

**PENERAPAN METODE PROYEK PADA PEMBELAJARAN
TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG,
KOMUNITAS LEDHOK TIMOHO,
MUJA-MUJU, UMBULHARJO,
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Tri Utami
NIM 10111241035

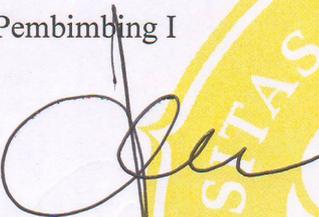
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran TK Kelompok B di Sekolah Gajahwong, Komunitas Ledhok Timoho, Muja-Muju, Umbulharjo, Yogyakarta” yang disusun oleh Tri Utami, NIM 10111241035 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Februari 2014

Pembimbing I

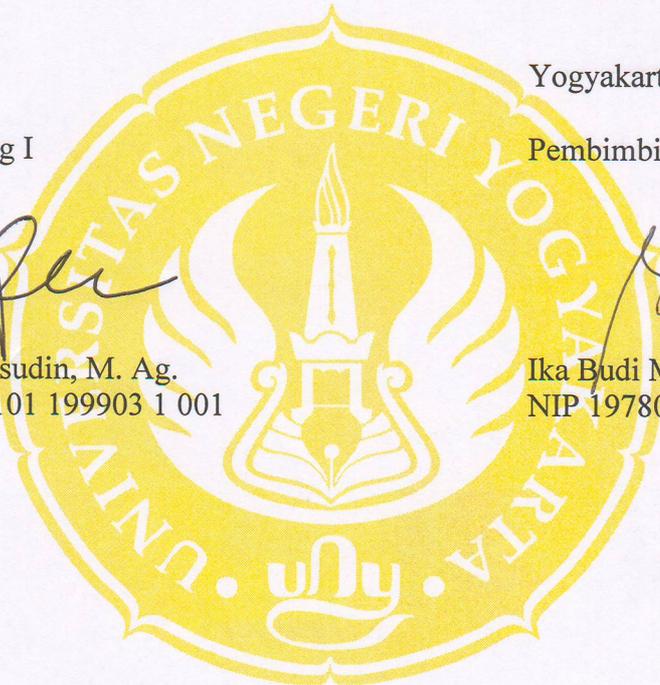


Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP 19700101 199903 1 001

Pembimbing II



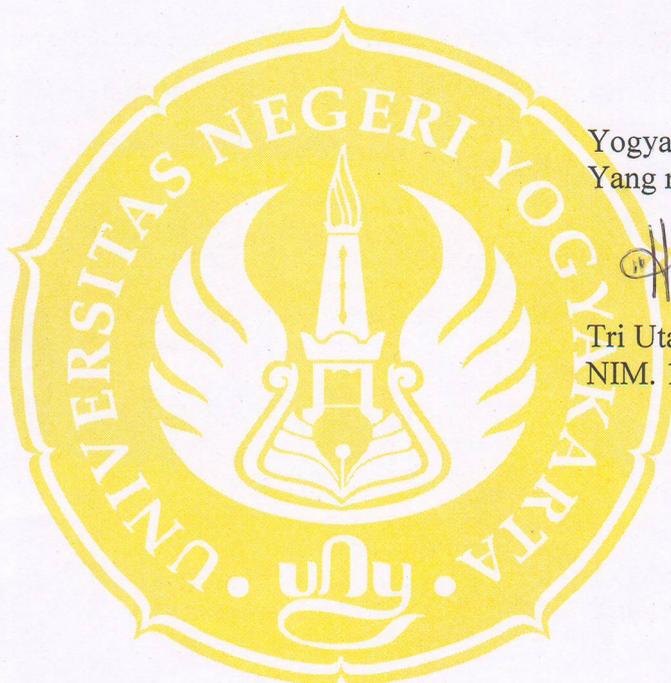
Ika Budi Maryatun, M. Pd.
NIP 19780415 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Maret 2014
Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tri Utami', is written over the printed name.

Tri Utami
NIM. 10111241035

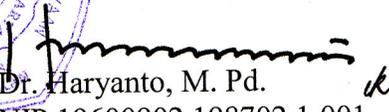
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENERAPAN METODE PROYEK PADA PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG, KOMUNITAS LEDHOK TIMOHO, MUJA-MUJU, UMBULHARJO, YOGYAKARTA” yang disusun oleh Tri Utami, NIM 10111241035 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		12-3-2014
Nur Hayati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		13-3-2014
Dr. Ch. Ismaniati	Penguji Utama		11-3-2014
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Penguji Pendamping		12-3-2014

Yogyakarta, 19 MAR 2014...
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

BISMILLAH.....

Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak
putus-putusnya dipukul ombak.

Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menentramkan amarah
ombak dan gelombang itu.

(Marcus Aurelius)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibu dan Bapakku tercinta yang telah memberikan segalanya untukku.
2. Almamaterku yang saya banggakan.

**PENERAPAN METODE PROYEK PADA PEMBELAJARAN TK
KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG,
KOMUNITAS LEDHOK TIMOHO,
MUJA-MUJU, UMBULHARJO,
YOGYAKARTA**

Oleh
Tri Utami
NIM 10111241035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode proyek pada pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta.

Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B, di sekolah Gajahwong Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data-data penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi serta *dicoding* menjadi CW (catatan wawancara), CL (catatan lapangan), dan CD (catatan dokumentasi). Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Data-data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya dengan menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode proyek pada pembelajaran TK kelompok B di sekolah Gajahwong meliputi (1) fase kerja metode proyek yaitu : Fase 1 (Persiapan atau Memulai Proyek) meliputi pemilihan tema, *webbing* awal, dan kegiatan *entry point*; fase 2 (Mengembangkan Proyek) meliputi menggali informasi melalui buku, film, wawancara dengan guru tamu, dan *trip* serta merencanakan proyek akhir yang akan dibuat; Fase 3 (Penutup atau Menyelesaikan Proyek) meliputi pembuatan proyek, pameran, dan evaluasi melalui kegiatan *webbing* akhir dan kegiatan *exit point*; (2) faktor pendukung, faktor penghambat, dan cara mengatasi hambatan; (3) laporan perkembangan anak meliputi : kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan moral.

Kata kunci : *metode proyek, pembelajaran TK, TK kelompok B*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr.wb

Segala puji hanya bagi Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menikmati kehidupan akademik yang diselesaikan dengan penulisan skripsi berjudul **“Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran TK Kelompok B di Sekolah Gajah Wong, Komunitas Ledhok Timoho, Muja-Muju, Umbulharjo, Yogyakarta”** dengan baik dan lancar. Tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian dan menyelesaikan skripsi.
2. Koordinator program studi PG PAUD yang selalu memberikan motivasi pada penulis untuk menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag. dan Ibu Ika Budi Maryatun, M. Pd., dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar membimbing penulis dalam menyusun skripsi dan berkenan meluangkan waktu untuk memberikan saran, arahan, dan motivasi pada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu dan bapak tercinta yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama menyelesaikan skripsi. Serta Kakakku dan ketiga keponakanku yang selalu menjadi penyemangat penulis.

5. Seluruh dosen program studi PG PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga pada penulis dan seluruh karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi.
6. Mas Faiz, Mbak Nurul, dan Mbak Anggi yang dengan sabar mendampingi penulis selama proses pengambilan data.
7. Seluruh siswa kelas rumput Sekolah Gajahwong (Nena, Yunita, Dafa, Putra, Firman, Rifa, Faiz, Wulan, Prima, dan Naila) yang telah memberikan pembelajaran dan pengalaman berharga bagi penulis.
8. Teman-temanaku PG-PAUD tercinta (Mb. Wildi, Nanik, Wening, Tya, Okki, Dina, Fika, Putri, Syari, Ninik, dan lain-lain) serta sahabatku Hanik, Dewik, Fitri, Harsi, dan Welly yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
Halaman Judul	I
Halaman Persetujuan	Ii
Halaman Pernyataan	Iii
Halaman Pengesahan	Iv
Halaman Motto	V
Halaman Persembahan	Vi
Abstrak	Vii
Kata Pengantar	Viii
Daftar Isi	X
Daftar Tabel	Xiii
Daftar Gambar	Xiv
Daftar Lampiran	Xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Metode Pembelajaran untuk AUD.....	8
B. Kajian Teori Metode Proyek untuk AUD.....	9
1. Pengertian Metode Proyek untuk AUD.....	9
2. Bentuk-bentuk Pendekatan Proyek.....	12
3. Manfaat Metode Proyek untuk AUD.....	13
4. Tujuan Metode Poryek untuk AUD.....	16
5. Rancangan Kerja Kegiatan Proyek bagi AUD.....	17

6. Perbedaan Pendekatan Sistematis dengan Pendekatan Proyek.....	24
7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Proyek.....	26
C. Pembelajaran untuk Anak Usia Dini.....	27
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	27
2. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	29
D. Karakteristik Perkembangan Anak TK Kelompok B.....	32
1. Perkembangan Kognitif	32
2. Perkembangan Bahasa	34
3. Perkembangan Fisik-Motorik	34
4. Perkembangan Sosial-Emosional	35
5. Perkembangan Moral	37
E. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
C. Lokasi Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	43
F. Uji Keabsahan Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Lembaga Sekolah Gajahwong	49
a. Sejarah Lembaga Sekolah Gajahwong.....	49
b. Visi dan Misi Sekolah Gajahwong.....	51
c. Tujuan Sekolah Gajahwong.....	52
d. Sarana dan Prasarana Sekolah Gajahwong.....	54
2. Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran TK Kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta	61
a. Rancangan Kerja Penerapan Metode Proyek.....	62
b. Laporan Perkembangan Anak.....	88
c. Peran Guru, Orang Tua, dan Masyarakat.....	95

d. Faktor Pendukung, Penghambat, dan Cara Mengatasi Hambatan.....	98
B. Pembahasan Hasil Penelitian	106
1. Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran TK Kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta	106
a. Rancangan Kerja Penerapan Metode Proyek.....	107
b. Laporan PerkembanganAnak.....	115
2. Faktor Pendukung, Penghambat, dan Cara Mengatasi Hambatan.....	118
 BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	121
B. Implikasi	123
C. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Perbedaan Pendekatan Sistematis dan Pendekatan Proyek	25
Tabel 2. Fasilitas Umum	54
Tabel 3. Sarana dan Prasarana Kelas	59

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Interaktif.....	45
Gambar 2. Kegiatan Anak-anak pada Fase 1.....	68
Gambar 3. Kegiatan Mempelajari Tema Planet.....	71
Gambar 4. <i>Trip</i> ke Planetarium.....	75
Gambar 5. Kegiatan Merencanakan Proyek Akhir.....	78
Gambar 6. Proses Pembuatan Proyek Akhir.....	84
Gambar 7. Hasil Proyek Akhir.....	85
Gambar 8. Kegiatan <i>Webbing</i> Akhir.....	87
Gambar 9. Kegiatan Aspek Perkembangan Kognitif.....	89
Gambar 10. Kegiatan Aspek Bahasa.....	90
Gambar 11. Kegiatan Motorik Kasar.....	91
Gambar 12. Kegiatan Motorik Halus.....	92
Gambar 13. Kegiatan Aspek Sosial Emosional.....	94
Gambar 14. Kegiatan Pembiasaan Anak-anak.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Kisi-kisi Penelitian.....	128
Lampiran 2. Pedoman Wawancara.....	130
Lampiran 3. Pedoman Observasi.....	132
Lampiran 4. Pedoman Dokumentasi.....	134
Lampiran 5. Catatan Wawancara.....	137
Lampiran 6. Catatan Lapangan.....	146
Lampiran 7. Catatan Dokumentasi.....	177
Lampiran 8. <i>Webbing</i> Awal & <i>Webbing</i> Akhir.....	196
Lampiran 9. Data Siswa.....	199
Lampiran 10. RPP Sekolah Gajahwong.....	201
Lampiran 11. Catatan Penilaian Anak	214
Lampiran 12. Surat-surat Penelitian.....	226

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

NAEYC (*National Association for The Education Young Children*) (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 1) mengungkapkan bahwa anak usia dini atau *early childhood* adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Maka tepatlah bila dikatakan bahwa usia ini disebut usia emas (*golden age*), di mana anak sangat berpotensi mempelajari dan menyerap berbagai informasi dengan mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Slamet Suyanto (2005: 35) yang menyatakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Oleh karena itu diperlukan upaya pembinaan yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat anak.

Standar pendidikan anak usia dini diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tanggal 17 September 2009. Permendiknas 58 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan tentang “Standar pendidikan anak usia dini meliputi pendidikan formal dan non formal yang terdiri atas standar tingkat pencapaian perkembangan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar isi, proses, dan penilaian, standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan. Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi kaidah tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Tingkat perkembangan yang dicapai oleh anak usia dini merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat tercapai oleh anak secara optimal pada setiap tahap perkembangannya. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada rentang waktu tertentu. Tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional.

Penguasaan metode-metode pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru agar proses pembelajaran tersebut dapat mendorong perkembangan anak, baik perkembangan intelektual, fisik maupun emosionalnya. Melalui penguasaan metode pembelajaran, diharapkan guru dapat mengelola proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapainya, yaitu kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak. Selain itu penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak. Secara teknis menurut Moeslichatoen (2004: 24) ada beberapa metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, antara lain metode bercerita, metode bernyanyi, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode bermain peran, dan metode karya wisata.

Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah metode proyek. Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan

persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara individu maupun kelompok (Moeslichatoen, 2004: 137). Sylvia C. Chard (2013: 1) menjelaskan proyek pembelajaran adalah belajar yang mendalam di mana anak-anak dapat mengambil beberapa kepemilikan pekerjaan dari pilihan pekerjaan yang dipilih bersama atas kesepakatan guru dan anak. Metode proyek membantu anak usia dini untuk meningkatkan aktivitas belajar dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dari orientasi tanggung jawab anak.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik dan mencari jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang diajukan oleh guru (Lilian G. Katz. 2009). Melalui penggunaan metode proyek, anak akan memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara terpadu dalam mencapai tujuan akhir bersama. Pada pelaksanaan pengajaran metode proyek, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan anak dalam pelaksanaan metode proyek dalam pembelajaran.

Hasil pengamatan peneliti di beberapa TK di Kecamatan Kretek, Bantul, Yogyakarta pada bulan Juni sampai Agustus 2013 belum menemukan TK yang menggunakan metode proyek dalam pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan lebih banyak menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) baik dalam aspek sosial-emosional, nilai moral dan agama, kognitif dan bahasa. Pembelajaran kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan, sehingga anak tidak mempunyai pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah dan terkesan individualis dalam bekerja. Metode

proyek yang terkadang disisipkan dalam pembelajaran yang biasa dilakukan oleh pendidik pada pembelajaran PAUD belum memberikan kesempatan dan kebebasan sepenuhnya pada anak untuk mencari jawaban atas persoalan sehari-hari yang dihadapi. Guru yang seharusnya hanya menjadi fasilitator bagi anak justru lebih banyak terlibat dalam menentukan pembelajaran. Sehingga tujuan dari penerapan metode proyek belum dapat tercapai dengan baik.

Kondisi berbeda terjadi pada pembelajaran di Sekolah Gajahwong Yogyakarta yang terletak di daerah bantaran sungai Gajahwong. Sekolah Gajahwong merupakan sekolah yang ditujukan untuk anak-anak usia dini yang tinggal di daerah bantaran sungai Gajahwong yang keseharian mereka dihabiskan untuk bekerja sebagai pemulung, pengamen, penjual koran, dan pengemis. Proses pembelajaran yang dilakukan di Sekolah GajahWong telah memberikan kebebasan sepenuhnya pada anak untuk menentukan tema dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh anak. Setelah anak berdiskusi bersama menentukan tema, anak diajak untuk menggali informasi tentang tema yang dipilih melalui buku, wawancara dengan ahli, nonton film, mengerjakan LKA untuk menambah wawasan, dan melakukan *trip* ke tempat yang berhubungan dengan tema. Anak merencanakan dan membuat proyek akhir setelah melakukan studi tentang tema, membuat pameran, dan melakukan evaluasi untuk mengkaitkan antara hal-hal yang ingin mereka ketahui dengan pengetahuan baru yang mereka peroleh.

Fenomena yang berbeda tentang metode proyek yang diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Gajahwong membuat penulis tertarik untuk melakukan

penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Metode Proyek Pada Pembelajaran TK Kelompok B Di Sekolah Gajahwong, Komunitas Ledhok Timoho, Muja-muju, Umbulharjo, Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah penelitian, antara lain:

1. Metode Proyek masih jarang dilakukan pada proses pembelajaran di TK, padahal melalui metode proyek akan membantu anak untuk meningkatkan aktivitas belajar, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan tanggung jawab anak.
2. Di Sekolah Gajahwong anak diberikan kebebasan sepenuhnya untuk memilih tema dan menggali pengetahuan tentang tema sedangkan di TK lain umumnya tidak.
3. Kegiatan pembelajaran di TK umumnya masih berpusat pada guru dan masih banyak menggunakan LKA.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang pembahasan yang akan diteliti, maka peneliti membatasi masalah agar mendapatkan fokus penelitian. Pembatasan masalah tersebut adalah proses kegiatan pembelajaran dengan metode proyek yang dilakukan anak kelompok B di Sekolah Gajahwong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong, Komunitas Ledhok Timoho, Muja-muju, Umbulharjo, Yogyakarta?

E. Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mempunyai tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tujuan tersebut adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode proyek dalam pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memberi manfaat baik bagi objek, peneliti pada khususnya dan seluruh komponen yang terlibat di dalamnya. Manfaat dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. Segi Teoritis

- a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini (PAUD).
- b. Untuk mengetahui penerapan metode-metode pembelajaran anak usia dini khususnya metode proyek.
- c. Untuk menjabarkan implementasi metode proyek pada pembelajaran PAUD.

- d. Untuk menjelaskan bahwa penerapan metode proyek menurut para ahli perlu dikembangkan ketika akan diterapkan.

2. Segi Praktis

- a. Bagi anak, dengan adanya penerapan metode proyek pada pembelajaran dapat membantu anak untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan memecahkan masalah dari orientasi tanggung jawab anak.
- b. Bagi pendidik, dengan adanya penerapan metode proyek pada pembelajaran di Sekolah Gajahwong dapat menjadi contoh atau model melaksanakan pembelajaran untuk PAUD yang lainnya.
- c. Bagi kepala sekolah, dengan adanya kegiatan penelitian dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, kegiatan penelitian dapat mengembangkan keilmuan PAUD dalam bidang pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Nana Sudjana (1989: 76) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada anak dengan melibatkan interaksi yang aktif dan dinamis antara guru dan anak, sehingga tujuan belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Lebih lanjut Moeslichatoen (2004: 9) menyatakan bahwa metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran dalam kegiatan di TK harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan dan minat anak ketika pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini adalah teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran dan karakteristik anak. Sehingga pada pembelajaran untuk anak usia dini diperlukan suatu metode untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Secara teknis ada beberapa metode yang tepat untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini khususnya TK menurut Moeslichatoen (2004: 24) antara lain metode eksperimen, metode sosiodrama, metode bercerita, metode karyawisata, metode bermain, metode bercerita, metode demonstrasi, metode pemberian tugas, dan metode proyek.

