengembangan kognitif berdasarkan kompetensi dasar (KD)  
Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan fisik motorik berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dan materi yang dapat dikembangkan dalam lingkup perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah menstimulasi anak agar memiliki rasa ingin tahu dengan cara memberikan materi pembiasaan eksploratif, teknik bertanya, cara menjawab dan pengenalan dengan berbagai ensiklopedi yang berhubungan dengan dunia flora dan fauna. Dalam proses pembelajaran guru dapat memulai dengan mengamati objek tertentu sesuai tema. Misalnya mengamati

gambar binatang, kendaraan, tumbuhan, dan sebagainya. Materi tersebut diyakini akan memancing rasa ingin tahu anak.

2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif (2.3)

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah menstimulasi anak agar memiliki pemahaman tentang sikap kreatif, perilaku kreatif dan tindakan kreatif. Materi yang dapat diberikan guru dalam membangun sikap kreatif anak usia dini di TK adalah melalui pemberian materi mengenai origami. Dan pengembangan sikap kreatif ini juga dapat dilakukan dalam semua kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan, misalnya dalam membuat hasil karya bagaimana anak kreatif dalam menyelesaikan hasil karyanya.

3) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif (3.5) Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, (4.5).

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah menstimulasi anak dengan materi cara mengenali masalah, cara mengetahui penyebab masalah, cara mengatasi masalah, dan menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah. Memecahkan masalah sehari-hari pada anak usia dini dilakukan dengan materi pembelajaran seperti cara menggunakan toilet, cara membuat teh manis, cara memakai baju, celana, kaos kaki, sepatu, dan sebagainya.

4) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya), (3.6). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana bendabenda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya, (4.6).

Materi yang dapat disajikan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar ini adalah, (a) bentuk dua dimensi (persegi, segitiga, bulat, segi panjang), (b) bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tabung), ukuran (panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, sebentar-lama), bilangan

(satuan,puluhan), (c) tekstur (kasar-halus, keras-lunak) , (d) suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah),(e) pengelompokkan (berdasarkan warna, bentuk, (f) ukuran, fungsi, warna-bentuk, warna-ukuran, ukuran-bentuk, warna-ukuran-bentuk), (g) membandingkan benda berdasarkan ukuran “lebih dari – kurang dari”, “paling/ter), (h) mengurutkan benda berdasarkan seriasi (kecilsedang-besar), (i) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi (sangat kecil- lebih kecil- kecil- besar- lebih besarpaling besar). (j) Pola ABC-ABC, ABCD-ABCD berdasarkan urutan warna, bentuk, ukuran, bunyi, warna, fungsi,sumber, dll. (k) Mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan. (l) Hubungan satu ke satu, satu ke banyak, kelompok ke kelompok Lambang bilangan.

- 5) Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (3.7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh, (4.7).

Materi yang dapat disajikan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar ini adalah: (a) mencocokkan Keluarga (hubungan dalam keluarga, peran, kebiasaan, garis keturunan, dst.), (b) teman (nama, ciri-ciri, kesukaan, tempat tinggal dst.), (c) lingkungan geografi s (pedesaan/ pantai/ pegunungan/kota), (d) kegiatan orang-orang (di pagi/sore hari, dst.), (e) pekerjaan (petani, buruh, guru, dll.), (f) budaya (perayaan terkait adat, pakaian, tarian,makanan, dst.), (g) tempat-tempat umum (sekolah, pasar, kantor pos, kantor polisi, terminal, dst.),(h) berbagai jenis transportasi (transportasi darat, air, udara, transportasi dahulu, dan sekarang), (i) lambang negara.

Disamping itu dapat pula dikenalkan tempat ibadah (seperti mesjid, gereja, pura dan sebagainya), keluarga yang terdiri dari

ayah, ibu, adik, kakak, kakek, nenek, paman dan bibi, dan alat transportasi darat, laut, dan udara.

- 6) Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll.) (3.8). Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh, (4.8).

Contoh dalam kompetensi dasar ini adalah mengenalkan nama-nama binatang, tanaman di sekitar sekolah, cuaca panas dan dingin, tanah, batu-batuan dan sebagainya. Disamping itu guru dapat menyajikan materi dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar ini adalah: (a) bermacam bentuk dan warna daun dan bermacam akar, (b) berkembang biak (biji/ stek/ cangkok/ beranak/ membelah diri/daun), (c) cara merawat tanaman, dst., (d) gejala alam (angin, hujan, cuaca, siang-malam, mendung, siklus air, dst.), tanah, batu,(e) sebab akibat kejadian, dst.