B. Kajian Teori Metode Proyek untuk Anak Usia Dini

1. Pengertian Metode Proyek untuk Anak Usia Dini

Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “*learning by doing*” yakni proses pemerolehan hasil belajar dengan melakukan tindakan-tindakan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan, terutama proses penguasaan anak usia dini tentang bagaimana melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu (Musichatoen, 2004: 137). Proyek adalah penelitian sebuah topik yang diperluas dan mendalam yang idealnya merupakan topik yang layak bagi perhatian, waktu, dan energi anak-anak (Jaipul dan James. 2011: 307). Oleh karena itu pada pembelajaran dengan metode proyek ini anak terlibat langsung dalam pemerolehan pengetahuan tentang topik yang akan dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sylvia C. Chard (2013: 1) yang menjelaskan proyek pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar yang mendalam di mana anak usia dini dapat mengambil beberapa kepemilikan pekerjaan dari pilihan pekerjaan yang dipilih bersama atas kesepakatan bersama serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat masing-masing anak.

Pada pembelajaran dengan metode proyek anak diberikan kesempatan untuk menentukan bersama topik yang akan dipelajari serta terlibat langsung dalam memilih kegiatan yang akan dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Lilian G. Katz (Rachmawati dan Kuniawati, 2010: 61) yang menjelaskan metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan

pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak.

Metode proyek untuk anak usia dini merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok (Moeslichatoen, 2004: 137). Senada dengan pernyataan Muslicaton, Masitoh dkk (2005: 200) menyebutkan bahwa metode proyek merupakan salah satu bentuk pendekatan yang berpusat pada anak dengan menghadapkan anak pada persoalan-persoalan yang harus dipecahkan baik secara individu maupun kelompok. Melalui pembelajaran dengan metode proyek anak-anak juga dilatih untuk menyelesaikan atau memecahkan persoalan yang menjadi pokok topik melalui penyelidikan langsung untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang dihadapkan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Djamarah, dkk (2000: 195) yang menyebutkan bahwa metode proyek ialah cara penyajian pembelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya secara keseluruhan dan bermakna.

Penyusunan suatu proyek pada dasarnya adalah merencanakan suatu pemecahan masalah pada berbagai bidang pengembangan yang memungkinkan anak melakukan berbagai bentuk kegiatan mempelajari, mencatat, membuat, mengamati, menyelidiki, meninjau, mengumpulkan, menyimpulkan dan menyampaikan berbagai temuan yang dilakukan anak dalam memahami pengetahuan. Dengan demikian bentuk pembelajaran proyek pada dasarnya merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan guru dengan jalan

menyajikan suatu bahan pembelajaran yang memungkinkan anak mengolah sendiri untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut (Kilpatrick dalam Sofia Hartati. 2005: 54).

Fitur utama dari proyek merupakan upaya penelitian yang difokuskan pada menemukan jawaban atas pertanyaan tentang topik yang diajukan dan disepakati bersama oleh anak-anak dan guru (Lilian G. Katz, 1994). Pada pembelajaran dengan metode proyek guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi anak dalam membantu mengarahkan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Chard, 1998) yang menyebutkan bahwa dalam metode proyek, anak usia dini membangun pengetahuan sendiri tetapi juga perlu bantuan guru untuk memfasilitasi dan membimbing proses ini. Anak belajar melalui pengamatan langsung, pengalaman, instruksi yang sistematis, dan refleksi pribadi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode proyek untuk anak usia dini adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini untuk mempelajari secara mendalam tentang topik atau tema yang menjadi kesepakatan bersama sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung dan dapat membuat kesimpulan tentang konsep yang telah mereka pelajari. Diharapkan melalui penggunaan metode proyek, anak akan memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara terpadu dalam mencapai tujuan akhir bersama.

2. Bentuk-bentuk Pembelajaran Proyek

Kill Patrick (Sofia Hartati, 2005: 54-56) menjelaskan bentuk pembelajaran proyek pada dasarnya merupakan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan anak mengolah sendiri untuk menguasai bahan pembelajaran tersebut. Bentuk-bentuk pembelajaran proyek antara lain :

a) Pembelajaran Proyek Total

Bentuk pembelajaran proyek total menghendaki setiap bidang pengembangan melebur menjadi satu kesatuan (totalitas) dalam satu pola pembelajaran. Setiap bidang pengembangan menunjukkan keterkaitan dengan bidang lainnya membentuk satu kegiatan yang utuh. Seluruh bidang pengembangan dilakukan dalam satu waktu sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

b) Pembelajaran Proyek Parsial (Bagian)

Bentuk pembelajaran proyek parsial ini terdapat bentuk penggabungan antara bidang pengembangan yang berdiri sendiri dengan bidang pengembangan yang saling berhubungan. Bidang pengembangan yang berdiri sendiri diberikan dengan pembelajaran yang lama (biasa) sedangkan bidang pengembangan yang saling berkaitan diberikan dengan bentuk proyek.

c) Pembelajaran Proyek Okasional

Proyek okasional dapat dilaksanakan sebagai bentuk alternatif untuk mengulangi kejenuhan anak mengikuti model pembelajaran pada sekolah lama. Kegiatan okasional dapat dilaksanakan satu bulan sekali. Dalam mendisain pembelajaran proyek harus ditentukan secara jelas tentang tema atau pokok

permasalahan sesuai minat anak. Berdasarkan tema inilah bidang pengembangan dikaitkan satu sama lainnya. Penentuan tema dapat dilakukan berdasarkan lingkungan hidup anak atau urutan kejadian.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran anak usia dini guru dapat menerapkan metode proyek untuk seluruh aspek perkembangan atau hanya menerapkan pada aspek tertentu secara terpisah. Jika metode proyek diterapkan pada seluruh aspek perkembangan secara menyatu maka akan lebih bermakna bagi anak. Hal ini karena pembelajaran dilaksanakan secara terpadu dan tidak terpisah-pisah, dimana melalui satu kegiatan secara tidak langsung akan meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek-aspek tersebut berkembang terpadu dalam pembelajaran, tidak terpisah-pisah (*fragmented*).

3. Manfaat Metode Proyek

Pada pelaksanaan pengajaran metode proyek, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu anak usai dini dalam mempelajari topik mereka. Karena metode proyek berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari maka metode proyek diharapkan dapat menjadi wahana untuk menggerakkan kemampuan kerjasama dengan sepenuh hati dan meningkatkan keterampilan dan menumbuhkan minat dalam memecahkan masalah tertentu secara efektif dan kreatif (Moeslichatoen, 2004: 140). Pada pembelajaran dengan metode proyek anak akan lebih banyak bekerja dalam kelompok, sehingga melalui berkelompok anak belajar berbagai tanggung jawab, membina hubungan, menghargai orang

lain, dan kompetensi sosial lainnya. Hal ini sejalan dengan Gordon (Yus Anita. 2011) yang mengemukakan bahwa dalam kelompok anak belajar mengatur dirinya sendiri agar dapat membina persahabatan, berperan serta dalam kegiatan kelompok, memecahkan masalah dalam kelompok, dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Moeslichatoen (2004: 142) menyatakan bahwa manfaat metode proyek dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai dan diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan itu secara kreatif. Karena dalam penggunaan metode proyek itu tekanan tanggung jawab beralih dari guru ke anak, maka dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerja sama dan interaksi sosial diantara anak-anak yang terlibat dalam proyek. Anak berlatih untuk tanggung jawab menyelesaikan bagian pekerjaannya dalam kebersamaan secara efektif dan harmonis. Sehingga pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek dapat dipergunakan untuk mengeksplorasi kemampuan, minat, serta kebutuhan anak.

Melalui kegiatan dengan menggunakan metode proyek anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kebebasan secara fisik maupun intelektual untuk menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab menurut cara yang dikuasai dan tidak harus duduk tenang dibangku masing-masing.

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode proyek mempunyai beberapa manfaat (rachmawati dan Kuniawati, 2010: 61), antara lain: memberikan pengalaman pada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan, belajar bertanggung jawab pada

pekerjaan masing-masing, memupuk semangat gotong royong dan kerjasama diantara anak-anak yang terlibat, memberikan pada anak untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan cermat, mampu mengeksplorasi bakat, minat, kemampuan anak, dan memberikan peluang kepada setiap anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dan keterampilan yang sudah dikuasainya sehingga terwujud daya kreativitas secara optimal.

Metode proyek bagi anak usia dini akan memberikan pengalaman yang akan membantu anak memahami suatu konsep secara lebih detail dan mendalam. Anak juga belajar untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam mempelajari suatu topik. Metode proyek jika digunakan secara tepat dapat memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Anak memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerja sama dengan anak lain secara terpadu, anak memperoleh pengalaman belajar dalam pengembangan sikap positif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain. Sikap positif itu antara lain sikap mandiri, penyesuaian diri, gigih, kritis dan kreatif, tanggung jawab, tenggang rasa, dan saling membantu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari metode proyek untuk anak usia dini adalah untuk melatih anak menerima tanggung jawab dan berprakarsa untuk mengembangkan kreativitas dalam menjelaskan pekerjaan yang menjadi bagian proyek, berlatih memecahkan persoalan yang dihadapkan, menggali informasi mendalam terkait tema yang dipelajari, dan berlatih bekerjasama antar teman dalam menyelesaikan proyek bersama.

4. Tujuan Metode Proyek

Moeslichatoen (2004: 144) menjelaskan bahwa metode proyek memberikan peluang kepada tiap anak untuk berperan serta dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan memilih bagian pekerjaan kelompok sesuai dengan kemampuan, keterampilan, kebutuhan, dan minat masing-masing. Pada pembelajaran dengan metode proyek anak lebih diberi kebebasan untuk memilih sendiri topik atau kegiatan yang akan mereka pelajari. Pembelajaran yang dilakukan dengan metode proyek pada anak usia dini berangkat dari topik yang memang menjadi pilihan anak, sehingga motivasi belajar anak berasal dari dalam dirinya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Melalui pembelajaran dengan metode proyek anak usia dini dilatih untuk mempelajari atau memperoleh secara mendalam pengetahuan melalui penyelidikan atau proses aktif dan interaktif yang dilakukan oleh anak. Anak juga berpikir lebih kreatif dan gigih atau tidak mudah menyerah untuk mempelajari suatu topik. Hal ini sejalan dengan pendapat Jaipul dan James (2011: 309) yang menjelaskan bahwa terdapat empat tujuan pembelajaran dengan metode proyek yaitu pemerolehan pengetahuan secara mendalam, keterampilan atau kreativitas, pembawaan atau kegigihan, dan perasaan yang terbangun. Lebih lanjut (Moeslichatoen, 2004: 146) menjelaskan tujuan metode proyek yaitu untuk melatih anak memperoleh keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik secara mandiri maupun dalam kelompok, keterampilan bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan kelompok, keterampilan kerjasama secara

harmonis, bekerja secara tuntas. Pada tujuan metode proyek ini, anak dilatih untuk mendapat keterampilan memecahkan persoalan yang dihadapi sehari-hari dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat secara mandiri maupun kelompok. Selain itu juga melatih anak-anak untuk saling bekerjasama dalam pekerjaannya demi mencapai tujuan bersama secara harmonis, karena kerjasama dalam metode proyek dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penerapan metode proyek adalah untuk melatih anak menemukan sendiri pengetahuan secara mendalam atau proses *discovery*, memiliki sikap gigih, melatih tanggung jawab anak dalam menyelesaikan proyek yang menjadi tanggung jawab mereka, dan melatih kekompakan serta kerjasama dalam kelompok.

5. Rancangan Kegiatan Proyek Bagi Anak Usia Dini

Pada penerapan metode proyek pada pembelajaran Anak Usia Dini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Tahap-tahap pelaksanaan metode proyek menurut Moeslichatoen (2004: 145) ada 3 tahap yaitu

a. Tahap persiapan / perencanaan

Langkah-langkah yang harus ditentukan pada tahap ini adalah pertama, menetapkan tujuan dan tema kegiatan pengajaran. Pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek penekanannya adalah pada tanggung jawab anak, maka idealnya penetapan tujuan dan tema pembelajaran ditentukan sendiri oleh anak. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pengarah bagi anak dalam pelaksanaan proyek. Guru mendampingi anak dalam berdiskusi untuk menentukan

tema kegiatan yang akan dilakukan. Guru dapat memberikan gambaran dalam menentukan tema pada anak misalnya tema yang sesuai dan dekat dengan kehidupan anak seperti keluarga, binatang, alam, dan permasalahan-permasalahan lain yang dapat dijadikan tema. Setelah berdiskusi dan menyepakati tema yang akan ditentukan maka anak didampingi guru menentukan kegiatan dan tujuan yang akan dilakukan dari proyek yang akan dilaksanakan.

Kedua, menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan proyek. Dari tema dan tujuan kegiatan proyek yang akan dilakukan maka guru dan anak dapat menentukan rancangan bahan dan alat yang perlu dipersiapkan. Penyediaan alat dan bahan yang diperlukan harus disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing kelompok. Hal ini untuk menghindari terjadinya rebutan alat dan bahan antar kelompok sehingga dapat menghambat pelaksanaan kegiatan proyek.

Ketiga, menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek. Untuk menetapkan pembagian kelompok anak dalam kegiatan proyek maka ada hal-hal yang harus diperhatikan guru antara lain: pengelompokan anak harus disesuaikan dengan keterampilan dan kemampuan yang telah dikuasai anak, pengelompokan anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak dalam bekerja sama, harus memberi kesempatan masing-masing anak untuk menumbuhkan minatnya dalam kegiatan yang dilakukan dan memberi kesempatan untuk mengembangkan daya kreativitasnya secara bebas, dan pengelompokan anak harus memberi kesempatan masing-masing anak untuk melatih tanggung jawab bekerja sama secara tuntas.

Keempat, menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada kegiatan merancang langkah-langkah kegiatan ini harus dirancang secara rinci dan jelas. Walaupun kegiatan proyek menekankan tanggung jawab pada anak, namun bimbingan dan guru diperlukan dalam membantu anak membuat rincian langkah kerja. Langkah-langkah rancangan kegiatan proyek mencakup hal-hal tentang kegiatan apa yang harus dilakukan anak secara mandiri dan kelompok kecil, hasil yang diharapkan dari kegiatan yang dilakukan, cara yang harus dilakukan dalam melakukan bagian dari pekerjaannya, bahan dan alat yang diperlukan dalam melakukan kegiatan, dan menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode proyek.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan proyek ini ada tiga tahapan yang dilakukan guru yaitu pertama tahap pra-pengembangan. Tahap ini merupakan persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan proyek. Pada tahap ini meliputi kegiatan penyiapan bahan dan alat yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan proyek sesuai tema dan tujuan, kegiatan penyiapan pengelompokan anak sesuai kriteria yang telah ditetapkan, menyusun deskripsi pekerjaan bagi masing-masing kelompok, dan kegiatan pengkondisian anak untuk mengikuti kegiatan proyek.

Kedua, kegiatan pengembangan. Pada kegiatan ini guru memberikan apersepsi awal kepada anak yang mengarah pada tema kegiatan yang akan dilakukan. Guru dan anak berdiskusi bersama tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan pada masing-masing kelompok. Setelah itu masing-masing anak diberikan kesempatan untuk melakukan proyek sesuai dengan tugas kerjanya.

Ketiga, yaitu kegiatan penutup. Setelah kegiatan proyek diselesaikan masing-masing kelompok maka hasil proyek yang dihasilkan dikumpulkan oleh guru dan diakhiri dengan merapikan bersama tempat kerja yang digunakan.

c. Tahap evaluasi dan penilaian

Pada tahapan ini guru dan anak melakukan kegiatan refleksi bersama tentang hasil proyek yang berhasil dikerjakan. Anak diminta mempresentasikan hasil proyek yang mereka buat. Guru juga harus memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak. Penilaian kegiatan proyek merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek. Penilaian dijadikan sebagai evaluasi untuk mengetahui secara rinci apakah tujuan pengajaran yang ingin dicapai melalui metode proyek itu dapat dicapai secara memadai.

Sedangkan Quinn (2009: 1) menjelaskan pembelajaran proyek terbagi atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan informasi, dan tahap penutup. Berikut penjabaran tiap tahap dari pembelajaran ini.

a. Tahap 1 - Persiapan

Pada tahap ini anak-anak memilih topik apa yang akan diselidiki, dengan bimbingan dari guru. Kemudian anak-anak membahas apa yang telah mereka ketahui tentang topik tersebut. Dengan bantuan dari guru, anak-anak merekam ide-ide dan hal-hal yang telah mereka ketahui sekaligus anak-anak diminta menulis daftar pertanyaan yang mereka ingin ketahui selama studi mereka.

Sebelum melakukan kegiatan proyek guru meminta anak untuk merumuskan jawaban atau dugaan sementara dari proyek yang akan dilakukan.

b. Tahap 2 - Mengumpulkan Informasi tentang Topik

Guru membantu anak-anak merencanakan perjalanan ke tempat-tempat di mana anak-anak dapat melakukan penelitian lapangan dan melakukan kegiatan proyek. Guru dapat mengarahkan anak-anak untuk mencari informasi tentang topik melalui buku, lingkungan sekitar atau melakukan wawancara dengan orang dewasa yang dapat membantu. Selama pertemuan di dalam kelas, anak-anak dapat melaporkan temuan dan anak lain diminta untuk mengajukan pertanyaan dan membuat komentar tentang masing-masing temuan tersebut. Dalam menyampaikan temuannya, anak dapat membuat gambar, mengambil gambar, menulis kata-kata dan label, membuat grafik, atau membangun sebuah model. Hasil temuan dan komentar dari teman dan guru dapat merevisi apa yang sudah anak kerjakan.

c. Tahap 3 - Penutup Proyek

Anak-anak membahas bukti-bukti yang telah mereka temukan untuk menjawab daftar pertanyaan yang telah dibuat pada tahap pertama. Guru membantu mereka membandingkan apa yang telah mereka pelajari dengan apa yang mereka ketahui sebelum proyek dimulai . Anak diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil temuan atau proyek yang telah mereka kerjakan. Guru dapat membuat pameran dan mengundang orang tua untuk melihat proyek yang berhasil dilakukan anak. Guru dapat membantu peneliti muda memutuskan

bagaimana menceritakan kisah tentang apa yang mereka lakukan dan apa yang mereka temukan.

Lebih lanjut Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard dalam Jaipul dan James (2011: 317) menjabarkan fase kerja dalam metode proyek yang terdiri dari tiga fase.

a. Fase 1 : Memulai proyek

Pada fase pertama proyek, guru dan anak menentukan bersama tentang topik yang akan dipilih dalam proyek. Pada pemilihan topik ini ada beberapa kriteria agar topik yang dipilih sesuai antara lain topik yang dipilih berkaitan dengan fenomena yang bisa diamati langsung dalam lingkungan anak, berada di dalam pengalaman anak, memungkinkan dilakukan penelitian langsung, sesuai dengan budaya lokal, terkait dengan tujuan sekolah, memberi cukup kesempatan untuk menerapkan ketrampilan dasar yang sesuai dengan anak, dan topik yang dipilih tidak terlalu luas. Setelah topik ditentukan, guru mendorong anak untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang topik yang mereka pilih. Pada fase ini anak-anak mengajukan pertanyaan tentang topik yang bisa menunjukkan kesenjangan pengetahuan atau kesalahpahaman yang bisa membentuk dasar bagi perencanaan fase kedua. Guru dan anak secara bersama membuat daftar pertanyaan yang akan menjadi dasar proyek mereka.

b. Fase 2 : Mengembangkan proyek

Tujuan utama fase kedua adalah memperoleh informasi baru, khususnya melalui pengalaman langsung dan dari dunia nyata. Pada fase ini anak mencari informasi yang diperoleh melalui kunjungan ke tempat sesuai topik, melalui

wawancara kepada pihak yang memiliki pengalaman langsung yang terkait topik, atau bisa juga melalui buku, televisi atau internet. Setelah kerja lapangan dan memperoleh data dari wawancara, kunjungan, atau sumber lain, anak-anak bisa mengingat kembali banyak hal dan meninjau informasi yang dikumpulkan dari wawancara. Pada fase ini anak menerapkan keterampilan berbicara, menggambar, menulis, membuat bagan, dan membuat proyek sesuai dengan topik dan hasil penelitian. Pada fase ini anak terlibat langsung dalam merencanakan proyek apa yang akan dipamerkan.

c. Fase 3 : Menyelesaikan proyek

Tujuan utama fase terakhir proyek adalah menyelesaikan pekerjaan perorangan dan kelompok. Pada fase terakhir ini guru mengajak anak untuk mendiskusikan tentang hasil proyek yang berhasil mereka kerjakan dan mengajak anak untuk menata hasil proyek yang akan dipamerkan pada pengunjung. Pada fase ini anak-anak juga diajak untuk mengevaluasi pekerjaan mereka sendiri, membandingkan hasil temuan dengan pertanyaan yang mereka buat pada fase 1.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan kerja dari metode proyek pada anak usia dini terdiri dari tiga fase atau tahapan yaitu :

a. Tahap 1 (Persiapan atau Memulai Proyek)

Pada tahap ini anak-anak didampingi guru untuk berunding menentukan tema yang akan mereka pelajari. Setelah tema terpilih, tahap selanjutnya adalah mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. Terakhir adalah

membuat daftar pertanyaan atau hal-hal yang ingin anak pelajari dari tema yang dipilih.

b. Tahap 2 (Menggali informasi atau Mengembangkan Proyek)

Pada tahap ini anak melakukan survai atau menggali informasi secara mendalam tentang tema yang dipilih melalui buku, wawancara dengan ahli, penjelasan dari guru, menonton film terkait tema, dan melakukan *trip* atau kunjungan ke tempat yang berkaitan dengan tema. Setelah melakukan survai mendalam terkait tema anak-anak melaporkan hasil temuan mereka sebagai bahan untuk merencanakan proyek akhir yang akan mereka buat dan mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan proyek.

c. Tahap 3 (Evaluasi atau Menyelesaikan Proyek)

Pada tahap ini anak-anak mulai membuat proyek akhir mereka secara berkelompok. Setelah proyek selesai dibuat selanjutnya menata untuk dipamerkan dan melakukan presentasi tentang proyek. Terakhir adalah melakukan evaluasi dengan cara mengkaitkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan daftar pertanyaan atau hal-hal yang ingin dipelajari pada tahap pertama.

6. Perbedaan Pendekatan Sistematis dengan Pendekatan Proyek

Ciri utama kerja proyek yang membedakan dari cara mendidik tradisional atau sistematis dalam memperkenalkan pengetahuan baru pada anak menurut Jaipul dan James (2011: 307) adalah peran anak dalam membuat pertanyaan untuk dijawab dalam penelitian, keterbukaan pada perubahan arah pertanyaan yang terjadi selama penelitian, dan penerimaan tanggung jawab anak pada pekerjaan

yang harus diselesaikan. Lebih rinci Katz dan Chard (1989) dalam Martha Christiani (2011) memaparkan perbedaan ciri-ciri pembelajaran proyek dan pembelajaran sistematis.

Tabel 1. Pendekatan Sistematis dan Pendekatan Proyek

Pendekatan Sistematis	Pendekatan Proyek
Perolehan keterampilan	Penerapan keterampilan
Motivasi ekstrinsik	Motivasi intrinsik
Keinginan anak bekerja adalah untuk guru dan hadiah adalah sumber motivasi	Minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasi
Guru memilih kegiatan belajar dan menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat	Anak memilih berbagai kegiatan yang disediakan oleh guru dan mencari tingkat tantangan yang tepat
Guru adalah ahli, melihat anak sebagai individu yang memiliki kelemahan	Anak adalah ahli, guru mengembangkan kecakapan anak
Guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi adalah sesuatu yang harus dicapai anak	Anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi

Sumber : Martha Cristianti. 2011. *Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Pendekatan Proyek* diterbitkan pada Majalah Dinamika

Pada kerja proyek peranan guru lebih sebagai konsultan daripada mengajar. Guru memfasilitasi jalannya pekerjaan dengan membimbing dan mengawasi kemajuan anak-anak. Guru melakukan kegiatan pengamatan dan observasi selama anak melakukan kegiatan proyek untuk menemukan hal-hal yang diperlukan anak dan melihat kesiapan pribadi anak dalam melakukan kegiatan proyek. Guru membantu mengatur jalannya penyelidikan, mendorong perhatian yang lebih luas dan mendalam pada usaha menjawab pertanyaan yang telah direncanakan. Guru ikut mengatur jadwal kegiatan dan memberi saran bagaimana anak menampilkan hasil penyelidikan (Jaipul dan James. 2011:308).

7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Proyek

Djomaroh, dkk (2000: 167) menjabarkan kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode proyek dalam pembelajaran.

a. Kelebihan Metode Proyek

Beberapa kelebihan metode proyek antara lain:

- 1) Dapat memperluas pemikiran anak didik yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan.
- 2) Dapat membina anak didik dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan sikap, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu.
- 3) Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktik modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan:
 - a) Kemampuan individual anak dan kerja sama dalam kelompok.
 - b) Bahan pelajaran tak terlepas dari kehidupan *riil* sehari-hari yang penuh dengan masalah.
 - c) Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman anak banyak dilakukan.
 - d) Agar teori dan praktek, sekolah dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.

b. Kekurangan Metode Proyek.

Kekurangan dari penerapan metode proyek, antara lain:

- 1) Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal belum menunjang pelaksanaan metode ini.

- 2) Pemilihan topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak, menyediakan fasilitas dan sumber-sumber belajar yang diperlukan masih sulit untuk dilakukan.
- 3) Organisasi bahan pelajaran, perencanaan dan pelaksanaan masih sukar dilaksanakan dan memerlukan keahlian dari guru sedangkan guru belum mampu mempersiapkannya.
- 4) Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

C. Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut pandangan Progresivisme adalah perubahan dalam pola pikir melalui pengalaman memecahkan masalah (Masitoh dkk, 2005: 70). Proses belajar harus menyenangkan bagi anak, alami, melalui bermain, dan memberi kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan. Sedangkan menurut Syah (2003) dalam Yus Anita (2011) menjelaskan bahwa belajar adalah tahapan perubahan perilaku anak yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku anak ke arah yang lebih baik sebagai akibat dari keterlibatan anak dalam proses belajar.

Sofia Hartati (2005: 28) menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara orang tua/dewasa lainnya dalam suatu

lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sedangkan Sugihartono, dkk (2007: 81) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga anak dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil optimal. Senada dengan pernyataan tersebut Aunurrahman (2010: 33) menjelaskan pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar anak yang bersifat internal. Pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh anak dan mengajar yang berorientasi pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pemberi pelajaran (Yus Anita, 2011: 33). Sejalan pendapat di atas Suherman (1992) dalam Yus Anita (2011: 33) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap.

Wina Sanjaya (2010: 27) pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan anak dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber dari dalam diri anak itu sendiri seperti minat, bakat, serta kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri anak seperti, lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Wina Sanjaya menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran harus ada kerja sama antara guru dan anak yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan seluruh potensi anak dan sumber belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi langsung antara guru dan anak dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran di TK B merupakan kegiatan belajar mengajar untuk memfasilitasi anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan anak dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar dimana anak memperoleh pembelajaran dan pengetahuan dari proses bermain.

2. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini menurut (Yus Anita, 2011: 67-69) yaitu :

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini termasuk TK harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak usia dini tidak hanya pada pelayanan pendidikan, namun kebutuhan anak untuk mendapatkan layanan kesehatan dan gizi harus terpenuhi secara integratif dan holistik. Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

b. Bermain sambil belajar.

Bermain merupakan pendekatan dan strategi dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Pembelajaran yang menarik dan menantang dengan cara bermain dapat mengajak anak didik untuk berpikir cerdas dalam menyelesaikan masalah, berani mencoba, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitar. Anak tidak merasa dipaksa untuk belajar, tetapi dalam kegiatan bermain guru telah menyisipkan pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan anak. Sofia Hartati (2005: 31) menyatakan beberapa prinsip bermain yang dapat memenuhi kriteria belajar antara lain: bermain merupakan sarana belajar, muncul dari dalam diri anak, bermain lebih berfokus pada proses daripada hasil, bermain melibatkan peran aktif dari pemain, dan bermain merupakan aktivitas nyata.

c. Aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan oleh anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan menemukan hal-hal baru.

d. Lingkungan yang kondusif

Guru harus menciptakan lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran. Lingkungan juga harus diciptakan dengan menarik dan menyenangkan serta

memperhatikan kenyamanan dan keamanan anak dalam bermain, sehingga anak dapat bereksplorasi diri. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan lingkungan sebagai sumber belajar anak. Penataan ruang belajar harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga anak dapat berinteraksi dengan mudah baik dengan pendidik maupun dengan temannya.

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

e. Menggunakan pembelajaran terpadu.

Kurikulum yang bersifat relevan dan terpadu yang berdasarkan pada keilmuan PAUD dapat mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh baik fisik motorik, kognitif, bahasa, NAM, dan sosial emosional dengan mempertimbangkan minat, kebutuhan dan lingkungan anak.

f. Mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama.

Guru harus memberikan keterampilan hidup pada anak dalam pembelajaran dengan cara pembiasaan mandiri agar anak mampu menolong dirinya sendiri, disiplin, bersosialisasi agar anak dapat hidup dan tinggal di masyarakat, empati, dan tanggung jawab.

g. Menggunakan media dan sumber belajar.

Proses pembelajaran anak usia dini tidak terlepas dari media dan sumber belajar, karena pada usia ini anak masih belajar secara konkrit tentang apa yang anak lihat, dengar, dan lakukan. Selain itu disediakan APE baik dari pabrik

maupun buatan guru sendiri sesuai dengan jumlah, minat dan kebutuhan anak, tema, dan materi pembelajaran.

h. Berorientasi pada prinsip perkembangan anak.

Pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak, memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan serta kapasitas yang dimiliki anak.

D. Karakteristik Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B

Pandangan psikologis menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 6 tahun. Sehingga pada usia ini sering disebut sebagai masa *golden age*. Hal ini disebabkan karena selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, NAM, dan sosial emosional.

a. Perkembangan Kognitif

Wortham (1994) dalam Ramli (2005: 50) mengemukakan bahwa anak usia TK masuk pada tahap *pra-operasional* yang berlangsung dari sekitar usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak dapat menggunakan simbol, ia juga mampu mewakili objek dan peristiwa mental. Pada masa ini anak mengalami keterbatasan karena anak memusatkan diri pada satu karakteristik dalam suatu waktu dan memandang suatu objek berdasarkan sudut pandang diri sendiri. anak-anak belum dapat melakukan operasi yang merupakan tindakan mental yang dapat dibalik, tetapi

anak-anak mulai untuk mewakili dengan kata-kata, dan gambar-gambar untuk membentuk konsep yang stabil dan untuk melakukan penalaran.

Senada dengan pernyataan di atas Ritta Eka Izzaty, dkk (2008: 88) mengemukakan ciri-ciri berpikir pada tahap *praoperasional* antara lain:

- a) Anak mulai menguasai fungsi simbolis; sebagai akibatnya anak mampu bermain pura-pura, disamping itu penguasaan bahasa menjadi semakin sistematis.
- b) Terjadi tingkah laku imitasi; anak suka melakukan peniruan besar-besaran terutama pada kakak atau teman yang lebih besar usianya.
- c) Cara berpikir anak egosentri; yaitu suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seseorang dengan perspektif orang lain (Santrock. 2002 dalam Rita Eka Izzaty, dkk. 2008).
- d) Cara berpikir anak *centralized*, yaitu terpusat pada satu dimensi saja.
- e) Berpikir tidak dapat dibalik; operasi logis anak pada masa ini belum dapat dibalik.
- f) Berpikir terarah tatis; artinya dalam berpikir anak tidak pernah memperhatikan dinamika proses terjadinya sesuatu.

Dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 pada lingkup perkembangan kognitif menyebutkan bahwa Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun antara lain mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif, menyusun perencanaan kegiatan, mengenal sebab akibat, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema, dan memecahkan masalah sederhana.

b. Perkembangan Bahasa

Anak usia Taman Kanak-kanak mengalami perkembangan pesat dalam kuantitas, keluasan, dan kerumitan dalam perkembangan bahasa. Anak-anak mulai merubah dari ekspresi sebagai ungkapan berganti komunikasi sebagai ungkapan. Komunikasi juga berubah dari komunikasi melalui gerakan menjadi ujaran. Masitoh, dkk (2005: 12) menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya keterampilan berbicara anak. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya dan bernyanyi. Perkembangan bahasa pada usia TK, meliputi anak sudah menaruh minat baca dan penguasaan kosa kata anak sangat pesat. Senada dengan Masitoh, dkk (2005), Ramli (2005: 54) menyatakan anak prasekolah mengembangkan strategi menjadi melek literasi (baca tulis) melalui pengembangan bahasa oral dengan buku-buku dan bahan cetakan yang ada di lingkungannya. Setelah usia enam tahun perkembangan kosakata anak mencapai sekitar 3000 kata. Perkembangan kosakata anak mencapai 15000 kata dan anak mempelajari atau memperoleh kata baru dengan kecepatan 10 kata perhari.

c. Perkembangan Fisik-motorik

Pada anak Taman Kanak-kanak terdapat ciri yang berbeda dibandingkan pada saat bayi. Perbedaan tersebut terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat badan dan panjang. Keterampilan motorik halus dan kasar berkembang pesat pada usia Taman Kanak-kanak. Menurut Masitoh dkk (2005: 8) mengemukakan pada anak taman kanak-kanak telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang, gerakan yang lebih terkendali dan terorganisasi, dengan pola gerakan seperti mampu

menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan dapat terjuntai, serta mampu melangkah dengan menggerakkan tungkai dan kaki. Senada dengan Masitoh dkk (2005), Ramli (2005: 51) mengemukakan anak-anak prasekolah mulai terampil memanjat, berlari, dan melompat. Anak juga mampu mengambar, memotong, menjahit, dan lain-lain. Selain itu anak mulai mencapai koordinasi dan kendali yang lebih baik dalam kegiatan motorik kasar dan motorik halus. Sedangkan Masitoh, dkk (2005: 8) mengemukakan “perkembangan motorik anak meliputi gerakan anak lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola, seperti menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan dapat terjuntai secara santai, dan mampu melangkahkan kaki dengan menggerakkan tungkai dan kaki”.

d. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan emosi dan sosial saling berkaitan, karena emosi dari seorang anak akan berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Perkembangan emosi anak usia Taman Kanak-kanak lebih rinci, anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka (Masitoh dkk. 2005:10). Kemampuan emosi anak dapat berupa emosi positif dan emosi negatif. Contoh dari emosi positif anak seperti: senang, tertawa, bahagia, cinta, terpesona, ceria dan kasih sayang. Sementara contoh dari emosi negatif seperti: marah, sedih, takut, malu, khawatir, dan iri hati.

Beberapa bentuk emosi umum terjadi pada awal masa kanak-kanak yang di kemukakan oleh Mashitoh dkk (2005: 2.15) adalah :

a. Takut

Takut merupakan perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan.

b. Amarah.

Marah merupakan perasaan tidak senang atau benci baik terhadap orang lain, diri sendiri, maupun objek tertentu.

c. Cemburu.

Cemburu merupakan perasaan tidak senang terhadap orang lain yang dipandang telah merebut kasih sayang dari seseorang yang disayangnya.

d. Ingin Tahu.

Ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal atau mengetahui tentang objek-objek yang ada di sekitarnya.

e. Kegembiraan

Kegembiraan adalah perasaan yang positif, nyaman karena terpenuhi keinginannya.

f. Kasih sayang

Kasih sayang merupakan perasaan senang memberikan perhatian atau perlindungan pada orang lain.

Sedangkan dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 menjabarkan tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin,

menunjukkan empati, memiliki sikap gigih, bangga terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain.

Sedangkan perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak tinggal. Perkembangan sosial anak diperoleh anak dari hasil belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Bermain merupakan wahana bagi anak dalam mengembangkan fungsi sosial anak. Ciri sosial anak pada masa ini adalah mudah bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak juga mulai memahami tentang peran *gender* dalam dirinya (Masitoh dkk. 2005: 11).

e. Perkembangan Nilai-nilai Agama dan Moral

Interaksi antara anak dengan orang lain membantu anak untuk segera menangkap apa yang diharapkan dalam situasi sosial dan anak akan sampai pada perkembangan sejumlah pemahaman sosial. Rita Eka, dkk (2008: 97) mengemukakan beberapa aspek dari perkembangan moral anak usia 4-8 tahun meliputi konsep anak tentang persahabatannya dan kewajiban-kewajiban tertentu dari persahabatan, keadilan dan kejujuran, kepatuhan, otoritas, serta hukum-hukum sosial dan adat. Dalam Permendiknas no 58 tahun 2009 pada lingkup perkembangan sosial emosional menyebutkan bahwa Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun antara lain mengenal agama yang dianut, membiasakan diri beribadah, memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat), membedakan perilaku baik dan buruk, mengenal ritual dan hari besar agama, dan menghormati agama orang lain.

E. Pertanyaan Penelitian

Dari penjabaran kajian pustaka di atas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara menentukan tema pada fase 1 pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
2. Bagaimanakah cara membuat *webbing* awal pada fase 1 pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
3. Bagaimanakah cara membuat daftar pertanyaan pada fase 1 pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
4. Bagaimanakah cara menggali informasi mengenai tema pada fase kedua pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
5. Bagaimanakah cara merencanakan proyek akhir pada fase kedua pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
6. Bagaimanakah proses pembuatan proyek pada fase ketiga pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
7. Bagaimanakah cara merencanakan pameran pada fase ketiga pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
8. Bagaimanakah evaluasi atau *webbing* akhir pada fase ketiga pembelajaran dengan metode proyek pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
9. Apakah faktor pendukung penerapan metode proyek dalam pembelajaran pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?

10. Apakah faktor penghambat penerapan metode proyek dalam pembelajaran pada TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?
11. Bagaimanakah cara mengatasi hambatan pada penerapan metode proyek dalam pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah deskriptif dengan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif yaitu studi yang menekankan pada upaya investigasi untuk mengkaji secara natural atau alamiah fenomena yang terjadi dalam keseluruhan kompleksitasnya (Moleong. 2007).

Suharsimi Arikunto (2002: 243) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian. Senada dengan pendapat Suharsimi Arikunto, Rosady Ruslan (2008: 12), dalam penelitian deskriptif untuk menggambarkan tentang karakteristik (ciri-ciri) individu, situasi atau kelompok tertentu. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memperoleh deskripsi data yang disajikan dalam bentuk laporan dan uraian, untuk kemudian disusun dalam bentuk hasil penelitian deskriptif. Hal ini yang dimaksudkan agar data yang diperoleh dapat disajikan secara utuh dan menyeluruh. Dalam penelitian ini akan diungkapkan bagaimana proses pembelajaran pada TK kelompok B di PAUD Gajahwong yang menerapkan metode proyek sehingga peneliti memperoleh pengetahuan tentang penerapan metode proyek dalam pembelajaran pada kelompok B di PAUD Gajahwong.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian meliputi guru kelas, anak, dan pengurus Sekolah Gajahwong. Sedangkan objek penelitian adalah penerapan metode proyek dalam pembelajaran di Sekolah Gajahwong.

C. Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Gajahwong yang terletak dibantaran kali Gajahwong di ledhok, Timoho, Yogyakarta. Lokasi penelitian dipilih karena Sekolah Gajahwong merupakan sekolah yang ditujukan untuk anak-anak usia dini warga pinggiran sungai Gajahwong yang bekerja sebagai pemulung dan pengemis. Sekolah ini didirikan untuk menampung anak-anak pinggiran yang masih berusia dini agar tetap mendapatkan pendidikan sesuai dengan tahap perkembangannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik observasi yang akan dilakukan ialah observasi langsung (*Participant observation*). Maksudnya, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan metode proyek dalam pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong menggunakan panduan observasi.

Hal-hal yang akan diobservasi meliputi:

No	Objek	Indikator yang diobservasi
1	Fasilitas lembaga	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruang kelas b. Kantor c. Area bermain <i>in door</i> d. Area bermain <i>out door</i> e. Ruang dapur f. Gudang g. Kamar Mandi h. Mushola i. Kebun j. Bank Sampah k. Perpustakaan l. Peternakan m. Tempat cuci tangan
2	Fase 1: persiapan atau memulai proyek	<ul style="list-style-type: none"> a. Menetapkan tema pembelajaran b. Mengetahui pengetahuan awal anak atau <i>webbing</i> awal c. Membuat daftar pertanyaan tentang tema
3	Fase 2: Menggali informasi atau mengembangkan proyek	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengumpulkan data melalui wawancara kepada ahli, mencari jawaban dari buku, atau sumber lain. b. Survei lapangan yang berhubungan dengan topik c. Membahas dan melaporkan bersama data yang diperoleh. d. Merencanakan proyek akhir
4	Fase 3 : Evaluasi / Menyelesaikan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat proyek akhir sebagai bahan laporan b. Presentasi atau pameran hasil proyek c. Evaluasi kerja proyek atau <i>webbing</i> akhir

b. *Interview* (wawancara)

Interview atau wawancara adalah sebuah percakapan langsung (*face to face*) antara peneliti dan *informan*, dalam proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab. Peneliti akan melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru, anak ataupun orang tua yang terlibat dalam kegiatan

pembelajaran dengan metode proyek. Dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara terstruktur. Lexy J.Moleong (2012: 190) menyatakan bahwa wawancara terstruktur adalah wawancara yang masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan ditetapkan sendiri oleh pewawancara. Hal-hal yang akan dijadikan bahan wawancara meliputi sejarah berdirinya lembaga, identitas lembaga, penerapan metode proyek dalam pembelajaran, dan faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dengan metode proyek. Seluruh pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara terlampir dalam pedoman wawancara kegiatan metode proyek dalam pembelajaran di Sekolah Gajahwong.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan. Dokumentasi bertujuan untuk mengetahui penerapan metode proyek dalam pembelajaran dan unsur-unsur yang mendukung proses pembelajaran. Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah foto atau video dan portofolio. Hal-hal yang akan didokumentasikan antara lain dokumentasi fasilitas lembaga, dokumentasi penerapan metode proyek dalam pembelajaran, dan dokumentasi berupa arsip tentang administrasi pembelajaran dengan metode proyek berupa kurikulum, RKH (Rencana Kegiatan Harian), dan penilaian.

E. Teknik Analisis Data

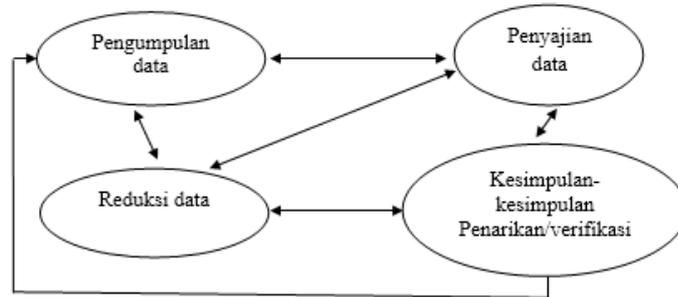
Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan cara menganalisa / memeriksa data, mengorganisasikan data, memilih dan memilahnya menjadi

sesuatu yang dapat diolah, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting berdasarkan kebutuhan dalam penelitian dan memutuskan apa yang dapat dipublikasikan. Langkah analisis data akan melalui beberapa tahap yaitu: pengumpulan data, mengelompokkannya, memilih dan memilah data, lalu kemudian menganalisisnya. Analisa data ini berupa narasi dari rangkaian hasil penelitian yang muaranya untuk menjawab rumusan masalah

Analisis data dalam penelitian kualitatif di Sekolah Gajahwong dilakukan sejak sebelum terjun kelapangan, observasi, selama pelaksanaan penelitian dilapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, catatn lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami.

Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut:



Gambar 1. Model Interaktif
Sumber: (Miles dan Huberman, 1992: 20)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasitansi direduksi dengan cara merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-memilah, mengkategorikan, dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk CW (Catatan Wawancara), dan CD (Catatan Dokumentasitansi). Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan, dan catatan dokumentasitansi diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan

mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasitasi. Masing-masing data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

3. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*).

Langkah terakhir dalam analisis data kualitati model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

F. Ujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas, karena dalam penelitian kualitatif kriteria utama pada data penelitian adalah *valid, reliable*, dan objektif. Teknik pemeriksaan keabsahan data menurut (Moleong, 2007: 327) yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, pengecekan anggota, uraian rinci, audit kebergantungan, dan audit kepastian.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga teknik, meliputi:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Kehadiran peneliti dalam setiap tahap

penelitian kualitatif membantu peneliti untuk memahami semua data yang dihimpun dalam penelitian bahkan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan keikutsertaan digunakan peneliti untuk membangun kepercayaan para subjek terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00 WIB.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis konstan atau tentatif. Ketekunan pengamatan menggunakan seluruh panca indera meliputi pendengaran dan insting peneliti sehingga dapat meningkatkan derajat keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik ketekunan pengamatan, dilakukan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan anak atau anak.

3. Triangulasi

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan, dan prespektif seseorang dengan dengan berbagai pendapat, serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang berkait.

Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembandingan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lembaga Sekolah Gajahwong

Berikut ini gambaran umum dan deskripsi tentang profil Sekolah Gajahwong dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang meliputi sejarah lembaga, visi misi, sarana prasarana, dan status sekolah.

a. Sejarah Lembaga Sekolah Gajahwong

Sekolah Gajahwong adalah sekolah yang dibangun dari semangat masyarakat miskin kota yang mencoba membangun sebuah tatanan masyarakat yang “ideal” melalui pendidikan anak usia dini. Sekolah Gajahwong dibangun untuk memenuhi HAK anak untuk memperoleh pendidikan. Sekolah Gajahwong didirikan pada tanggal 10 Juli 2012 dan diresmikan pada tanggal 13 Januari 2013 oleh GKR Pembayun. Saat ini Sekolah Gajahwong telah memiliki 2 kelas yaitu kelas A (kelas akar) dan kelas B(kelas rumput) dengan jumlah anak sebanyak 24 anak dan jumlah pendidik ada 3 orang serta dibantu beberapa relawan. Informasi tentang Sekolah Gajahwong dapat diakses melalui website: www.taabah.com atau email: paudgajahwong@yahoo.co.id atau melalui fb: Sekolah Gajahwong. (CW.1)

Gambaran profil sekolah Gajahwong. (CD.11)

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang sejarah lembaga sekolah Gajahwong. Sekolah Gajahwong adalah sekolah yang dibangun dari semangat masyarakat miskin kota Yogyakarta yang mencoba membangun sebuah tatanan masyarakat yang “ideal”. Semangat membangun pendidikan ini dimulai dari yang paling dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Ini menjadi penting karena Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai pondasi dasar untuk menanamkan nilai-nilai baik / positif kepada generasi selanjutnya.

Anak Usia Dini yang kelak sebagai pondasi dasar pembangunan masyarakat, dan sebagai titik tolak memutus mata rantai suatu pola yang selama ini dijalankan.

Dari semangat untuk memberikan pendidikan bagi anak dimulai dari Anak Usia Dini dan akhirnya sekarang satu impian mereka terwujud. Masyarakat Ledhok Timoho mendirikan sekolah sederhana namun memiliki cita-cita besar. Sebuah sekolah yang dibangun secara mandiri dan bersama-sama (gotong royong). Setiap hari warga mengambil pasir di sungai, kemudian dicetak menjadi batako, dan perlahan-lahan masyarakat mulai membangunnya, sehingga berdirilah sebuah sekolah yang diberi nama Sekolah Gajahwong. Sekolah Gajahwong adalah sekolah gratis bagi anak-anak usia dini dari kalapangan kaum miskin kota di wilayah Yogyakarta.

Sekolah Gajahwong berdiri pada tanggal 10 Juli 2012 dan diresmikan pada tanggal 13 Januari 2013 oleh GKR Pembayun. Sekolah Gajahwong dibangun di tanah seluas $\pm 4 \times 8$ meter. Awalnya Sekolah Gajahwong hanya memiliki satu ruang kelas. Namun sekarang Sekolah Gajahwong telah memiliki 2 ruang kelas yang anak-anak beri nama kelas akar untuk anak-anak dibawah 5 tahun (TK A) dan kelas rumput untuk anak-anak usia 5-7 tahun (TK B). Saat ini sekolah Gajahwong memiliki anak didik berjumlah 24 anak yang berasal dari masyarakat yang tinggal dibantaran sungai Gajahwong dan sebagian ada yang berasal dari luar wilayah. Tenaga pendidik yang menjadi pengajar tetap setiap harinya ada 3 orang dan dibantu beberapa relawan yang membantu mengajar.

Sekolah Gajahwong dalam pembelajarannya menggunakan metode proyek, tematik, area (*art & craft*, lukis, sains, persiapan baca tulis berhitung, main

peran, komputer, balok), *celebration*, *environmen*, *trip*, dan musium anak. Kurikulum Sekolah Gajahwong mengangkat keberagaman, kearifan lokal, cinta lingkungan hidup, dan berbasis alam serta lingkungan masyarakat sekitar sebagai media belajar. Sekolah Gajahwong secara prinsip memberikan pendidikan untuk anak dan orang tua. Ini bertujuan agar tumbuh kembang anak bisa selaras antara di sekolah, di rumah dan di lingkungan. Maka Sekolah Gajahwong mengimplementasikannya dalam tiga program utama yaitu : (1) Kegiatan pembelajaran kelas bagi anak setiap senin – jum’at jam 08.00 – 11.00 WIB, (2) *Parenting* dan pendidikan tentang anak usia dini bagi orang tua murid (minggu keempat setiap bulannya), (3) Posyandu dan peningkatan gizi serta kesehatan ibu dan anak (minggu ke tiga setiap bulannya).

Sekolah Gajahwong memiliki sumber dana yang tidak tetap yang sementara ini datang dari beberapa donatur. Maka dari itu, untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, Sekolah Gajahwong memiliki program sahabat anak (memberikan donasi uang untuk sekolah) dan sampah untuk anak (memberikan donasi sampah untuk sekolah). Sekolah Gajahwong beralamat di Kampung Komunitas Ledhok Timoho, Muja-muju, Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Informasi tentang sekolah dapat diakses melalui website: www.taabah.com atau email: paudgajahwong@yahoo.co.id atau melalui fb: Sekolah Gajahwong.

b. Visi dan Misi Sekolah Gajahwong

Visi dan misi dari Sekolah Gajahwong, yaitu “Memberikan Ruang Bagi Anak Usia Dini Agar Mendapatkan Dunia Bermainnya yang

Menghargai Nilai-nilai Inklusifitas (Gender, Suku, Ras, Agama, Sosial, Ekonomi), yang Adil, Ramah Lingkungan Hidup dan Menghargai Kearifan Lokal Sehingga Dapat Tumbuh Kembang Dengan Optimal.” (CW.1)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa visi dan misi sekolah Gajahwong diawali dari semangat untuk memberikan HAK anak untuk memperoleh Pendidikan. Semangat itu yang pada akhirnya mampu menjadi tonggak lahirnya visi dan misi Sekolah Gajahwong. Visi dan misi dari Sekolah Gajahwong yaitu “Memberikan Ruang Bagi Anak Usia Dini Agar Mendapatkan Dunia Bermainnya yang Menghargai Nilai-nilai Inklusifitas (Gender, Suku, Ras, Agama, Sosial, Ekonomi), yang Adil, Ramah Lingkungan Hidup dan Menghargai Kearifan Lokal Sehingga Dapat Tumbuh Kembang Dengan Optimal”.

c. Tujuan Sekolah Gajahwong

Sekolah Gajahwong mempunyai beberapa tujuan yang mendukung visi dan misi sekolah, tujuan itu antara lain :

- a) Mengkampanyekan HAK ANAK melalui fasilitasi ruang bermain (pendidikan) bagi anak-anak usia dini dari golongan masyarakat miskin kota yang selama ini belum mempunyai kesempatan tersebut karena faktor biaya, kultur, kesadaran, administrasi, struktur dan hal-hal lainnya.
- b) Memberi penyadaran dan pendidikan kepada masyarakat miskin kota tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.
- c) Sebagai tempat penelitian, pengembangan dan media informasi tentang metode pendidikan anak usia dini (*early childhood care development resource center*).
- d) Memberikan *guideline* bagi setiap pendidik (*edukator*), orang tua/wali murid dan stakeholder terutama masyarakat disekitar Sekolah Gajahwong dalam melaksanakan pendidikan pada anak usia dini khususnya dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis lingkungan dan ramah anak.
- e) Memberikan panduan kepada pendidik (*edukator*) dalam memahami konsep falsafah pendidikan yang menjadi dasar kerangka berpikir dan bertindak secara praksis dan profesional.

f) Membantu pendidik (*edukator*) dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran pada anak usia dini yang memungkinkan terjadinya *moving* melalui sumber belajar yang berbasis alam. (CW.1)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa Sekolah Gajahwong mempunyai beberapa tujuan yang mendukung visi dan misi sekolah. Tujuan ini dilaksanakan untuk melengkapi program pendidikan di Sekolah Gajahwong. Diharapkan dengan tujuan yang jelas akan mengantarkan peserta didik mendapatkan pendidikan yang tepat. Tujuan itu antara lain :

- a) Mengkampanyekan HAK ANAK melalui fasilitasi ruang bermain (pendidikan) bagi anak-anak usia dini dari golongan masyarakat miskin kota yang selama ini belum mempunyai kesempatan tersebut karena faktor biaya, kultur, kesadaran, administrasi, struktur dan hal-hal lainnya.
- b) Memberi penyadaran dan pendidikan kepada masyarakat miskin kota tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.
- c) Sebagai tempat penelitian, pengembangan dan media informasi tentang metode pendidikan anak usia dini (*early childhood care development resource center*).
- d) Memberikan *guideline* bagi setiap pendidik (*edukator*), orang tua/wali murid dan stakeholder terutama masyarakat disekitar Sekolah Gajahwong dalam melaksanakan pendidikan pada anak usia dini khususnya dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis lingkungan dan ramah anak.
- e) Memberikan panduan kepada pendidik (*edukator*) dalam memahami konsep falsafah pendidikan yang menjadi dasar kerangka berpikir dan bertindak secara praksis dan profesional.

- f) Membantu pendidik (*edukator*) dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran pada anak usia dini yang memungkinkan terjadinya *moving* melalui sumber belajar yang berbasis alam.

d. Sarana dan Prasarana Sekolah Gajahwong

Terdapat dua fasilitas sarana dan prasarana di Sekolah Gajahwong yang terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas kelas. Fasilitas umum merupakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah secara keseluruhan. Sedangkan fasilitas kelas adalah seluruh sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas dan berguna untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun sarana dan prasarana tersebut, yaitu:

Tabel 2. Fasilitas Umum (CD.2)

No.	Objek	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Ruang perkantoran (<i>office</i>)	V	-
2.	Area bermain <i>indoor</i>	V	-
3.	Area bermain <i>outdoor</i>	V	-
4.	Ruang kelas A (Akar)	V	-
5.	Ruang kelas B (Rumput)	V	-
6.	Mushola	V	-
7.	Kebun	V	-
8.	Bank Sampah	V	-
9.	Peternakan	V	-
10.	Ruang perpustakaan	V	-
11.	Ruang dapur	V	-
12.	Gudang	V	-
13.	Kamar mandi	V	-

Daftar fasilitas yang ada di Sekolah Gajahwong dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Ruang perkantoran (*office*)

Ruang kantor terletak di dalam satu gedung dengan ruang kelas A (akar), dapur, dan gudang. Satu gedung dengan satu pintu masuk, sehingga jika akan masuk kantor maupun dapur harus melewati kelas A (akar). Ruang kantor digunakan untuk ruang kepala sekolah, guru, dan juga digunakan untuk menyimpan celengan anak-anak. Sehingga setiap pagi anak-anak masuk ruang kantor untuk menyimpan uang saku yang anak-anak bawa dan dimasukkan pada celengan yang terbuat dari botol bekas, diberi nama masing-masing anak, dan diletakkan di dalam kantor.

2) Area bermain *indoor*

Di area bermain *indoor* terdapat beberapa media dan permainan yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain dan belajar. Permainan yang ada lebih banyak berasal dari barang bekas atau mainan bekas dari hasil memulung. Anak-anak lebih diajarkan untuk membuat dan memanfaatkan alam dan barang bekas sebagai media bermain dibandingkan membeli dari toko. Permainan yang ada ditaruh di masing-masing kelas, dan jumlahnya juga belum memenuhi untuk seluruh anak.

3) Area bermain *outdoor*

Area bermain *outdoor* terletak di sebelah ruang kelas dan di kebun karet. Area bermain *outdoor* yang ada di sebelah kelas tidak terlalu luas. Di area ini menjadi area bermain pasir sekaligus sebagai area bermain permainan *outdoor*

yang tersedia. Alat permainan outdoor yang tersedia belum banyak yaitu hanya terdapat jembatan goyang, perosoton, dan terowongan dari ban bekas. Area bermain ini sering digunakan oleh anak ketika jam sekolah dan juga pada saat bermain di sore hari karena rumah anak-anak yang berada di area sekolah. Terdapat pula arena bermain *outdoor* yang berada di kebun karet. Di tempat ini sering dimanfaatkan untuk permainan *outbound* dan pembelajaran di luar kelas. Anak-anak sering diajak untuk *climbing* dengan pohon karet. Sehingga anak-anak merasakan beberapa permainan *outbound* yang diciptakan oleh guru dengan memanfaatkan alam yang ada.

4) Ruang kelas A (akar)

Ruang kelas A (akar) berada di gedung sebelah utara. Ruang kelas ini menjadi satu gedung dengan kantor, dapur dan gudang namun masing-masing ruang telah diberi skat. Ruang kelas yang beratapkan asbes dan dindingnya berasal dari bambu. Jika hujan turun kelas terkadang bocor dan air hujan masuk dari celah-celah dinding. Namun keadaan ini tidak mengurangi semangat dan antusias anak untuk bermain dan belajar bersama.