- b. Materi pengembangan kognitif anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak

Kemampuan kognitif anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Di bawah ini adalah contoh materi yang dapat dikembangkan guru sesuai tingkat pencapaian perkembangan seni:

Tabel 4. 6 Lingkup perkembangan kognitif

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 – 5 tahun	Usia 5 – 6 tahun
<b>A. Kognitif Belajar dan Pemecahan Masalah</b>	1. Mengetahui benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan) 2. Memecahkan

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram dsb)</li> <li>4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit</li> <li>5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah</li> <li>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu</li> <li>7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu</li> <li>8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan social (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)</li> </ol>	<p>masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</li> <li>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</li> </ol>
<p><b>B. Berpikir Logis</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran</li> <li>2. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</li> <li>4. Mengenal pola (missal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya</li> <li>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”; dan “paling/ter”</li> <li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</li> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> </ol>

		<p>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p> <p>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</p>
<p><b>C. Berpikir Simbolik</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</li> <li>2. Mengenal konsep bilangan</li> <li>3. Mengenal lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal lambang huruf</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan</li> <li>5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ol>

Tabel 4. 7 Contoh materi dalam lingkup perkembangan kognitif

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak/Materi	
	Usia 4 – 5 tahun	Contoh Materi
<b>Belajar dan Pemecahan Masalah</b>	Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	Materi pembelajaran, misalnya mengenalkan benda-benda di sekitar anak baik di sekolah maupun di rumah. Benda-benda yang ada di sekolah meliputi alat tulis, meja, kursi, papan tulis, dan sebagainya. Benda-benda yang ada di rumah meliputi alat masak di dapur, di ruang tamu dan di kamar tidur.
<b>Berpikir Logis</b>	Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya	Materi pembelajaran dalam mengenalkan gejala sebab akibat, contoh misalnya kalau hari hujan maka akibatnya akan basah dan udara terasa dingin
<b>Berpikir Simbolik</b>	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Mengenalkan angka menggunakan media kartu angka, menghitung dengan menggunakan media kartu angka, menjemur kartu angka, menghitung tutup botol aqua, dan sebagainya.

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014



## 5. Contoh materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan seni

Perkembangan seni merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi pembelajaran yang menyangkut seni anak amatlah penting agar anak dapat berkembang rasa estetikanya sesuai dengan tahapan usianya dan agar anak dapat menikmati berbagai alunan lagu atau suara, dan menunjukkan ketertarikannya pada berbagai bidang dan karya seni. Materi pembelajaran seni sangat penting disampaikan pada anak usia dini untuk mengembangkan keseimbangan otak kiri dan otak kanan anak, mampu memecahkan masalah sendiri dengan kreatif, memiliki rasa estetika yang tinggi, dan menghargai berbagai karya seni. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan seni anak di TK hendaknya disesuaikan dengan Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 dan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan kognitif.

### a. Materi pengembangan seni berdasarkan kompetensi dasar (KD)

Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan seni berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dan materi yang dapat dikembangkan dalam lingkup perkembangan seni adalah sebagai berikut:

#### 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (2.4)

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah menstimulasi anak agar anak memiliki rasa akan seni dan menghargai berbagai karya seni dalam hidupnya. Materi yang dapat disajikan guru dapat berupa pengenalan berbagai alunan lagu, mulai lagu anak, lagu daerah dan syair lagu lainnya. Begitu juga berbagai bunyi-bunyian alat musik, dan sebagainya. Disamping itu dapat pula disampaikan mengenai

cara menjaga kerapian diri, dan cara menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar, lukisan, pahat, gerak, atau bentuk seni lainnya, cara merawat kerapian-kebersihan-dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya.

- 2) 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Materi yang dapat disajikan guru dari kompetensi dasar ini adalah menstimulasi anak dengan berbagai materi seperti contoh membuat berbagai hasil karya dan aktivitas seni gambar dan lukis, seni suara, seni musik, karya tangan dan lainnya, dan menampilkan hasil karya seni.

**b. Materi pengembangan seni berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak**

Kemampuan seni anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah meliputi anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara, dan tertarik dengan kegiatan seni. Di bawah ini adalah contoh materi yang dapat dikembangkan guru sesuai tingkat pencapaian perkembangan seni:

Tabel 4. 8 Lingkup Perkembangan seni

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
VI. Seni A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya</li> <li>Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu</li> <li>Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman</li> </ul>
B. Tertarik dengan kegiatan seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memilih jenis lagu yang disukai</li> <li>Bernyanyi sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar</li> </ul>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran</li> <li>Membedakan peran fantasi dan kenyataan</li> <li>Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita</li> <li>Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi</li> <li>Menggambar objek di sekitarnya</li> <li>Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)</li> <li>Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu)</li> <li>Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu</li> <li>Bermain drama sederhana</li> <li>Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</li> <li>Melukis dengan berbagai cara dan objek</li> <li>Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</li> </ul>

Tabel 4. 9 Contoh materi dalam lingkup perkembangan seni

Lingkup Perkembangan	Contoh materi	
Anak mampu menikmati berbagai alunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajak anak mendengarkan berbagai jenis alunan musik, seperti musik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajak anak-anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan</li> </ul>

Lingkup Perkembangan	Contoh materi	
lagu atau suara	pop, dangdut, dan lain-lain • Mengajak anak mendengarkan berbagai lagu anak-anak • Mengajak anak memainkan alat musik seperti angklung, suling, terompet, gendang, dan lain-lain	menggambar bebas • Bermain angklung bersama teman-temanya
Tertarik dengan kegiatan seni	• Mengajak anak memilih jenis lagu yang disukai • Mengajak anak bernyanyi lagu anak • Bermain peran dengan judul “keluarga” • Mengajak anak bercerita tentang kegiatan di rumah • Mengajak anak membaca puisi sesuai dengan tema yang sedang diajarkan • Mengajak anak senam, menari dan bernyanyi • Menggambar diri dan benda-benda yang ada di ruangan kelas • Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat) • Mengajak anak menceritakan harimau dengan	• Menyanyikan lagu-lagu anak dan lagu daerah yang pendek • Mengajak anak menggunakan berbagai macam alat musik tradisional dan alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu • Bermain drama sederhana “Harimau yang sombong” • Menggambar bentuk lingkaran, persegi panjang dan bentuk segitiga • Membuat bentuk binatang dengan media tanah liat dan plastisin

Lingkup Perkembangan	Contoh materi	
	gerak, mimik yang menakutkan dan suara yang mengaung • Mengajak anak mewarnai dengan beberapa macam wana	

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014

## 6. Materi dan kegiatan pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari enam lingkup perkembangan anak yang harus dikembangkan pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Pengembangan materi pembelajaran yang menyangkut bahasa anak amatlah penting untuk dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak sesuai dengan tahapan usianya dan agar anak dapat bersosialisasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengembangan materi pembelajaran dalam kegiatan pengembangan bahasa di TK hendaknya disesuaikan dengan kompetensi dasar lingkup perkembangan bahasa yang termaktub dalam Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 dan standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

### a. Materi pengembangan bahasa berdasarkan kompetensi dasar (KD)

Penyusunan materi pembelajaran di TK dalam lingkup perkembangan bahasa berdasarkan kompetensi dasar (KD), mengacu pada Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014. Adapun kompetensi dasar dan materi yang dapat dikembangkan dalam lingkup perkembangan seni adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman. ( 2.14)

Materi yang dapat disusun guru dari kompetensi ini adalah cara berbicara secara santun, menghargai teman dan orang yang lebih tua usianya, dan pemahaman sikap rendah hati serta contoh perilaku rendah hati dan santun.

- 2) Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) (3.10).  
Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (4.10).

Contoh materi yang dapat disusun guru dari kompetensi ini adalah cara menjawab dengan tepat ketika ditanya, cara merespon dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, melakukan sesuai dengan yang diminta dengan beberapa perintah, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya, dan seterusnya.

- 3) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) (3.11).  
Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal), (3.11).

Contoh materi yang dapat disusun guru dalam kompetensi ini misalnya: mengungkapkan keinginannya, menceritakan kembali, bercerita tentang apa yang sudah dilakukannya, mengungkapkan perasaan emosinya dengan melalui bahasa secara tepat. menggunakan buku untuk berbagai kegiatan, dan seterusnya.

- 4) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (3.12) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, (3.12).

Contoh materi yang dapat disusun dari kompetensi ini, misalnya membaca gambar, membaca simbol, menjiplak huruf, mengenali huruf awal di namanya, menuliskan huruf-huruf namanya, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, hubungan bunyi dengan huruf, mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, mengeja huruf, membaca sendiri, hubungan angka dan bilangan, dan seterusnya.

**b. Materi pengembangan bahasa berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak**

Kemampuan berbahasa anak sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 adalah meliputi menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan memahami keaksaraan. Materi pembelajaran bahasa dikembangkan pada anak usia dini harus seiring dengan pengembangan kemampuan lainnya, sehingga anak berkembang secara holistik. Adapun lingkup perkembangan dan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek seni dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10 Lingkup Perkembangan Bahasa

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 – 5 tahun	Usia 5 – 6 tahun
Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata, mengenal kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</li> <li>5. Mendengar dan membedakan buyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh: bunyi dan ucapan harus sama)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana</li> <li>2. Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</li> <li>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-</li> </ol>

	<p>pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar</li> <li>9. Memperkaya perbendaharaan kata</li> <li>10. Berpartisipasi dalam percakapan</li> </ol>	<p>simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</li> </ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal simbol-simbol</li> <li>2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Membuat coretan yang bermakna</li> <li>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> </ol>

Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014

Setelah melihat tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek bahasa dari tabel di atas, beberapa contoh mengenai materi pembelajaran bahasa di Taman Kanak-Kanak berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam lingkup perkembangan bahasa, yang meliputi aspek menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan adalah sebagai berikut:



Tabel 4. 11 Materi pembelajaran bahasa berdasarkan lingkup perkembangan anak

Lingkup Perkembangan	Materi Pembelajaran	
	Usia 4 – 5 tahun	Usia 5 – 6 tahun
Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak bahasa ibu dan bahasa nasional</li> <li>2. Mengintrusikan anak untuk berlari dan berteriak</li> <li>3. Membacakan cerita “Timun Mas”</li> <li>4. Mengenalkan kata sifat nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memerintahkan anak untuk berlari, melompat, mengamati gambar, dan sebagainya</li> <li>2. Guru menyampaikan pesan dan anak diajak untuk mengulang apa yang disampaikan guru</li> <li>3. Bermain ular naga</li> <li>4. Berkunjung ke perpustakaan dengan mengamati buku buku</li> </ol>
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percakapan tentang tema yang akan disampaikan</li> <li>2. Tanya jawab tentang kesukaan anak di rumah</li> <li>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan</li> <li>4. Belajar mengungkapkan perasaan dengan kata sifat</li> <li>5. Menyebutkan kata-kata yang berhubungan dengan keluarga di rumah dan alat-alat permainan di sekolah</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>7. Membaca cerita dan anak diajak untuk menceritakan kembali cerita tersebut</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya jawab tentang binatang bersayap</li> <li>2. Mengajak anak mengamati kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Percakapan tentang tema dan sub tema</li> <li>4. Mengenalkan perbendaharaan kata</li> <li>5. Mengenalkan simbol-simbol untuk persiapan membaca dan menulis serta berhitung</li> <li>6. Mengajak anak menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (SPO)</li> <li>7. Bercerita, dan anak diajak untuk menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita serta karakternya</li> </ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenalkan simbol- simbol</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenalkan simbol- simbol huruf yang dikenal</li> </ol>

	<p>huruf</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengenalkan suara–suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Mengaajak anak untuk menebalkan huruf-huruf</li> <li>4. Meniru menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengenalkan suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Mengenalkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Mengenalkan bentuk huruf, dan bunyinya</li> </ol>
--	--	---

#### D. Aktivitas Pembelajaran

##### Penyusunan materi pembelajaran di TK (dispok, 1 JP )

Untuk memahami penyusunan materi pembelajaran di TK, bacalah Bahan Bacaan KB 4, tentang Pengembangan Materi pembelajaran di TK. Silahkan Saudara duduk berkelompok, kemudian lakukanlah aktivitas berikut ini:

1. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan nilai agama dan moral berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!
2. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan sosial emosional berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!
3. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan fisik motorik berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!
4. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan kognitif berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!
5. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan bahasa berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

6. Diskusikan dalam kelompok cara penyusunan materi pembelajaran dalam pengembangan seni berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

Setelah saudara melaksanakan aktivitas di atas, kemudian diskusikan kembali dengan teman di kelompok dan hasil diskusi ditulis di kertas plano dan ditempel di dinding kelas, untuk selanjutnya dipresentasikan oleh perwakilan kelompok.

#### **LK 04**

##### **Penyusunan materi pembelajaran di TK**

1. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan nilai agama dan moral berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

2. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan sosial emosional berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

3. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan fisik motorik berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

4. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan kognitif berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

5. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan bahasa berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

6. Susunlah contoh materi pembelajaran dalam pengembangan seni berdasarkan kompetensi dasar dan tingkat pencapaian perkembangan anak!

### E. Latihan

Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D yang mewakili jawaban yang paling benar!

1. Materi pembelajaran di TK diuraikan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam...
  - A. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014
  - B. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014
  - C. Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014
  - D. Permendikbud Nomor 136 Tahun 2014
2. Materi pembelajaran sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dengan mempertimbangkan...
  - A. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan
  - B. Tema dan sub tema yang telah ditetapkan guru
  - C. Tahapan perkembangan anak sesuai usianya
  - D. Tugas perkembangan anak sesuai usia anak

3. Pernyataan di bawah ini yang tidak termasuk rasional dalam pentingnya memahami pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar adalah ...
  - A. mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak
  - B. memperluas pengalaman bermain yang bermakna
  - C. menumbuhkan minat belajar anak
  - D. menambah kecerdasan anak
4. Di bawah ini yang bukan termasuk dalam langkah-langkah menyusun materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah ..
  - A. memahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar
  - B. memampukan apa yang diharapkan dari setiap KD
  - C. memahami keluasan dan kedalaman cakupan materi yang termuat dalam KD
  - D. sesuaikan dengan harapan orang tua yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
5. Contoh cakupan materi dalam tema identitas, dengan mempertimbangkan kompetensi dasar adalah ...
  - A. Nama lengkap, usia, jenis kelamin, dan alamat rumah lengkap
  - B. Nama panggilan, usia, alamat rumah lengkap, dan nama orang tua
  - C. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah dan nama orang tua
  - D. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap dan kesukaan