5) Ruang Kelas B (rumput)

Ruang kelas B (rumput) gedungnya terpisah dengan ruang kelas A (akar). Ruang kelas B berada di sebelah Mushola. Keadaan kelas yang beratapkan genting dan dindingnya ada yang dinding dan ada pula yang berasal dari rakitan bambu. Walaupun keadaan kelas yang masih sangat sederhana namun di kelas ini anak belajar dengan sangat nyaman. Keadaan kelas yang bocor ketika turun hujan

dan keadaan kelas yang tidak terlalu luas namun tidak mengurangi semangat anak-anak untuk tetap belajar.

6) Mushola

Gedung Mushola berada diantara ruang kelas A (akar) dan ruang kelas B (rumput). Mushola ini milik komunitas ledhok timoho dan digunakan secara umum. Gedung Mushola tidak terlalu luas dan fasilitas yang ada hanya mukena serta Al-Quran dan tempat wudhu yang biasanya juga digunakan untuk cuci tangan anak.

7) Kebun

Kebun merupakan salah satu aset pemasukan untuk sekolah. Di kebun ini ditanami sayur-sayuran kemudian setelah panen dijual dan uangnya digunakan untuk membantu biaya operasional sekolah. Selain sebagai aset pemasukan, kebun ini juga dimanfaatkan sebagai wahana belajar bagi anak. Anak-anak sering diajak ke kebun untuk menanam tanaman dan merawatnya. Dari tanaman yang ada di kebun juga dimanfaatkan untuk anak belajar tentang jenis tanaman, cara tumbuhnya, cara merawatnya, dan mempelajari lebih dalam tentang tanaman.

8) Bank Sampah

Bank sampah merupakan tempat untuk menyimpan barang bekas yang diperoleh dari para donatur barang bekas. Sekolah ini juga menerima bantuan berupa barang bekas. Orang yang ditunjuk sebagai pengumpul setiap sebulan sekali akan berkeliling mengambil sampah atau barang bekas dari para donatur untuk dikumpulkan di tempat ini. Barang bekas yang diperoleh selain dijual dipengepul juga digunakan sebagai bahan utama dalam proses pembelajaran.

9) Peternakan

Peternakan berada di sebelah kebun, hewan yang dipelihara adalah ayam dan sapi. Dari peternakan ini juga menjadi aset pemasukan sekolah. Pihak sekolah akan membelikan hewan sapi dan ayam dan meminta seorang warga untuk mengurusnya. Setelah besar dijual dan uang labanya dibagi dua untuk sekolah dan untuk orang yang mengurusnya.

10) Ruang perpustakaan

Ruang perpustakaan berada di dalam ruang kelas B (rumput). Buku-buku yang ada berasal dari bantuan para relawan dan donatur yang berkunjung. Buku-buku yang ada dapat dikatakan sudah lengkap, ada buku cerita, ensklopedia, dan buku-buku lainnya. Anak-anak sangat senang berada di tempat ini. Setiap istirahat atau sebelum pembelajaran dimulai anak-anak senang mengambil buku dan berusaha membacanya walaupun rata-rata anak-anak belum bisa membaca namun anak-anak berusaha seolah-olah sedang membaca.

11) Ruang Dapur

Ruang dapur terletak disebelah gudang. Peralatan yang ada di dapur cukup lengkap antara lain ada kompor, *mejicom*, dan peralatan memasak lainnya. Setiap hari para guru memasak di dapur ini untuk makan bersama. Hal ini karena para guru berada di sekolah selama hampir satu hari sehingga guru-guru memasak untuk makan siang.

12) Gudang

Gudang berada di sebelah ruang kantor. Gudang digunakan untuk menyimpan berbagai barang yang sudah tidak dipakai dan beberapa peralatan yang masih dipakai. Selain itu gudang juga digunakan untuk menyimpan barang dagangan milik sekolah dan warga yang akan dipasarkan dan menjadi aset pemasukan sekolah.

13) Kamar mandi

Terdapat 2 kamar mandi yaitu satu kamar mandi disebelah kelas A dan satu kamar mandi lagi berada di Mushola. Kamar mandi yang ada merupakan kamar mandi umum yang juga digunakan oleh warga sekitar untuk aktivitas MCK anak-anak. Walaupun digunakan secara umum namun kebersihan dari kamar mandi ini sangat terjaga. Secara bergantian warga membersihkan kamar mandi yang digunakan sehingga kebersihan tetap terjaga.

Tabel 3. Sarana dan Prasarana Kelas B (CD.3)

No.	Perlengkapan Kelas	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Karpet	V	-
2.	Meja lipat	V	-
3.	Rak buku	V	-
4.	Rak Anak	V	-
5.	Kipas angin	V	-
6.	Komputer + CPU	V	-
7.	Perpustakaan	V	-
8.	Hiasan dinding	V	-
9.	Balok	V	-
10.	Bank Sampah	V	-

11.	Sapu + tempat sampah	V	-
12.	Tempat hasil karya anak	V	-
13.	APE	V	-
14.	Alat tulis + peralatan pembelajaran	V	-

Sarana dan prasarana kelas adalah seluruh fasilitas yang ada di dalam kelas dan berguna untuk menunjang proses pembelajaran. Ruang kelas B (kelas rumput) cukup luas untuk proses belajar mengajar. Di dalam kelas B (kelas rumput) terdapat karpet sebagai lapisan lantai. Sebagian ruangan kelas dibuat kosong tanpa meja dan peralatan lain, hal ini digunakan untuk *circle* dan arena fisik anak sebelum pembelajaran. Tidak ada meja dan kursi yang ditata dalam kelas. Pembelajaran dilaksanakan dengan *circle* dan lesehan. Dengan cara *circle* ini membuat guru dan anak duduk secara bersama seperti dengan temannya.

Di dalam kelas B (kelas rumput) terdapat rak atau loker masing-masing anak untuk menaruh hasil karya anak. Ada juga rak untuk menaruh peralatan pembelajaran seperti gunting, lem, kertas, alat tulis dan perlengkapan pembelajaran lainnya. Di sudut ruangan ada bank sampah untuk menyimpan kertas, botol bekas, dan barang bekas lainnya yang digunakan untuk pembelajaran. Barang bekas itu ditaruh di dalam bak plastik dan diberi label. Di pojok ruang kelas juga ada perpustakaan sederhana. Buku-buku yang ada juga lumayan banyak dan beragam. Di perpustakaan ini juga terdapat karpet untuk tempat anak membaca buku dan bermain. Di area ini juga ada rak untuk menyimpan balok yang jumlahnya cukup banyak. Mainan yang ada di kelas B (rumput) juga tidak banyak, mainan yang dimiliki lebih banyak berasal dari

barang bekas atau mainan buatan sendiri, hanya ada beberapa mainan yang dibeli. Anak-anak lebih sering bermain dolanan jawa atau permainan fisik.

Ruangan kelas B (rumput) juga tidak terlalu banyak hiasan, hanya ada hasil karya anak yang di tempel di dinding dan juga hasil proyek anak setiap temanya yang dimanfaatkan sebagai hiasan. Agar pada saat pembelajaran tidak terlalu panas, ada satu kipas angin sedang yang ditaruh di atas ruang. Terdapat komputer dan CPU di dalam kelas B (rumput) yang digunakan untuk administrasi guru dan juga digunakan untuk proses belajar anak serta *skype* an dengan anak-anak yang ada di Australia. Walaupun keadaan kelas yang sangat sederhana dan tidak terlalu banyak fasilitas, namun di ruang ini anak sangat nyaman dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Anak tidak terganggu dengan lingkungan yang berisik, dengan fasilitas yang minim. Karena dari kekurangan ini menjadikan anak-anak menjadi kreatif dan menyukai eksplorasi. Anak-anak lebih ditekankan pada proses daripada hasil.

2. Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran Kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta

Berikut konsep penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B yang dapat dilihat di Sekolah Gajahwong yang diperoleh dari data hasil wawancara, observasi berupa catatan lapangan, dan catatan dokumentasi sebagai berikut:

a. Rancangan Kerja Penerapan Metode Proyek

1) Fase 1 (Persiapan atau Memulai Proyek)

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi pada fase 1 (persiapan atau memulai proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dalam 3 langkah, yaitu (1) menentukan tema/topik, (2) membuat *webbing* awal, dan (3) melakukan kegiatan *entry point*.

a) Menentukan Tema / Topik

Pada tahap awal anak berdiskusi menentukan tema yang ingin anak-anak pelajari. Masing-masing anak mengeluarkan ide dan alasan. Namun selama ini anak belum dapat musyawarah mufakat sehingga penentuan tema dengan cara *voting*. (CW 3)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa kegiatan yang dilakukan pada fase 1 (Persiapan atau Memulai Proyek) antara lain menentukan tema atau topik pembelajaran. Di Sekolah Gajahwong anak-anak diberikan kebebasan penuh untuk menentukan tema atau topik yang ingin anak-anak pelajari. Masing-masing anak memberikan usulan ide tema yang ingin anak-anak pelajari. Setelah semua anak mengusulkan ide tema yang anak-anak inginkan, maka selanjutnya guru membimbing anak melakukan *voting* untuk menentukan tema yang akan anak-anak gali. *Voting* ini diambil karena anak-anak belum mampu untuk diajak musyawarah untuk mufakat. Usulan yang dijadikan bahan *voting* adalah usulan tema yang memiliki suara terbanyak

Anak-anak berkumpul duduk bersama membentuk lingkaran. Anak yang akan menyampaikan ide mengangkat tangan. Secara bergantian anak-anak diberi kesempatan untuk menyampaikan ide

tema. Ada anak yang memilih tema bulan, binatang, planet.....
(CL 1)

Guru menuliskan masing-masing ide tema yang diusulkan anak. Guru menentukan pilihan tema yang memiliki kesamaan dan paling banyak dan dipilih 2 tema sebagai *voting* berdasarkan kesepakatan anak. Pelaksanaan *voting* tema.... (CL 1)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa pada fase 1 (Persiapan atau Memulai Proyek) diawali dengan anak-anak duduk bersama dengan guru membentuk lingkaran. Guru membantu anak untuk mengarahkan dalam menentukan tema yang akan anak-anak pelajari. Semua anak diberi kesempatan untuk menyampaikan ide anak-anak tentang tema yang anak-anak inginkan. Anak-anak yang akan menyampaikan usulan terlebih dahulu mengangkat tangan dan setelah diberi kesempatan pada guru untuk menyampaikan idenya maka anak mulai berbicara. Anak-anak terlihat sudah terbiasa untuk menyampaikan ide anak-anak, hal ini terlihat hampir semua anak mengangkat tangan dan ingin menyampaikan ide anak-anak.

Masing-masing anak saat diberi kesempatan menyampaikan ide anak-anak tentang tema yang dipilih mengungkapkan keinginan anak-anak, ada anak yang memilih tema bulan, bintang, binatang, planet, dan beberapa anak memilih tema yang sama dengan temannya. Guru bertugas mencatat tema yang dipilih anak, dan tema yang banyak menjadi pilihan adalah planet dan bulan. Guru memberikan sedikit gambaran tentang tema yang menjadi pilihan terbanyak. *Voting* menjadi pilihan untuk menentukan tema karena anak belum bisa diajak musyawarah untuk mufakat sehingga dalam penentuan tema hasil akhirnya melalui *voting*. Setelah dilakukan *voting* mendapat keputusan tema yang terpilih adalah “planet”.

Anak-anak dan guru duduk bersama membentuk lingkaran mengangkat tangan ketika akan menyampaikan usulan (CD 3)

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan, diperoleh data bahwa anak-anak dan guru duduk bersama membentuk lingkaran. Setiap anak akan menyampaikan usulan tema maka terlebih dahulu anak mengangkat tangan dan menunggu dipersilahkan berbicara.

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan menentukan tema / topik pada fase 1 (persiapan atau memulai proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan setiap anak diberi kesempatan untuk menyampaikan ide tema yang diinginkan dan penentuan akhir tema dilakukan melalui *voting* karena anak-anak belum mampu untuk diajak musyawarah mufakat.

b) *Webbing* Awal

Setelah menentukan tema, membuat *webbing* awal untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. (CW.3)

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa kegiatan kedua pada fase 1 yaitu membuat *webbing* awal. *Webbing* awal dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. Guru mendorong anak untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman yang anak-anak ketahui tentang tema yang telah anak-anak pilih. Masing-masing anak berusaha bercerita atau mengungkapkan pengetahuan anak-anak tentang topik yang anak-anak pilih. Pada saat anak mengungkapkan pengetahuannya, guru menuliskan pengetahuan anak pada kertas besar yang selanjutnya berfungsi sebagai *webbing* awal anak-anak tentang tema yang anak-anak pilih.

.....anak-anak menceritakan pengetahuan anak-anak tentang tema “planet” yang telah disepakati. Masing-masing anak diberi kesempatan mengungkapkan pengetahuannya. Guru menuliskan pengetahuan anak dalam kertas besar yang ditempel dan menjadi *webbing* awal (CL 2)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa setelah terpilih tema “planet” guru dan anak membuat *webbing* awal untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema “planet” yang dipilih. Guru mendorong anak untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman yang anak-anak ketahui tentang tema yang telah anak-anak pilih. Masing-masing anak berusaha bercerita atau mengungkapkan pengetahuan anak-anak tentang tema “planet”. Ada anak yang bercerita bahwa di planet ada bulannya, ada bintangnya, astronot, dan lainnya. Pada saat anak mengungkapkan pengetahuannya, guru menuliskan pengetahuan anak pada kertas besar yang selanjutnya berfungsi sebagai *webbing* awal anak-anak tentang tema “planet” yang anak-anak pilih.

Guru menuliskan pengetahuan awal yang disampaikan anak tentang tema dalam bentuk *webbing* pada kertas besar yang ditempel di dinding (CD.3)

Dari hasil dokumentasi diperoleh data bahwa pada kegiatan *webbing* awal, semua ide / pengetahuan awal anak tentang tema di tulis pada kertas besar yang ditempel di dinding.

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan *webbing* awal pada fase 1 (persiapan atau memulai proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan masing-masing anak diminta menceritakan pengetahuan awal yang mereka ketahui tentang tema yang dipilih.

c) *Entry Point*

Setelah *webbing* awal selanjutnya melakukan kegiatan *entry point* untuk menarik minat anak pada tema. (CW 3)

Kegiatan *entry point* yang dilakukan misalnya untuk tema planet anak diajak menonton film tentang planet dan tata surya (CW3)

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa kegiatan ketiga pada fase 1 yaitu melakukan kegiatan *entry point*. Kegiatan *entry point* merupakan kegiatan untuk menarik minat anak ke dalam tema yang akan anak-anak pelajari. Setelah anak memiliki gambaran tema yang akan anak-anak pelajari maka anak-anak akan memiliki gambaran hal-hal yang akan anak-anak gali dari tema yang telah anak-anak pilih. Misalnya untuk tema planet anak-anak diajak untuk menonton film tentang planet dan tata surya agar anak-anak memiliki gambaran tentang tema yang akan anak-anak pelajari. Sehingga setelah kegiatan *entry point* anak-anak dapat mengetahui hal-hal apa saja yang ingin anak-anak ketahui dari tema yang telah dipilih. Tugas guru adalah menulis dan merangkum keinginan anak.

Guru melaksanakan kegiatan *entry point* dengan menyetelkan film tentang planet dan tata surya pada anak untuk menarik minat anak pada tema planet yang telah dipilih. Setelah menyaksikan filmnya anak-anak diminta menceritakan gambaran tema yang akan anak-anak pelajari. (CL 3)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa kegiatan *entry point* dari tema planet adalah dengan menonton film tentang planet dan tata surya. Guru menyetelkan film tentang planet dan tata surya sebagai kegiatan *entry point* yaitu menarik minat anak pada tema yang telah anak-anak pilih. Anak-anak bersama guru menyaksikan film tentang planet dan tata surya dari tampilan proyektor. Anak-anak sangat antusias menyaksikan film yang ada.

Sesekali anak-anak bertanya dan berkomentar tentang film yang baru disaksikan. Setelah menyaksikan film anak-anak diminta untuk menceritakan isi film yang telah disaksikan. Anak-anak juga diminta untuk menceritakan gambaran hal-hal apa saja yang akan anak-anak pelajari dari tema planet.

Anak-anak antusias menyaksikan film tentang planet dan menceritakan gambaran tema yang akan mereka pelajari setelah kegiatan *entry point*. (CD.3)

Dari hasil dokumentasi diperoleh data bahwa pada kegiatan *entry point* menyaksikan film tentang planet dan tata surya anak-anak menonton dengan antusias dan memberikan komentar atau bercerita tentang gambaran tema yang akan dipelajari setelah menonton film.

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan *entry point* pada fase 1 (persiapan atau memulai proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan kegiatan yang dapat menarik minat anak pada tema. Misalnya pada tema planet anak-anak diajak menyaksikan film tentang planet dan tata surya. Kegiatan *entry point* ini dilakukan untuk menarik dan memberikan gambaran pada anak tentang tema yang akan anak-anak pelajari sehingga anak-anak dapat mengetahui gambaran hal-hal apa saja yang harus anak-anak gali dari tema yang terpilih.



Kegiatan diskusi menentukan tema



Kegiatan voting untuk menentukan tema



Kegiatan *webbing* awal



Menceritan kembali pada kegiatan *entry point*

Gambar 2 Kegiatan Anak-anak pada Fase 1

2) Fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek)

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi pada fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dalam 3 langkah, yaitu (a) menggali informasi tentang tema (b) melakukan *trip* sesuai tema (c) merencanakan proyek akhir yang akan dibuat terkait tema.

a) Menggali informasi tentang tema

Anak diajak untuk mempelajari lebih dalam tentang tema dari buku, menyaksikan film, dan mendengarkan cerita serta wawancara dengan guru tamu sesuai tema. (CW. 3)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa kegiatan yang dilakukan pada fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) antara lain anak-anak diajak untuk mempelajari dan menggali lebih dalam dari tema yang telah dipilih. Guru membantu anak dalam mempelajari tema dengan menyediakan sumber belajar bagi anak yaitu dari buku, film, cerita, mendatangkan guru tamu sesuai tema misalnya untuk tema pesawat didatangkan pilot, namun untuk tema saat ini yaitu planet guru tidak bisa mendatangkan guru tamu.

.....guru membawa buku-buku tentang ensiklopedia planet dan tata surya. Anak-anak secara berkelompok menerima satu buku dan berusaha mempelajari tentang tema “planet” dari buku itu. Guru membantu menceritakan isi bukunya dan anak-anak aktif bertanya kepada guru tentang planet (CL. 3)

Anak-anak diajarkan nyanyian lagu “planet” karya guru (CL.4)

Setiap jam istirahat anak-anak sering mengunjungi perpustakaan untuk mengambil buku tentang planet dan anak berusaha mengingat atau membaca nama gambar planet yang ada. (CL.4)

Anak-anak diajak untuk menonton film tentang planet dan tata surya (CL.5)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa pada fase 2 (Menggaali Informasi atau Mengembangkan Proyek) diawali dengan anak-anak bersama guru duduk melingkar dan guru memberikan apersepsi tentang planet pada anak. Guru membawakan beberapa buku tentang ensiklopedia planet dan tata surya. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, satu kelompok berisi 5 anak. Setiap satu kelompok diberikan 1 buku tentang planet dengan didampingi satu guru atau relawan. Guru membantu membacakan bacaan yang ada pada buku sambil anak-anak berusaha memberikan responnya menebak-nebak nama gambarnya, atau berusaha membaca gambar. Guru berperan sebagai fasilitator bagi anak, karena anak belum bisa membaca maka guru membantu membacakan teks yang ada pada gambar. Anak-anak juga aktif bertanya pada guru tentang planet misalnya “Mas plutonya kok gak ada?” guru sebagai fasilitator berusaha menjelaskan pada anak bahwa pluto bukan termasuk planet tetapi sebagai satelit yang kecil.

Selain belajar dari buku anak-anak juga diajak untuk menonton film tentang planet. Guru menayangkan film tentang planet dan tata surya dari laptop dan

disambungkan dengan LCD dan proyektor. Anak-anak antusias menyaksikan filmnya, anak-anak juga aktif bertanya pada guru tentang apa yang anak-anak tidak paham atau ingin diketahui dari film yang ditayangkan. Anak-anak juga diminta mengerjakan LKA bertema “planet” untuk menambah pengalaman dan pengetahuan anak. Contoh-contoh LKA yang anak-anak kerjakan misalnya menghitung jumlah gambar planet, menebalkan huruf penyusun kata nama-nama planet, mewarnai gambar planet, dan lain-lain. Anak-anak diminta bercerita secara bergantian tentang pengalaman dan pengetahuan anak-anak setelah mempelajari tema “planet” dari buku, nonton film, mendengarkan cerita, dan mengerjakan LKA. Semua anak diberi kesempatan untuk bercerita. Tidak lupa anak-anak yang ingin bercerita diminta mengangkat tangan kemudian setelah diberi kesempatan pada guru baru bercerita. Pada saat salah satu anak bercerita, anak-anak yang lain berusaha mendengarkan dan juga diperbolehkan memberikan respon atau pertanyaan pada anak yang bercerita setelah selesai ceritanya.

Anak-anak membaca buku dan melihat gambar planet ditemani oleh guru (CD.4)

Anak-anak mengerjakan LKA dari guru (CD.4)

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan, diperoleh data bahwa dalam melakukan kegiatan pada fase 2 (Pelaksanaan atau Mengembangkan Proyek) anak mencari tahu tentang tema planet dari membaca buku didampingi guru, mendengarkan cerita guru, dan mengerjakan LKA.



Gambar 3. Anak-anak Mempelajari Tema Planet

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan menggali informasi tentang tema pada fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan anak-anak mempelajari tema dari buku, nonton film, mendengarkan cerita dan wawancara dengan guru ahli, dan mengerjakan LKA.

b) Melaksanakan *Trip*

Sebelum membuat proyek akhir anak-anak diajak *trip* ke tempat-tempat sesuai tema yang dipilih. Untuk tema planet ini anak-anak diajak berkunjung ke planetarium di Taman Pintar(CW.3)

Anak-anak diminta menceritakan tentang apa saja yang telah anak-anak pelajari dari tema (CW.3)

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa anak-anak diminta untuk menceritakan tentang pengetahuan yang anak-anak ketahui tentang “planet” setelah mempelajari dari buku, mendengar cerita, mengerjakan LKA dan menonton film. Selanjutnya anak-anak diajak melakukan *trip*. Untuk tema planet anak-anak diajak *trip* ke planetarium di Taman Pintar.

Anak-anak diajak ke planetarium di Taman Pintar. Sebelum masuk ruang planetarium anak-anak diajak me *recall* pengetahuan anak-anak tentang tema “planet”. (Cl.6)

.....anak-anak asyik menonton pertunjukan tentang planet dan tata surya sambil mendengarkan penjelasan dari instruktur. (Cl.6)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa anak-anak diminta bercerita tentang pengetahuan yang telah anak-anak peroleh dari mempelajari tema dari buku, cerita guru, dan juga menonton film. Hari selanjutnya anak-anak diajak untuk berkunjung ke planetarium di Taman Pintar. Sebelum berangkat anak-anak berkumpul bersama di sekolah dan membahas kesepakatan yang harus dipatuhi bersama selama berada di planetarium. Sebelum naik bus tidak lupa anak-anak berdoa bersama, anak-anak berangkat dengan menggunakan bus dari Taman Pintar dengan didampingi guru tanpa didampingi oleh orang tua masing-masing. Sesampainya di Taman Pintar anak-anak berbaris sambil berjalan menyerupai kereta dan menyanyi lagu kereta api menuju taman belakang.

Anak-anak melakukan aktivitas fisik dengan bermain dalam lingkaran, bermain dolanan jawa sesuai dengan pilihan dan kesepakatan bersama. Selesai melakukan aktivitas fisik anak-anak berdoa dan duduk bersama untuk makan bekal yang telah anak-anak bawa. Anak-anak tidak berebut untuk mengambil

makanan namun anak-anak antri menerima makanan dari teman yang bertugas membagi makanan. Selesai makan anak-anak tidak lupa melakukan kebiasaan anak-anak untuk selalu membuang bungkus makanan pada tempat sampah. Hal ini dilakukan anak secara sadar dan tidak perlu diingatkan oleh guru. Selesai makan anak-anak diajak untuk mengunjungi arena PAUD di Taman Pintar sambil menunggu wahana planetariumnya dibuka. Anak-anak dibiarkan bermain sendiri di dalam ruangan, guru hanya melihat aktivitas anak dari layar.

Tepat pukul 11.00 WIB wahana planetarium dibuka, anak-anak segera diajak ke wahana ini. Namun, sebelum masuk anak-anak diajak duduk melingkar, guru meminta anak untuk me *recall* pengetahuan yang telah selama ini anak-anak pelajari dari tema planet. Guru berusaha memberikan apersepsi berupa pertanyaan untuk dijawab anak, misalnya apa saja nama-nama planet, kita tinggal di planet apa, kenapa bumi bisa kita tinggali, apa yang melindungi bumi, dan beberapa pertanyaan lain terkait hal-hal yang telah dipelajari anak. Anak-anak juga memberikan respon baik dengan berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Masing-masing anak berusaha menjawab semua pertanyaan guru secara bergantian. Setelah selesai anak-anak diajak untuk masuk ke dalam planetarium sambil menyanyikan lagu “planet”.

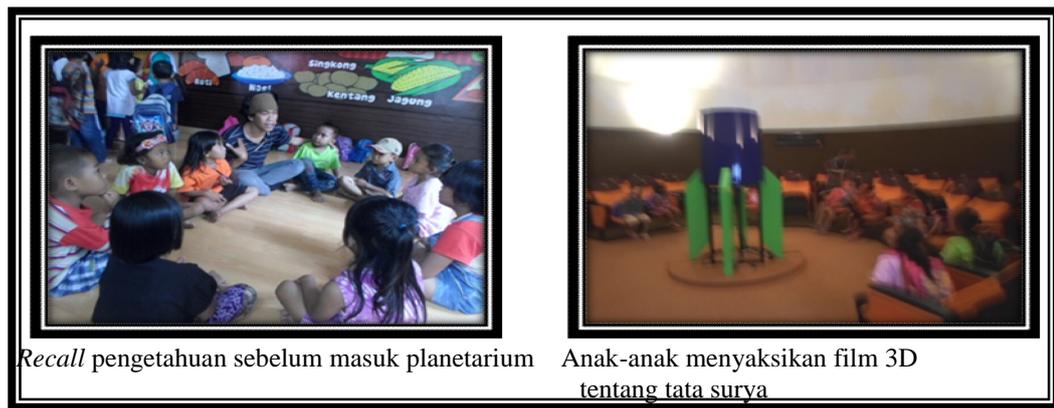
Pada saat masuk di dalam ruang planetarium anak-anak sangat senang sekali, anak-anak bertanya nama benda-benda yang ada di dalam ruangan seperti ketika anak-anak melihat pesawat luar angkasa yang besar anak-anak bertanya apa ini roket mas?” Guru berusaha menjawab dan menjelaskannya bahwa ini memang roket dan meminta anak untuk duduk untuk siap melihat dan mendengarkan

tentang pertunjukan yang akan segera dimulai. Selama pertunjukan lampu dipadamkan sehingga anak benar-benar bisa merasakan suasana siang dan malam serta dapat melihat benda-benda luar angkasa dengan jelas. Anak-anak diajak untuk mempelajari tentang nama-nama planet yang ada di tata surya satu persatu, diajak menjelajah ke bumi, diajak untuk mempelajari benda-benda di sekitar planet seperti bulan, matahari, bintang, melihat galaxy, dan melihat astronot yang akan pergi ke bulan dengan roket. Selain itu anak-anak juga diajak untuk melihat film tentang perkembangan bumi dari tahun ke tahun dari zaman dinosaurus sampai sekarang. Selama pertunjukan anak-anak tidak beranjak dari kursinya, anak-anak sangat asyik melihat ke atas sambil mendengarkan penjelasan dari instruktur. Sesekali anak-anak berbicara untuk menebak nama-nama planet yang ada dan benda-benda luar angkasa. Selesai pertunjukan anak-anak langsung berlari keluar untuk bermain di wahana air menari.

Anak-anak bercerita tentang pengetahuan baru yang anak-anak peroleh dari buku, film, dan mengerjakan LKA (CD.5)

Anak-anak melakukan *trip* ke planetarium di Taman Pintar (CD.5)
Dari hasil dokumentasi diperoleh data bahwa anak-anak juga melakukan

trip ke planetarium di Taman Pintar untuk menambah pengetahuan anak tentang tema planet. Anak-anak sangat antusias ketika melaksanakan *trip* ke planetarium di Taman Pintar.



Gambar 4. *Trip* ke Planetarium di Taman Pintar

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan *trip* pada fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan mengajak anak-anak untuk mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan tema untuk memberikan tambahan pengetahuan tentang tema yang dipilih.

c) Merencanakan Proyek Akhir

Setelah melakukan *trip* merencanakan bersama proyek akhir yang akan anak-anak buat (CW.3)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa setelah melaksanakan *trip* guru bersama anak-anak merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat dari tema “planet”. Masing-masing anak diberi kesempatan menyampaikan idenya. Masing-masing anak memiliki ide yang berbeda-beda. Dari semua ide yang diusulkan anak, guru memberikan masukan dan gambaran dari ide proyek yang anak-anak inginkan. Guru akan mengajak anak berdiskusi dan memberikan alternatif-alternatif ide proyek. Setelah diperoleh kesepakatan proyek akhir yang akan anak-anak buat selanjutnya anak-anak bersama guru menentukan bahan yang

diperlukan untuk membuat proyek anak-anak dengan bahan dasar tetap dari barang bekas.

....anak-anak diajak untuk merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat. Masing-masing anak memberikan usulan ide. (CL.7)

Guru dan anak menentukan bahan-bahan bekas yang diperlukan untuk membuat proyek akhir anak-anak. Masing-masing anak diberi tugas membawa koran bekas seberat 1 kg (CL.7)

Berdasarkan hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa kegiatan setelah *trip*, guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman anak-anak berkunjung ke planetarium di Taman Pintar. Anak yang ingin bercerita diminta mengangkat tangan, hampir semua anak berusaha mengangkat tangan anak-anak. Secara bergantian setelah diberi kesempatan guru untuk berbicara anak-anak mulai bercerita. Anak-anak menceritakan pengalaman anak-anak dari naik bus, melihat permainan yang banyak, masuk ke arena PAUD, melihat roket, nonton film planet dari dekat, lihat bintang, matahari, galaxy, dan pengalaman-pengalaman lainnya. Anak-anak sudah lancar dalam bercerita, anak-anak tidak malu-malu dalam bercerita.

Setelah semua anak bercerita guru mengajak anak-anak untuk merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat dari tema planet yang telah anak-anak pelajari. Masing-masing anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide proyek apa yang akan anak-anak buat. Usulan yang diberikan anak sangat beragam, ada yang usul membuat bulan, membuat planet saturnus, jupiter, mars, merkurius, bumi, bintang, bikin astronot, dan matahari. Setelah semua anak menyampaikan usulannya guru memberikan ide pada anak-anak

bagaimana kalau semua usulan anak dibuat untuk proyek akhir. Guru memberikan masukan karena sayang jika kita misalnya membuat bulan saja, kalau kita membuat 8 planet beserta benda-benda luar angkasa seperti bulan, matahari, bintang, dan membuat astronot akan lebih bagus. Guru kembali menawarkan usulannya pada anak, keputusannya tetap diserahkan pada anak. Semua anak menjawab sepakat dengan guru untuk membuat 8 planet beserta benda-benda luar angkasa seperti bulan, matahari, bintang, dan membuat astronot.

Setelah itu guru menanyakan pada anak bahan-bahan apa yang akan digunakan untuk membuat masing-masing bendanya. Ada anak yang mengusulkan planetnya dibuat dari koran, ada yang mengusulkan dari kardus, ada anak yang mengusulkan bintangnya dibuat dari bekas kardus susu, roket dibuat dari botol “milkuat”, dan beberapa ide yang lain. Hampir semua anak bisa mengungkapkan idenya misalnya “membuat planet dari koran bekas yang diremas-remas sampai besar dan membentuk lingkaran”, anak-anak sudah dapat berfikir kreatif. Setelah berunding bersama dan dengan diberikannya masukan dari guru tentang bisa tidaknya bahan itu digunakan akhirnya diperoleh kesepakatan dengan membuat planet dari koran bekas yang diremas sampai membentuk lingkaran besar dan dicat sesuai warna planet. Bulan juga dibuat dari koran bekas, bintang dibuat dari bekas kardus susu yang diwarnai, matahari dibuat dari kardus besar dan roket dibuat dari bekas botol susu yang diberi koran serta diberi foto masing-masing anak. Anak-anak mencari bersama barang bekas yang telah tersedia di sekolah. Barang-barang yang tidak ada di sekolah atau kurang maka anak diminta membawanya. Hari berikutnya anak-anak ditugasi untuk membawa koran bekas masing-masing anak

seberat 1 kg atau lebih. Karena sebagian besar pekerjaan orang tua anak-anak sebagai pemulung sehingga di rumah anak-anak memiliki banyak koran bekas.

Anak-anak didampingi guru merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat (CD.6)

Setelah melaksanakan *trip* terakhir anak-anak merencanakan bersama proyek akhir yang akan anak-anak buat. Anak-anak aktif memberikan ide proyek yang akan anak-anak buat. Setelah diperoleh kesepakatan proyek akhir yang anak-anak buat selanjutnya merancang bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek.



Gambar 5. Kegiatan Merencanakan Proyek Akhir

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan merencanakan proyek akhir pada fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan masing-masing anak diminta menyampaikan usulan ide proyek yang akan dibuat. Guru memberikan gambaran proyek yang dipilih anak dan membimbing anak-anak untuk berdiskusi menentukan proyek akhir, jika dari diskusi belum memperoleh kesepakatan maka dilakukan *voting*.

3) Fase 3 (Penutup atau Menyelesaikan Proyek)

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi pada fase 1 (persiapan atau memulai proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dalam 3 langkah, yaitu (a) proses pembuatan proyek akhir; (b) pameran / presentasi hasil proyek; (c) evaluasi melalui kegiatan *webbing* akhir dan kegiatan *exit point*.

a) Proses membuat proyek akhir

Setelah merencanakan proyek yang akan dibuat, anak-anak diminta membawa barang bekas yang diminta, setelah itu anak mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan (CW.3)

Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok untuk pembagian tugas membuat proyek akhir anak-anak, ada proyek yang dibuat secara individu dan ada beberapa benda yang dibuat secara bersama. (CW.3)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah sekaligus guru kelas kelompok B (kelas rumput) diperoleh informasi bahwa pada fase 3 (Penutup atau menyelesaikan proyek) kegiatan yang dilakukan anak adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek. Ada proyek yang dibuat secara individu dan ada beberapa benda yang dibuat secara bersama-sama. Namun hasil akhirnya adalah dari semua hasil karya individu dan kelompok dijadikan satu untuk dipamerkan. Kegiatan membuat proyek ini menghabiskan waktu hampir satu minggu.

Anak-anak bekerjasama mengumpulkan koran yang anak-anak bawa dari rumah, mengambil kardus susu dan botol bekas susu dari bank sampah kelas (CL.8)

.....anak-anak mendengarkan arahan dari guru, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anak. Kelompok 1 membuat planet merkurius, venus, bumi, mars. Kelompok kedua

bertugas membuat planet jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus. (CL.8)

....anak-anak melanjutkan membuat planet secara berkelompok, anak-anak mulai mengecat planet yang telah anak-anak buat sesuai dengan warna asli planet tersebut. Anak-anak diajarkan untuk mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru yang diinginkan. (CL.9)

....masing-masing anak menerima satu botol bekas susu, koran bekas, kardus bekas, dan foto anak-anak. Anak-anak secara individu membuat astronot dan ditempel foto anak-anak masing-masing seolah-olah anak-anak yang menjadi astronot. (CL.10)

....anak-anak diberikan kardus susu bekas dan jiplakan bintang. Masing-masing anak membuat 10 bintang dengan ukuran yang berbeda, menggunting, mewarnai dan menghiasnya. (CL.11)

Seluruh anak bekerjasama membuat matahari dari kardus mie instan dan mewarnainya dengan pastel hingga menyerupai matahari. Guru membantu mengguntingnya (CL.12)

Berdasarkan hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh informasi bahwa pada fase 3 (penutup atau menyelesaikan proyek) kegiatan yang dilakukan anak antara lain pertama anak-anak mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek. Hari pertama anak-anak mengumpulkan koran bekas yang anak-anak bawa dari rumah masing-masing. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak dan didampingi satu guru atau relawan. Kelompok pertama bertugas membuat merkurius, venus, bumi, mars, dan kelompok kedua bertugas membuat jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus. Selama membuat planet anak-anak bekerjasama, ada yang bertugas meremas-remas koran, ada yang bertugas mengaduk dan memberi lem, dan ada juga yang bertugas membentuk gulungan koran menjadi lingkaran. Anak-anak berusaha sekuat tenaga meremas-remas dan menggulung-gulung kertas sampai besar dan

berbentuk lingkaran. Sese kali anak-anak meminta bantuan guru untuk membentuk planetnya agar berbentuk bulat.

Anak-anak melakukan kegiatan ini dengan sangat gembira, anak-anak melakukan pekerjaan sambil bernyanyi lagu planet dan juga menebak-nebak nama planet yang sedang dibuat temannya. Anak-anak menggulung-gulung koran sampai membentuk lingkaran-lingkaran yang besar sesuai ukuran perbandingan planet yang anak-anak buat. Guru menjadi fasilitator dengan memberi masukan sudah tepat belum besarnya ukuran planet yang dibuat anak. Karena jam telah menunjukkan pukul 11.00 WIB maka pekerjaan dihentikan dan dilanjutkan keesokan harinya, anak-anak tidak lupa bersama-sama membereskan pekerjaan anak-anak dan merapikan kelas.

Hari selanjutnya anak-anak melanjutkan membuat planet, anak-anak kembali mengambil pekerjaan yang belum diselesaikan kemarin. Hari ini anak-anak melanjutkan mengecat planet anak-anak sesuai warna planet aslinya. Anak-anak masih bekerja dalam kelompok, anak-anak membagi tugas kerjanya. Ada anak yang bertugas mencampur warna, ada anak yang bertugas membulatkan planet anak-anak dengan memberi keranjang plastik agar terlihat bulat sempurna, dan ada anak yang mengecat. Anak-anak sangat asyik mengecat planet yang anak-anak buat sesuai warna planet aslinya. Guru menjadi fasilitator dengan membantu anak-anak mengingat warna planet-planet agar sesuai dengan aslinya, dan juga memberikan bantuan pada anak pada saat anak mencoba mencampurkan warna untuk menghasilkan warna baru yang anak-anak inginkan. Setelah semua planet

berhasil anak-anak beri warna anak-anak berfoto bersama sambil memegang planet yang anak-anak buat.