## F. Rangkuman

1. Muatan materi pembelajaran di TK diuraikan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dengan mempertimbangkan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan.
2. Pentingnya memahami pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.
  - a. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak
  - b. Memperluas pengalaman bermain yang bermakna

- c. Menumbuhkan minat belajar anak
3. Langkah-langkah dalam menyusun materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah sebagai berikut:
  - a. Pahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar. Kemampuan apa yang diharapkan dari KD tersebut.
  - b. Pahami keluasan cakupan materi yang termuat dalam KD
  - c. Pahami kedalaman materi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
  - d. Sesuaikan dengan visi yang ingin diwujudkan dan Tujuan yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
4. Penyusunan materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak disamping mengacu pada kompetensi dasar yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan juga memperhatikan lingkup perkembangan anak.
  - a. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan nilai agama dan moral
  - b. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan sosial emosional
  - c. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan fisik motorik
  - d. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan kognitif
  - e. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan seni
  - f. Materi pembelajaran dalam pengembangan lingkup perkembangan bahasa

### **G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut**

Cocokkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban materi pokok 4 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban Anda yang benar. Kemudian gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi pokok 4.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{5} \times 100$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 – 100% = baik sekali

80 – 89 % = baik

70 – 79 % = cukup

< 70 % = kurang

Apabila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul berikutnya. Bagus! Tetapi apabila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi pokok 4, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

## KUNCI JAWABAN LATIHAN/TUGAS

### A. Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 1

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

### B. Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 2

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

### C. Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 3

No	Kunci Jawaban
1	D
2	D
3	D
4	C
5	D



D. Kunci Jawaban Kegiatan Pembelajaran 4

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

## EVALUASI

**Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D !**

1. Sarana kegiatan yang berupa 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, dan boneka. Sarana kegiatan tersebut ada di dalam sudut.
  - A. Keluarga
  - B. Alam sekitar
  - C. Pembangunan
  - D. Kebudayaan
2. Sarana kegiatan seperti bak pasir dalam pembelajaran model sentra, ada pada sentra ...
  - A. Sentra bahan alam
  - B. Sentra balok
  - C. Sentra bermain peran
  - D. sentra persiapan
3. Penggunaan sarana dan prasarana adalah pemanfaatan segala jenis barang yang sesuai dengan kebutuhan secara efektif dan efisien. Dalam hal pemanfaatan sarana, harus mempertimbangkan hal berikut: Kecuali...
  - A. Tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran
  - B. Kesesuaian antar sarana kegiatan yang akan digunakan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas
  - C. Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
  - D. Latar belakang anak
4. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, material (media software), peralatan (hardware), teknik (metode) dan lingkungan yang di gunakan secara sendiri-sendiri maupun di kombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Artinya sumber belajar...

- A. tidak terbatas pada buku saja akan tetapi lebih luas dan terperinci, yang meliputi pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, teknik dan lingkungan
  - B. terbatas pada buku, orang dan lingkungan baik sosial, budaya dan alam sekitar
  - C. tidak terbatas pada buku saja akan tetapi juga meliputi pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, alat permainan edukatif dan berbagai sarana kegiatan
  - D. terbatas pada buku, pesan, orang, bahan, berbagai peralatan, dan teknik-teknik dalam pembelajaran
5. Sumber belajar memiliki peran strategis yang lebih luas dibandingkan media pembelajaran. Sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan potensi serta kreativitas anak usia dini di TK. Pernyataan di bawah ini yang bukan termasuk fungsi dan manfaat sumber belajar bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah:
- A. Dapat memberikan pengalaman belajar yang abstrak dan konkrit
  - B. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
  - C. Menambah wawasan dan pengalaman anak.
  - D. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
6. Sumber belajar sangatlah beragam dan luas, menurut Anggini Sudono, (1995), salah satu jenis sumber belajar adalah “ narasumber belajar”, . Pernyataan yang merupakan rasional bahwa narasumber belajar sebagai bagian dari sumber belajar adalah...
- A. Para tokoh dan pakar merupakan nara sumber yang dapat memberikan informasi tangan pertama, langsung dan benar
  - B. Para guru dan tenaga kependidikan lain dapat memberikan informasi-informasi yang penting bagi anak
  - C. Para tokoh dan pakar merupakan nara sumber yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan berbagai ilmu yang sangat penting bagi perkembangan anak
  - D. Para guru dan tenaga kependidikan lain biasanya kreatif dan inovatif menjadi narasumber yang penting bagi anak