Hari selanjutnya anak-anak membuat astronot, anak-anak bekerja secara individu. Masing-masing anak diberikan satu botol susu bekas, kardus bekas susu, koran, dan foto anak-anak. Anak-anak mulai membuat astronot dengan arahan dari guru. Anak-anak mulai dengan membuat kaki dan tangan astronot, membuat kepala dengan koran bekas yang diremas-remas dan dimasukkan dalam lubang botol. Setelah selesai anak-anak menempel kaki, tangan, dan kepala pada botol. Terakhir anak-anak menggantung foto anak-anak dan menempelkannya pada kepala astronot. Hal ini membuat anak-anak sangat senang dan tertarik karena seolah-olah anak-anak yang menjadi astronotnya.

Hari selanjutnya anak-anak masih bekerja untuk membuat bintang dari kardus susu bekas. Masing-masing anak bertugas membuat 10 bintang dengan ukuran berbeda sesuai keinginan anak-anak. Guru memberikan bantuan dengan membawakan jiplakan bintang untuk anak jika diperlukan. Anak-anak bergantian menggunakan jiplakan bintang karena jumlahnya tidak terlalu banyak, ada juga anak yang membuat bintang tanpa menggunakan bantuan jiplakan. Selanjutnya anak-anak menggantung semua bintang yang telah anak-anak buat. Anak-anak memberi warna bintang yang anak-anak buat dan menghiasinya dengan *gliter* agar lebih indah. Bintang-bintang yang telah anak-anak buat bersama anak-anak kumpulkan dan anak-anak tidak lupa membereskan kelas anak-anak.

Hari selanjutnya anak-anak menyelesaikan kegiatan terakhir anak-anak yaitu membuat matahari. Guru memberikan satu kardus besar berbentuk setengah

lingkaran besar. Semua anak bekerjasama untuk memberikan warna kuning pada kardus yang ada. Semua anak asyik memberikan warna matahari sambil bercanda. Guru hanya mengamati kerja anak dan membantu anak jika dimintai bantuan pada anak. Selesai memberi warna anak-anak bergantian menggunting matahari, dan guru membantu mengguntingkan matahari pada bagian-bagian yang rumit.

Anak-anak mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek akhir anak-anak (CD.7)

Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok membuat planet-planet dengan cara meremas-remas koran, mengelem, dan membentuk lingkaran-lingkaran sesuai ukuran yang ditentukan (CD.7)

Anak-anak mengecat planet-planet yang anak-anak buat sesuai dengan warna planet yang sesungguhnya. (CD.7)

Anak-anak membuat astronot dari botol susu bekas, koran, kardus susu dan dihiasi dengan foto anak-anak. (CD.7)

Anak-anak membuat bintang dari kardus susu, diberi warna, dan dihiasi gliter. (CD.7)

Anak-anak membuat matahari dari kardus bekas diberi warna kuning dan digunting menyerupai matahari. (CD.7)

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan, diperoleh data bahwa dalam melakukan kegiatan pada fase 3 (Penutup atau Menyelesaikan Proyek) diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek akhir anak-anak. Selanjutnya anak-anak memulai dengan membuat planet-planet, kemudian membuat astronot, membuat bintang, dan membuat matahari.



Gambar 6. Proses Anak-anak Membuat Proyek Akhir dari Tema Planet

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan pembuatan proyek akhir pada fase 3 (Penutup atau menyelesaikan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek akhir. Anak-anak dikelompokkan untuk pembagian tugas membuat proyek akhir anak-anak, ada proyek yang dibuat secara kelompok dan ada yang dibuat secara individu.

b) Presentasi dan pameran proyek

Setelah selesai membuat proyek akhirnya anak-anak dibantu guru menata proyek akhir anak-anak untuk dipresentasikan. Anak mempresentasikan hasil proyek yang telah anak-anak buat bersama (CW.3)

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa setelah semua proyek selesai dibuat, anak-anak mulai menata proyek anak-anak dengan dibantu oleh guru. Setelah proyek siap untuk dipamerkan biasanya guru mendatangkan orang tua atau tamu dari luar untuk melihat hasil proyek anak dan mempersilahkan anak-

anak untuk presentasi. Pernah juga guru mengadakan festival untuk memamerkan hasil proyek-proyek yang pernah dibuat anak.

Guru membantu memasang planet-planet dan benda-benda lainnya karena tempatnya tinggi. Anak-anak bertugas mengarahkan dan menentukan dimana benda-benda itu akan dipasang (CL.12)

Anak-anak mempresentasikan proyek akhir yang telah anak-anak buat bersama-sama (CL.13)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa setelah semua proyek selesai anak-anak kerjakan, anak-anak bersama guru mulai menata dan memasang proyek akhir anak-anak. Karena planet-planet yang anak-anak buat akan digantungkan pada tiang atap, maka guru menawarkan untuk memberikan bantuan pada anak untuk membantu memasang. Anak-anak setuju, anak-anak bertugas untuk menunjukkan letak planet yang akan dipasang. Jadi guru hanya bertugas membantu memasang sesuai dengan arahan atau permintaan anak-anak. Setelah selesai memasang planet-planet, bintang, matahari, dan astronot, anak-anak mempresentasikan proyek akhir yang telah selesai anak-anak buat.

Anak-anak dibantu guru selesai menata proyek akhir anak-anak (CD.8)

Sedangkan dari hasil dokumentasi diperoleh data bahwa anak-anak berhasil menyelesaikan proyek akhir anak-anak dan *mendisplay* hasil proyek anak-anak dibantu guru karena tempatnya yang tinggi tidak bisa dijangkau anak.



Gambar 7. Hasil Proyek akhir

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan pameran / presentasi hasil proyek pada fase 3 (Penutup atau menyelesaikan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan anak-anak didampingi guru menata hasil proyek yang selesai dikerjakan. Setelah itu anak-anak diminta mempresentasikan hasil proyek yang telah selesai mereka kerjakan.

c) *Webbing Akhir dan Kegiatan Exit Point*

Anak-anak bersama guru mengevaluasi pengetahuan yang selama ini anak-anak dapat tentang tema dan melakukan *webbing* akhir (CW.3)

Terakhir adalah melakukan kegiatan *exit point* agar anak-anak dapat memperoleh kesimpulan dari tema yang anak-anak pelajari. (CW.3)

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa setelah anak mempresentasikan proyek anak-anak, terakhir guru mengajak anak untuk mengevaluasi pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama mempelajari tema dengan cara membuat *webbing* akhir. Terakhir biasanya guru mengadakan kegiatan *exit point* agar anak-anak memperoleh kesan mendalam dari tema yang anak-anak pelajari dan dapat menyimpulkan konsep tema yang anak-anak pelajari. Namun untuk tema planet ini karena waktunya yang berdekatan dengan agenda penerimaan rapor dan libur akhir semester maka tidak diadakan kegiatan *exit point*. Setelah selesai proyek anak-anak mempresentasikan dan langsung diakhiri dengan kegiatan *webbing* akhir.

Anak-anak diminta mengevaluasi kegiatan selama mempelajari tema dengan cara membuat *webbing* akhir dari tema “planet”...(CL.13)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa kegiatan terakhir dari fase 3 adalah mengevaluasi proyek anak-anak dengan membuat *webbing* akhir dari tema “planet” sebagai penutup proyek. Anak-anak diminta bercerita tentang planet yang telah anak-anak pelajari. Ada anak yang mengatakan bahwa “planet itu ada 8 yaitu merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus.” Ada juga anak yang bercerita bahwa “bulan adalah satelit bumi”, “astronot adalah orang yang pergi ke luar angkasa”, “komet adalah bintang berekor”, dan beberapa hal lainnya yang telah anak ketahui dari tema planet. Walaupun kegiatan *webbing* akhir belum merangkum sepenuhnya pengetahuan yang telah diperoleh anak selama mempelajari tema planet.

Anak-anak mengevaluasi dan membuat *webbing* akhir didampingi guru (CD.9)

Dari catatan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan terakhir pada fase 3 adalah mengevaluasi pengetahuan anak-anak selama mempelajari tema dengan membuat *webbing* akhir bersama. Anak-anak menceritakan pengetahuan yang telah anak-anak ketahui dari tema planet dan guru bertugas menuliskan pada kertas besar yang ditempel di dinding.



Gambar 8. Kegiatan *Webbing* Akhir

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi diperoleh data bahwa kegiatan *webbing* akhir dan kegiatan *exit point* pada fase 3

(Penutup atau menyelesaikan Proyek) penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dilakukan dengan masing-masing anak diminta menyampaikan pengetahuan yang dimiliki setelah mempelajari tema. Guru bersama anak juga merangkum dan menyimpulkan bersama konsep yang ditemukan selama mempelajari tentang tema.

b. Laporan Perkembangan Anak

1) Perkembangan kognitif

....anak-anak menulis nama-nama planet dengan meniru tulisan dari buku. Anak yang belum dapat menulis dibantu oleh guru. (CL.12)

Anak-anak mengecat planet yang telah dibuat. Anak-anak mencoba untuk mencampurkan dua warna cat dan menebak-nebak warna yang dihasilkan. (CL.9)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B di Sekolah Gajahwong antara lain anak mulai mengenal, mengafal, membunyikan, dan menulis simbol huruf, abjad dan angka. Walaupun anak masih membutuhkan bantuan ketika menyebutkan dan menuliskan huruf-huruf yang membentuk kata. Hal ini karena anak tidak dipaksa dan dituntut untuk bisa membaca dan menulis terlebih dahulu. Anak lebih diajarkan tentang penemuan suatu konsep. Oleh karena itu anak kelompok B di Sekolah Gajahwong telah dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (anak senang menyelidiki misalnya apa yang akan terjadi ketika warna merah dicampur warna biru).

....anak-anak diajak untuk merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat. Masing-masing anak memberikan usulan ide. (Cl.7)

Guru dan anak menentukan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek akhir dan menentukan langkah-langkah pembuatannya. (CL.7)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa anak juga sudah dapat melakukan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan (anak dapat menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk membuat suatu proyek). Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (jika terjadi suatu masalah diantara anak, anak-anak saling membantu untuk menyelesaikan persoalan anak-anak sendiri, baru ketika masalah belum dapat diselesaikan maka anak-anak akan meminta bantuan guru).



Gambar 9 Kegiatan Aspek Perkembangan Kognitif

2) Perkembangan Bahasa

Anak-anak diminta menceritakan pengetahuan yang telah anak-anak peroleh tentang tema “planet” dari membaca buku dan menonton film (Cl.5)

Setiap jam istirahat anak-anak sering mengunjungi perpustakaan untuk mengambil buku tentang planet dan anak berusaha mengingat atau membaca nama gambar planet yang ada. (Cl.4)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh informasi bahwa perkembangan bahasa anak kelompok B di Sekolah Gajahwong sudah mampu

mengungkapkan pendapat dan perasaan anak-anak. Anak-anak selalu mengkomunikasikan apa keinginan dan pendapat anak-anak. Setiap pembelajaran anak selalu dilatih untuk berpendapat tentang kegiatan yang akan dilakukan, mengungkapkan alasan memilih kegiatan, dan anak juga sudah dapat bercerita dengan percaya diri. Ketika guru mengajak untuk berdiskusi, anak tertarik dengan aktif berbicara mengutarakan pendapat. Rasa ingin tahu anak yang tinggi membuat anak selalu ingin bertanya dengan sekeliling anak-anak.

Perbendaharaan kata yang dimiliki anak sangat banyak, hal ini dapat dilihat pada saat bercerita di depan teman-teman yang lain dengan lancar. Anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Anak senang sekali untuk mengambil buku diperpustakaan dan berusaha dibacanya dengan bahasa anak-anak sendiri. Hal ini karena hampir semua anak belum mampu untuk membaca. Anak-anak masih membaca dari gambar dan berusaha mencari maknanya sendiri.



Anak bercerita di depan teman-teman Anak-anak suka membaca buku

Gambar 10 Kegiatan Aspek Bahasa

3) Perkembangan fisik-motorik

Anak-anak dan guru bergandengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi “lingkaran-lingkaran” dan melakukan gerakan senam sederhana. Setelah itu anak-anak didampingi guru berunding untuk

menentukan jenis permainan yang akan dimainkan bersama dan mereka bermain beberapa jenis permainan kurang lebih 1 jam. (CL.1)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa setiap hari sebelum pembelajaran anak diajak untuk bermain permainan fisik selama kurang lebih 1 jam. Sebelum pembelajaran anak membentuk lingkaran dan bermain dalam lingkaran. Anak berdiskusi bersama untuk menentukan jenis permainan yang akan dilakukan. Biasanya permainan yang dipilih dari jumlah pemilih terbanyak. Biasanya ada 3 jenis permainan tradisional yang akan anak-anak lakukan. Sehingga dalam perkembangan motorik kasar anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan, berlari, memanjat, melakukan gerakan tubuh untuk keseimbangan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, serta anak sangat luwes dalam melakukan koordinasi kaki-kepala-tangan dalam menirukan gerakan senam.



Gambar 11 Kegiatan Motorik Kasar

Anak-anak menggambar bintang dan menjiplak bentuk bintang pada kardus susu kemudian menggunting dan mewarnai bintangnya. (CL.11)

Sedangkan dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data untuk kemampuan motorik halus, anak mampu memegang pensil, kuas, krayon, gunting dengan lentur dan luwes. Anak juga mampu menggunting berbagai bentuk gambar yang ada pada kegiatan anak-anak. Anak juga sangat kreatif dan senang ketika menggambar sesuai gagasannya. Gambaran anak sangat beragam dan detail. Misalnya ketika anak menggambar manusia anak tidak hanya menggambar kepala, tangan, dan kakinya saja namun anak juga menggambar organ tubuh dalam manusia.



Gambar 12 Kegiatan Motorik Halus

4) Perkembangan sosial-emosional

Anak-anak secara bergantian cuci tangan sebelum makan dan antri untuk minum dan mengambil makanan. (CL.2)

....ada anak duduk dipojok kelas karena sudah diingatkan lebih dari 3x dan melanggar kesepakatan maka dia mau untuk menerima hukuman sesuai kesepakatan. (CL.5)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh data bahwa perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di Sekolah Gajahwong antara lain anak terbiasa untuk antri, misalnya dalam giliran minum, cuci tangan, dan mengambil makanan. Anak dapat menunjukkan sikap toleran dan empati terhadap teman dan lingkungan sekitarnya. Walaupun kadang anak juga bersikap negatif, kadang terjadi pertengkaran antar teman, atau melanggar kesepakatan yang telah dibuat bersama. Ketika melakukan kesalahan anak juga bersedia meminta maaf, dan jika melanggar kesepakatan yang telah dibuat bersama maka anak bersedia menerima hukumannya apabila dia sudah diingatkan sebanyak 3 kali namun tetap melanggar maka anak-anak bersedia menerima hukuman sesuai kesepakatan yaitu duduk dipojok kelas selama 5 menit.

Anak juga memiliki sikap gigih dalam melakukan sesuatu dan tidak mudah menyerah untuk mewujudkan ide atau proyek yang sedang anak-anak lakukan. Anak juga bangga dengan hasil kerja yang telah anak-anak selesaikan. Antara satu anak dengan yang lain juga akrab dalam bersosialisasi. Hubungan antara guru dengan anak juga seperti teman sehingga anak-anak dapat saling menyayangi. Ada kesepakatan yang ada di kelas anak-anak yaitu sayang teman, antri, dan menghargai. Dari kesepakatan itu selalu diingat dan berusaha diterapkan pada anak setiap harinya. Anak-anak di Sekolah Gajahwong juga sangat bersahabat dan mudah akrab dengan orang yang baru dikenal, contohnya waktu peneliti perkenalan langsung disambut hangat oleh anak dan anak selalu mencari informasi tentang peneliti dengan bertanya.



Gambar 13 Kegiatan Aspek Sosial Emosional

5) Perkembangan moral

Anak-anak dan guru duduk di dalam lingkaran dan berdoa dipimpin salah satu anak yang ditunjuk oleh guru. Mereka berdoa dengan doa umum. Doanya adalah “Ya Tuhan terimakasih, hari ini kami akan bermain dan belajar bersama. Ya Tuhan lindungilah kami”(CL.2)

Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membuang bungkus makanan ke tempat sampah dan membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan. (Cl.7)

Dari hasil observasi berupa catatan lapangan diperoleh informasi bahwa anak-anak yang bersekolah di Sekolah Gajahwong yang berasal dari latar belakang yang berbeda dalam beragama sehingga doa ketika berada di sekolah adalah doa umum. Anak terbiasa untuk berdoa sebelum belajar, sebelum makan, setelah makan, dan juga ketika akan pulang. Anak juga selalu diajarkan untuk menyayangi semua ciptaan Tuhan. Anak selalu merawat tanaman dan lingkungannya, selalu membuang sampah ditempat sampah dimanapun anak-anak berada, menjaga sungai dengan menebari benih ikan, dan menyayangi binatang. Anak sudah mampu membedakan mana perilaku yang baik dan perilaku buruk.



Gambar 14. Pembiasaan Anak-anak

c. Peran Guru, Orang Tua, dan Masyarakat

Dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B (rumput) di Sekolah Gajahwong memerlukan dukungan dari berbagai pihak. Seluruh warga sekolah baik kepala sekolah, guru, orang tua, dan juga masyarakat harus saling mendukung dalam menciptakan suasana yang nyaman bagi anak dalam proses belajar. Kepala sekolah sekaligus berperan sebagai guru diharapkan berpegang pada satu visi yang sama yaitu untuk memberikan HAK anak untuk memperoleh pendidikan serta bekerjasama untuk mewujudkan visi dan misi dari sekolah Gajahwong.

Kepala sekolah serta guru berperan dalam menyusun program semester, menentukan kurikulum, serta merumuskan capaian perkembangan yang harus dicapai anak. Kegiatan ini dilakukan setiap libur akhir semester.(CW.2)

Guru berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan anak. Anak dibebaskan untuk memilih tema, kegiatan, dan juga proyek yang akan anak-anak kerjakan. (CW 2)

Mencarikan tempat *trip* bagi anak disetiap akhir tema dan menyediakan sumber belajar yang diperlukan bagi anak untuk menggali informasi (CW 2)

Guru berusaha untuk mencari donasi dari luar untuk membantu biaya operasional sekolah. (CW 2)

Pihak sekolah merumuskan program *parenting* yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali di minggu ketiga. Memantau perkembangan anak dengan orang tua yang saling *sharing*.(CW 2)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa peran kepala sekolah dan guru yang diberikan yaitu dengan menyusun program semester yang akan dilaksanakan sekolah, menyusun capaian perkembangan anak. Kegiatan ini dilaksanakan setiap akhir semester pada saat libur semester. Selain itu kepala sekolah dan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran anak. Anak dibebaskan untuk menentukan tema, kegiatan, dan juga proyek yang akan dilaksanakan. Guru hanya mengarahkan dan mendampingi anak. Disetiap akhir tema guru mengusahakan tempat anak untuk melaksanakan *trip* sesuai dengan tema yang dipilih anak. Kepala sekolah dan guru juga mempunyai peran penting untuk selalu mencari donasi dari pihak luar untuk membantu biaya operasional sekolah dan menggaji anak-anak. Program yang rutin dilakukan oleh sekolah bagi orang tua yaitu melaksanakan program *parenting*. Program *parenting* dilakukan satu bulan sekali setiap di minggu ketiga. Program ini bertujuan memberikan pengetahuan bagi orang tua tentang tumbuh kembang anak, pola asuh, dan semua hal tentang pendidikan anak usia dini. Program ini sangat membantu orang tua dalam memahami anaknya. Serta orang tua mampu memantau perkembangan anaknya di sekolah. Pihak sekolah memfasilitasi kepada para orang tua untuk *sharing* mengenai permasalahan dengan anaknya.