7. Beberapa hal penting yang harus dipahami dan dimiliki guru di Taman Kanak-Kanak untuk mengantisipasi perkembangan dan keragaman sumber-sumber belajar. Salah satu dari hal penting tersebut adalah...
  - A. memahami bentuk, jenis atau bahan apa yang tersedia termasuk sifat dan karakteristik masing-masing.
  - B. mengetahui keberadaan sumber-sumber belajar sebagai bahan untuk membuat karya inovatif yang bermanfaat bagi karirnya
  - C. secara berkesinambungan mengikuti atau mempelajari sumber-sumber informasi terkait dengan pengembangan diri guru
  - D. secara kontinyu merawat dan memelihara serta menyimpan berbagai sumber belajar yang telah tersedia
8. Bila guru di Taman Kanak-Kanak melaksanakan kegiatan pendidikan dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, maka hasilnya akan lebih bermakna dan bernilai, sebab anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan. Beberapa uraian di bawah ini yang bukan merupakan nilai atau manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan anak usia dini, adalah..
  - A. Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*)
  - B. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar akan mendorong pada penghayatan nilai-nilai atau aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya.
  - C. Pemanfaatan lingkungan menumbuhkan aktivitas belajar anak (*Learning Activities*) yang lebih meningkat.
  - D. Lingkungan sosial dan budaya dimana anak tinggal terkadang menyediakan berbagai hal yang kurang baik bagi perkembangan anak
9. Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran harus terkait dengan beberapa hal di bawah ini, *kecuali* . . . .
  - A. Tujuan atau kemampuan yang akan dicapai
  - B. Sistem penilaian yang direncanakan

- C. Sifat dari isi tema yang sudah dipelajari anak
  - D. Strategi pembelajaran yang akan digunakan
10. Jenis media berikut ini termasuk ke dalam media pembelajaran sederhana . .
- A. Media audio
  - B. Slide suara
  - C. Program televisi pendidikan
  - D. Media grafis dan model
11. Film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), dan komputer termasuk ke dalam media . .
- A. Projected motion media
  - B. Projected still media
  - C. Overheadtransparensi
  - D. Opaque projector
12. Istilah still picture dalam media pembelajaran di TK sama dengan gambar ...
- A. Diam
  - B. Bergerak
  - C. Lukisan
  - D. Visual
13. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan, maka media apa yang lebih tepat digunakan ?
- A. Media Model
  - B. Media Gambar
  - C. Media Cetak
  - D. MultiMedia
14. Di Taman Kanak-kanak tertentu guru bersama anak-anak sering menyetel lagu anak-anak melalui Radio. Radio merupakan contoh sumber belajar jenis.....
- A. Alat
  - B. Bahan
  - C. Teknik
  - D. Pesan

15. "Tidak ada media pembelajaran yang paling baik dan dapat digunakan untuk segala tujuan". Maksud dari pernyataan ini adalah . . . .
- A. Tidak benar, karena tujuan pembelajaran di TK identik dengan kemampuan
  - B. Tidak benar, karena semua media pembelajaran tujuannya baik
  - C. Benar, karena dalam proses pembelajaran diperlukan pemilihan media yang tepat.
  - D. Benar, karena setiap media dapat digunakan untuk semua kemampuan anak.
16. Media realia merupakan alat bantu visual, dalam pembelajaran berfungsi . . .
- A. memberikan pengalaman langsung kepada anak
  - B. memberikan pengalaman tidak langsung kepada anak
  - C. untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran
  - D. untuk mengungkapkan ide atau gagasan melalui penggunaan kata-kata
17. Berikut adalah katagori media display, *kecuali* . . . .
- A. Papan tulis
  - B. Papan flanel
  - C. Peta timbul
  - D. Papan tikar
18. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini, hal ini di sebabkan beberapa faktor, *kecuali*.....
- A. dengan kreativitas orang dapat mewujudkan dirinya.
  - B. kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
  - C. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu.
  - D. kreativitas tidak memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.
19. Di bawah ini adalah prinsip-prinsip bermain, *kecuali* ....
- A. bermain senantiasa mengandung unsur tidak menyenangkan

- B. bermain dilakukan berdasarkan motivasi internal
  - C. bermain tidak mengandung unsur paksaan
  - D. bermain mengandung unsur imajinatif
20. Aktivitas bermain di mana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri disebut bermain ....
- A. aktif
  - B. konstruktif
  - C. manipulatif
  - D. pasif
21. Kegiatan bermain yang tidak menitikberatkan pada pengembangan fisik, adalah ....
- A. meronce
  - B. bermain peran
  - C. bermain pasir
  - D. menggambar
22. Tanah liat atau lumpur adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan dimensi
- A. kognitif anak
  - B. sosial anak
  - C. efektivitas anak
  - D. emosi anak
23. Materi pembelajaran di TK diuraikan berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum dalam...
- A. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014
  - B. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014
  - C. Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014
  - D. Permendikbud Nomor 136 Tahun 2014
24. Materi pembelajaran sebagai bahan yang akan dijadikan kegiatan-kegiatan untuk mencapai kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan, dengan mempertimbangkan...
- A. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan
  - B. Tema dan sub tema yang telah ditetapkan guru

- C. Tahapan perkembangan anak sesuai usianya
  - D. Tugas perkembangan anak sesuai usia anak
25. Pernyataan di bawah ini yang tidak termasuk rasional dalam pentingnya memahami pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar adalah ...
- A. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak
  - B. Memperluas pengalaman bermain yang bermakna
  - C. Menumbuhkan minat belajar anak
  - D. Menambah kecerdasan anak
26. Di bawah ini yang bukan termasuk dalam langkah-langkah menyusun materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah ..
- A. Memahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar
  - B. Kemampuan apa yang diharapkan dari setiap KD
  - C. Memahami keluasan dan kedalaman cakupan materi yang termuat dalam KD
  - D. Sesuaikan dengan harapan orang tua yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
27. Contoh cakupan materi dalam tema identitas, dengan mempertimbangkan kompetensi dasar adalah ...
- A. Nama lengkap, usia, jenis kelamin, dan alamat rumah lengkap
  - B. Nama panggilan, usia, alamat rumah lengkap, dan nama orang tua
  - C. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah dan nama orang tua
  - D. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap dan kesukaan
28. Di bawah ini yang bukan termasuk dalam langkah-langkah menyusun materi pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah ..
- A. Memahami inti muatan dari setiap kompetensi dasar
  - B. Kemampuan apa yang diharapkan dari setiap KD
  - C. Memahami keluasan dan kedalaman cakupan materi yang termuat dalam KD
  - D. Sesuaikan dengan harapan orang tua yang ingin dicapai pada anak didik selama belajar di PAUD.
29. Contoh cakupan materi dalam tema identitas, dengan mempertimbangkan kompetensi dasar adalah ...



- A. Nama lengkap, usia, jenis kelamin, dan alamat rumah lengkap
  - B. Nama panggilan, usia, alamat rumah lengkap, dan nama orang tua
  - C. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah dan nama orang tua
  - D. Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah lengkap dan kesukaan
30. Materi “pengenalan berbagai alunan lagu, mulai lagu anak, lagu daerah dan syair lagu lainnya”. Merupakan contoh materi yang dapat disusun guru berkaitan dengan lingkup perkembangan seni dalam kompetensi dasar....
- A. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
  - B. mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
  - C. menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
  - D. menstimulasi anak agar anak memiliki rasa akan seni dan menghargai berbagai karya seni dalam hidupnya.

## PENUTUP

Modul yang mengkaji “Pedagogik : Pengembangan Media dan Sumber Belajar di TK dan Profesional: Bermain Sambil Belajar di TK”, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sepuluh modul lainnya dalam Diklat Pasca Uji Kompetensi Guru (UKG) Taman Kanak-Kanak. Perluasan wawasan dan pengetahuan peserta berkenaan dengan substansi materi sarana kegiatan, sumber belajar, media pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran, pengembangan potensi dan kreativitas anak melalui bermain sambil belajar di TK sangat penting dilakukan, baik melalui kajian buku, jurnal, maupun penerbitan lain yang relevan. Disamping itu, penggunaan sarana perpustakaan, media internet, serta sumber belajar lainnya merupakan wahana yang efektif bagi upaya perluasan tersebut. Demikian pula dengan berbagai kasus yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini di TK, baik berdasarkan hasil pengamatan maupun dialog dengan praktisi pendidikan anak usia dini, akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan para peserta diklat.

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2009). *Bermain (Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Dimensi PAUD)*. Bandung: Rizqi Press.
- Anam, S. (2007). *Taman Yang Paling Indah (Jangan Remehkan Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: PT Wangsa Jatra Lestari.
- Anonym. 2007. *Prinsip dan Praktek Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD
- Arsyad, Azhar, Prof. Dr., M.A. (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- B.E.F. Montolalu, dkk (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: PGTK - UT.
- Badru, Zaman, Asep H Hernawan, Cucu Eliyawati. (2005), *Media Dan Sumber Belajar Di TK*, Universitas Terbuka
- Badru, Zaman. (2013), *Media Dan Sumber Belajar Di TK*, Universitas Pendidikan Indonesia
- Balitbang Depdiknas. (2010). *Pengembangan Model Pendidikan Anak Usia Dini Percontohan*, Jakarta
- Berk, L. (2006) *Child Development* (7th edition). Boston, MA: Pearson Education
- BPSDMPK dan PMP Kemdikbud. (2015). *Materi Pelatihan Guru: Implementasi Kurikulum 2013 PAUD di TK*. Kemendikbud: Jakarta.
- Broadhead, (2010) *Personal, Social and Emotional Development*, Continuum International Publishing Group New York, NY 10038
- Carol seefeldt, Barbara A. Wasik, 2008. *Pendiidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk AUD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Deliana, S.M. (1995). *Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dini P. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan PAUD. Ditjen PAUDNI. (2014). *Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas PAUD*. Kemendikbud: Jakarta.
- Ditjen PAUDNI, Kemendiknas (2012) *Pedoman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta
- Eliyawati, Cucu. (2005), *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas Dirjendikti Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Gafur, Abdul. (2010), *Konsep Media Dan Sumber Belajar*. Diklat Standar Alat dan Media untuk SMA. Jakarta: Kemendiknas Dirjen PMP dan Tenaga Kependidikan Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan.
- Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. Bantam Book, New York. Jefferson City. Retrieved 18 March 2010
- Hadis, Fawzia Aswin. (1995). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Hamzah. (n.d). [http. \(n.d\). //www.facebook.com/topic.php](http://www.facebook.com/topic.php). (Online Tersedia 13 Feb 2012)
- Heidi Murkoff, Arlene Eisenberg, Sandee Hathaway. 2002. *What to Expect When You're Expecting*. Workman Publishing Company
- Hidayat. Rahmat. (2012). *Pengembangan Fisik Motorik*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Hurlock, Elizabeth B. 1998. *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidiyanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth, B. (1978). *Child Development*, Sixth Edition. New York : Mc. Graw Hill, Inc.
- Kartini, Sumartini, T. (2000). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: P3GT Depdiknas.

- Kemdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Tahun 2010*. Direktorat TK dan SD. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Buku Panduan Pendidik PAUD Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 4-5 Tahun*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Buku Panduan Pendidik PAUD Kurikulum 2013 PAUD Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kurikulum TK Tahun 2010 Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK,*
- Kusumahwati. Sadiyah. (2012). *Pengembangan kreativitas melalui Seni di TK*, Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character; How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books. New York. USA.
- Martinis Yamin, (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.
- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Megawangi, Ratna. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*. Makalah. IHF, JKT.
- Mini, A.R, Prianto. (2003). *Perilaku Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Canisius Seri Ayah Bunda.
- Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montessori, M. (1966). *The Secret of Childhood*. New York, NY: Ballantine Books.
- Mulyadi, Agus. (2015). *Media dan sumber belajar di TK*. Kemendikbud BPSDMP PMP PPPPTK TK dan PLB: Bandung.
- Munandar Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muningrum, Ratnawati. (2012). *Pengembangan Sosial Emosional*, Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelegence pada Anak Usia Dini)*. Jakarta : Grasindo

- Nurani, Y., S. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Papalia, Diane E, Etc. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan, terjemahan A. K. Anwar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup Blog Bunda Cantik, Inspiratif dan Smart (2011) *Fase Anak Emas*, Blog Bunda Cantik, Inspiratif dan Smart
- Parenting Research Centre. (2003). *Systematic use of daily interaction*. Melbourne: Australia.
- Pengembangan Model Pembelajaran di TK*, 2008. Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal manajemen Pendidikan dasar dan Menengah. Direktorat pembinaan TK dan SD.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 tahun 2013 Tentang Pengembangan anak usia dini holistik-integratif
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud No. 23 Tahun 2013 Tentang Standar Pelayanan Minimal Pendidikan Dasar
- Permendiknas No. 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan Oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendiknas No. 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan prasarana Sekolah/Madrasah Pendidikan Umum.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan Nasional
- Rachmi, Tetty, dkk. (2008). *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta. Depdiknas. Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arif. S, dkk. (2002), *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- Solehuddin, M. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan, UPI.
- Sudono, A. (1950). *Alat Permainan dan Sumber belajar TK*. Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud.

- Sudono, Anggani. (2000), *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk PAUD*. Jakarta: PT. Grasindo
- Sujono, Yuliani Nurani (2007). *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, UNJ.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta. Depdiknas
- Sumartini. Tini. (2012). *Bermain dan Jenis Permainan*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Sunarsih. Cicih. (2012). *Dasar-dasar kreativitas*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Utami Munandar, 2002. *Kreativitas & Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Wardaya. (2012). *Pengembangan Nilai Agama dan Moral*, Bandung: PPPPTK TK dan PLB, Depdikbud.
- Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- Yusuf, S. (2001), *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.
- Yusufhadi Miarso (2007), *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Zaman, B. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Makalah UPI

**Sumber Lainnya:**

<http://ipisumedang.blogspot.co.id/2012/12/pembuatan-media-pembelajaran-untuk-anak.html#comment-form> (Online Tersedia tgl. 4 Nop 2015)

## GLOSARIUM

- Inventaris : Administrasi daftar yang memuat semua barang milik kantor (sekolah, perusahaan, kapal, dsb) yg dipakai dalam melaksanakan tugas
- Koding : Pemberian kode
- Stakeholder : Pemangku kepentingan.
- PKG : Pusat Kegiatan Gugus
- Encyclopedi : Sumber
- Indoor : di dalam
- Outdoor : di luar
- Area : lingkungan, tempat
- Flora : Lingkungan alam tumbuh-tumbuhan
- Fauna : Lingkungan alam hewani
- Sentra : Pusat kegiatan
- RPPH : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- RPPM : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
- PROSEM : Program Semester