Selain dari pihak sekolah, masyarakat dan orang tua turut serta dalam membantu terselenggaranya metode proyek dalam pembelajaran di sekolah. Peran serta orang tua dan masyarakat yakni bekerja sama dan memberikan dukungan pada semua kegiatan yang dilakukan sekolah.

Orang tua dan masyarakat aktif bekerja sama dalam terselenggaranya kegiatan di sekolah.... (CW 2)

Masyarakat membantu dalam pendirian sekolah, mencari donasi untuk sekolah, menyediakan barang yang diperlukan sekolah untuk proses belajar dan proyek. (CW 2)

Orang tua memberikan dukungan dengan membantu menyediakan alat dan bahan untuk proses belajar dan proyek dari barang bekas. Orang tua secara bergantian menyediakan snack untuk makan anak-anak ketika di sekolah. (CW 2)

Orang tua juga mengikuti kegiatan *parenting* yang dilakukan sekolah (CW 2).

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa peran orang tua dan masyarakat setempat yaitu bekerja sama dalam terselenggaranya kegiatan di sekolah. Masyarakat berperan dalam membantu mendirikan sekolah, menjaga sekolah, membantu mencari donasi untuk sekolah, dan membantu menyediakan barang bekas sebagai sumber belajar. Orang tua berperan dalam menyediakan barang bekas yang harus dibawa anak untuk proses belajar dan membuat proyek, orang tua secara bergantian menyediakan snack untuk makan anak-anak ketika di sekolah, dan orang tua mengikuti kegiatan *parenting* yang dilaksanakan oleh sekolah. Memberikan kepercayaan penuh pada pihak sekolah untuk mendidik anak-anak anak-anak.

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa peran kepala sekolah dan guru yang diberikan yaitu:

- a) menyusun program semester kegiatan sekolah pada akhir semester dan melakukan kegiatan *parenting* untuk orang tua.
- b) Menjadi fasilitator bagi anak.
- c) Mencarikan tempat *trip* bagi anak.
- d) Mencari donasi untuk biaya operasional sekolah.

Sedangkan peran yang orang tua dan masyarakat yang dapat diberikan yaitu:

- a) Bekerja sama dalam terselenggaranya kegiatan di sekolah.
- b) Membantu menyediakan bahan yang diperlukan untuk proses belajar dan pembuatan proyek.
- c) Orang tua secara bergantian menyediakan *snack* untuk anak-anak dan mengikuti kegiatan *parenting*.

d. Faktor Pendukung, Penghambat, dan Cara Mengatasi

Pada pelaksanaan penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong tidak terlepas dari adanya dukungan dan juga hambatan. Beberapa faktor pendukung dan penghambatnya serta cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam penerpaan metode proyek yaitu:

1) Faktor pendukung penerapan metode proyek

SDA atau lingkungan yang berada dibantaran sungai, jauh dari keramaian, dekat dengan kebun, hutan, dan pemukiman warga sehingga mendukung dalam proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang kaya bagi anak (CW 2)

Pendidik yang memiliki satu visi yang sama yaitu untuk memenuhi HAK anak untuk memperoleh pendidikan. (CW 2)

Orang tua. Mendukung kegiatan sekolah misalnya dengan menyediakan bahan pembelajaran dan bahan yang diperlukan untuk membuat proyek yang sebagian besar berasal dari barang bekas. (CW 2)

Hasil wawancara dengan kepala sekolah sekaligus sebagai guru kelas B diperoleh informasi bahwa terdapat tiga faktor pendukung dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong yaitu Lingkungan (SDA), orang tua, dan pendidik (SDM). Lingkungan (SDA) memiliki kontribusi yang tinggi dalam penerapan metode proyek dalam pembelajaran. Lingkungan menjadi sumber belajar yang utama bagi anak dalam mengeksplorasi dan membantu anak dalam pembuatan proyek. Lingkungan yang berada di bantaran sungai Gajahwong sehingga dapat memanfaatkan sungai sebagai sumber belajar, dekat dengan kebun dan hutan yang dapat dijadikan sebagai media belajar serta wahana bermain *outdoor*. Selain itu lokasi sekolah yang berada di tengah pemukiman warga yang sebagian besar bekerja sebagai pemulung sehingga dapat menyumbang barang bekas yang menjadi media utama dalam proses pembelajaran.

Faktor kedua yaitu SDM yang meliputi kepala sekolah, guru, relawan, dan masyarakat setempat. Seluruh SDM mampu bekerja sama dan memiliki satu visi yang sama yaitu untuk memenuhi HAK anak untuk memperoleh pendidikan. Kepala sekolah, guru, dan para relawan yang mengabdikan dirinya untuk memberikan pendidikan yang terbaik baik anak-anak yang berasal dari masyarakat pinggiran agar tetap mengenyam pendidikan. Para pendidik dan relawan bekerja secara tulus walaupun yang memberikan gaji untuk mereka

adalah mereka sendiri dengan cara mencari donatur-donatur ke perusahaan atau perorangan, dan terkadang tidak mendapatkan gaji.

Bagaimanapun keadaanya para pendidik dan relawan selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak pinggiran. Selain mendidik mereka juga berusaha mencari donatur ke luar untuk membantu pembiayaan operasional sekolah. Hal ini karena anak-anak tidak dipungut biaya, oleh karena itu untuk tetap berjalan proses pembelajaran maka mereka berusaha mencari donatur dan relawan untuk membantu. Selain kepala sekolah, guru, dan juga para relawan ada satu dukungan besar yang mendukung penerapan metode proyek yaitu masyarakat setempat. Masyarakat dengan sukarela dan gotong royong berusaha mendirikan sekolah Gajahwong. Selain membantu secara fisik mereka juga bersedia menjadi sumber belajar bagi anak. Masyarakat sering terlibat dalam pembelajaran, masyarakat sering diwawancarai anak untuk mencari tambahan materi tentang tema. Misalnya ketika belajar tentang tema keluarga, anak-anak berkunjung disalah satu rumah warga dan melakukan wawancara untuk mengetahui anggota keluarga, pekerjaan, dan nama tetangga sekitar.

Faktor yang ketiga yaitu orang tua. Orang tua peserta didik mulai menyadari pentingnya pendidikan anak usia dini dan telah memberikan dukungan agar anaknya sekolah dan tidak dipaksa untuk bekerja mengemis atau memulung bersama mereka. Orang tua juga membantu dengan menyediakan bahan yang diperlukan anak untuk proses pembelajaran dan membuat proyek. Orang tua juga ikut menyediakan snack untuk anak-anak secara bergiliran.

2) Faktor penghambat penerapan metode proyek

Gedung sekolah yang masih sangat sederhana, tembok yang masih dari bambu dan atap yang belum ditenit sehingga ketika musim hujan kelas sering banjir karena bocor. Hal ini kadang mengganggu proses pembelajaran. (CW 2)

Kurangnya pendidik. Pendidik yang tetap mengajar setiap hari hanya 2 orang untuk 2 kelas sehingga memerlukan tambahan guru. Walaupun dibantu relawan, namun karena kedatangan relawan hanya kalau anak-anak bisa sehingga tidak setiap hari ada relawan yang membantu (CW 2)

Anak yang berasal dari keluarga yang minim pendidikan membuat anak-anak kurang terstimulasi ketika di rumah. Hal ini membuat perkembangan anak dalam aspek tertentu agak lambat terutama dalam membaca dan menulis. (CW 2)

Anak yang tidak dituntut biaya dan tidak ada pemasukan tetap sehingga pihak sekolah harus selalu berusaha mencari donatur dan bantuan untuk biaya operasional sekolah. (CW 2)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa terdapat 4 faktor yang menghambat penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong yaitu: gedung sekolah, kurangnya pendidik, stimulasi anak, dan dana. Sekolah Gajahwong memiliki 2 ruang kelas yang masih sederhana, dinding dari bambu, dan atap yang belum ditenit sehingga ketika hujan turun kelas kebocoran dan mengganggu proses pembelajaran. Sekolah Gajahwong juga belum memiliki gedung untuk arena bermain anak, gedung pertemuan, dan kegiatan anak yang lain.

Jumlah pendidik tetap di Sekolah Gajahwong hanya ada 2 guru yang mampu dua kelas. Walaupun ada beberapa relawan yang membantu namun kehadiran anak-anak tidak tetap dan hanya sebisa anak-anak. Hal ini membuat tidak setiap hari ada relawan yang membantu sehingga 1 kelas diampu 1 guru. Hal

ini membuat guru kadang kewalahan dalam proses pembelajaran. Pihak sekolah berkeinginan untuk menambah guru baru namun karena pihak sekolah belum mampu memberikan gaji karena selama ini guru tetap digaji oleh perusahaan dan restoran yang menjadi donatur anak-anak.

Latar belakang keluarga dari anak yang bersekolah di Sekolah Gajahwong sebagian besar bekerja sebagai pengemis, pengamen, dan pemulung atau masyarakat pinggiran dengan pendidikan rendah. Hal ini membuat stimulasi perkembangan anak kurang. Orang Tua yang tidak lagi memaksa anaknya untuk bekerja dan telah memiliki kesadaran untuk menyekolahkan anaknya sudah dikatakan baik. Kurangnya stimulasi sejak kecil dan stimulasi ketika di rumah membuat beberapa perkembangan anak terlambat. Misalnya ketika masuk ke Sekolah Gajahwong anak belum mampu memegang pensil dengan benar, belum mengenal angka dan huruf sama sekali, dan beberapa perkembangan yang lain. Hal ini membuat pihak sekolah bekerja ekstra untuk menstimulasi perkembangan anak agar berkembang optimal. Namun setelah beberapa waktu di sekolah perkembangan anak mengalami peningkatan yang sangat pesat.

Faktor yang terakhir yaitu masalah dana. Karena anak yang bersekolah di Gajahwong tidak dipungut biaya sama sekali sehingga untuk biaya operasional sekolah maka pihak sekolah harus ulet dan gigih mencari donatur dan bantuan dari pihak luar untuk menompang biaya operasional sekolah. Hal ini membuat permainan dan beberapa perlengkapan sekolah masih minim dan belum memenuhi untuk seluruh anak.

3) Cara mengatasi hambatan dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong

Untuk mengatasi beberapa hambatan dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong, ada beberapa cara yang dilakukan. Cara-cara ini diharapkan mampu menyelesaikan hambatan dan memberikan solusi yang tepat dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong

Gedung sekolah. Karena belum adanya biaya maka pihak sekolah mengatasi dengan cara sederhana yaitu dengan membenarkan genting yang bocor, dan mengepel air yang di lantai ketika bocor. Atau pembelajaran dilaksanakan di luar ruangan atau di alam, yang penting pembelajaran tidak terganggu. (CW 2)

Kurangnya pendidik. Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru. (CW 2)

Stimulasi Anak. Memberikan *parenting* setiap satu bulan sekali untuk memberikan pendidikan anak usia dini dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah. (CW 2)

Masalah Dana. Memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, *fun rishing*, dan donatur. (CW 2)

Hasil wawancara yang diperoleh untuk mengatasi hambatan dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong yaitu untuk gedung sekolah yang masih sederhana, karena pihak sekolah belum memiliki biaya untuk pembenahan dan memperbaiki maka pihak sekolah hanya mengatasi agar permasalahan tidak mengganggu proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan membenarkan genting yang bocor, mengepel atau menampung air yang bocor, dan memberikan pemahaman pada anak. Yang terpenting anak memahami dan

tetap nyaman belajar dalam kondisi seperti ini dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

Untuk permasalahan kurangnya pendidik karena pihak sekolah juga belum mampu untuk mencari guru baru dikarenakan belum mampu memberikan gaji, maka pihak sekolah mengatasi dengan mengoptimalkan guru dan relawan yang ada. Pendidik yang ada bekerja secara optimal untuk tetap memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anak. Selain itu dengan adanya beberapa relawan dari kalangan mahasiswa dioptimalkan untuk membantu mengajar. Relawan yang ada didata dan dijadwalkan harinya untuk membantu mengajar.

Untuk masalah kurangnya stimulasi anak ketika di rumah. Maka pihak sekolah berusaha untuk memberikan pendidikan bagi orang tua tentang tumbuh kembang anak dan tentang pendidikan anak usia dini melalui kegiatan *parenting* yang dilakukan setiap satu bulan sekali. Hal ini untuk memberikan pengetahuan bagi orang tua untuk dapat memberikan stimulasi dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak ketika di rumah. Selain memberikan pendidikan bagi orang tua pihak sekolah berusaha memberikan stimulasi yang optimal pada anak ketika berada di sekolah.

Untuk masalah dana pihak sekolah mengatasi dengan memanfaatkan dana yang dimiliki seoptimal mungkin dan berusaha untuk terus mencari tambahan dana dari 4 sumber. Pertama dari donasi sampah, pihak sekolah mencari pihak atau orang yang akan menyumbangkan sampahnya untuk sekolah. Setiap satu bulan sekali pihak sekolah akan mengambil sampah (barang bekas) dari pihak yang menjadi donatur. Kedua dari kebun dan ternak, sekolah memiliki kebun dan

juga ternak sapi. Selain sebagai pembelajaran kebun yang ada dirawat oleh warga dan uang hasil penjualan sebagian untung yang dirawat dan sebagian masuk ke kas sekolah. Begitu juga dengan ternak sapi, pihak sekolah membelikan sapi dan dirawat oleh warga maka setelah besar dijual dan laba yang diperoleh dibagi dua untuk yang merawat dan untuk sekolah. Ketiga, dari *fun rishing* yaitu dengan menjual sampah atau barang bekas yang dimiliki dari donatur sampah. Jadi sampah yang diterima sebagian untuk proses pembelajaran dan sebagian dijual untuk biaya operasional sekolah. Keempat, dari donator sekolah, pihak sekolah presentasi perusahaan, toko, restoran, atau pihak perorangan untuk mencari donatur demi keberlangsungan operasional sekolah. Donasi yang diberikan bisa berupa uang untuk operasional dan juga ada perusahaan yang menggaji guru sama dengan gaji karyawan anak-anak.

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dapat diketahui bahwa terdapat tiga faktor pendukung dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu: Sumber Daya Alam / lingkungan, SDM (pendidik, relawan, orang tua dan masyarakat). Terdapat 4 faktor yang menghambat penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu: minimnya gedung sekolah, kurangnya pendidik, kurangnya stimulasi anak di rumah, dan masalah minimnya dana.

Untuk mengatasi hambatan dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu:

1. Gedung sekolah. Karena belum adanya biaya maka pihak sekolah mengatasi dengan cara sederhana yaitu dengan cara mencegah kebocoran atau

kebanjiran pada musim penghujan dengan membenarkan genting yang bocor, dan mengepel air yang dilantai ketika bocor. Selain itu pembelajaran juga sering dilaksanakan di alam atau kebun sehingga tidak terganggu.

2. Kurangnya pendidik. Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru.
3. Stimulasi Anak. Memberikan *parenting* setiap satu bulan sekali untuk memberikan pendidikan anak usia dini dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah.
4. Masalah Dana. Memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, *fun rishing*, dan donatur.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran Kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta

Penerapan metode proyek yang diterapkan di sekolah Gajahwong bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang ada dan harus dipecahkan baik secara individu maupun berkelompok. Metode ini merupakan salah satu bentuk pendekatan yang berpusat pada anak karena anak memiliki kesempatan untuk belajar mencari jalan keluar dari permasalahan yang anak-anak hadapi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Moeslichatoen, 2004: 137) yang menyatakan metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan

persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok. Senada dengan pernyataan Muslicaton, Masitoh dkk (2005:200) menyebutkan bahwa metode proyek merupakan salah satu bentuk pendekatan yang berpusat pada anak dengan menghadapkan anak pada persoalan-persoalan yang harus dipecahkan baik secara individu maupun kelompok.

a. Rencana Kerja Penerapan Metode Proyek di Sekolah Gajahwong

1) Fase 1 (Persiapan atau Memulai Proyek)

Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard dalam Jaipul dan James (2011) menjabarkan fase kerja 1 dalam metode proyek adalah memulai proyek. Pada fase pertama proyek, guru dan anak menentukan bersama tentang topik yang akan dipilih dalam proyek. Setelah topik ditentukan, guru mendorong anak untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang topik yang anak-anak pilih. Pada fase ini anak-anak mengajukan pertanyaan tentang topik yang bisa menunjukkan kesenjangan pengetahuan atau kesalahpahaman yang bisa membentuk dasar bagi perencanaan fase kedua. Guru dan anak secara bersama membuat daftar pertanyaan yang akan menjadi dasar proyek anak-anak.

Sedangkan fase 1 penerapan metode proyek pada pembelajaran di sekolah Gajahwong anak-anak mengawali dengan menentukan tema yang akan dipilih dalam pembelajaran dan proyek anak-anak. Di sekolah Gajahwong anak-anak diberikan kebebasan sepenuhnya untuk menentukan tema sendiri sesuai dengan keinginannya dengan tetap adanya bimbingan dari guru. Masing-masing anak memberikan usulan ide tema yang ingin anak-anak pelajari dengan tetap mengangkat tangan sebelum berbicara, dan setelah dipersilahkan oleh guru baru

berbicara. Misalnya untuk tema planet ini awalnya masing-masing anak memiliki ide tema yang berbeda-beda. Ada anak yang mengusulkan tema binatang, bulan, planet, matahari, dan ada beberapa anak yang memiliki ide yang sama dengan temanannya.

Setelah semua anak mengusulkan ide tema yang anak-anak inginkan, maka selanjutnya guru membimbing anak melakukan *voting* untuk menentukan tema yang akan anak-anak gali. *Voting* ini diambil karena anak-anak belum mampu untuk diajak musyawarah untuk mufakat. Usulan yang dijadikan bahan *voting* adalah usulan tema yang memiliki suara terbanyak. Karena dari semua usulan ide anak yang paling banyak usulan ide temanya adalah planet dan bulan maka itu yang dijadikan pilihan *voting*. Hasil akhir dari *voting* diperoleh kesepakatan tema yang diambil adalah planet. Kegiatan kedua yaitu membuat *webbing* awal, *webbing* awal dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. Guru mendorong anak untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman yang anak-anak ketahui tentang tema yang telah anak-anak pilih. Masing-masing anak berusaha bercerita atau mengungkapkan pengetahuan anak-anak tentang tema yang anak-anak pilih. Pada saat anak mengungkapkan pengetahuannya, guru menuliskan pengetahuan anak pada kertas besar yang selanjutnya berfungsi sebagai *webbing* awal anak-anak tentang tema yang anak-anak pilih.

Kegiatan ketiga yaitu *entry point* yaitu menarik minat anak pada tema yang telah anak-anak pilih. Pada tema planet ini kegiatan *entry point* dengan mengajak anak-anak menyaksikan film animasi tentang planet dan tata surya.

Setelah menyaksikan film ini anak-anak diajak untuk menceritakan gambaran tema yang akan anak-anak pelajari sehingga anak-anak memperoleh gambaran hal-hal apa saja yang kira-kira dapat anak-anak pelajari nantinya dari tema planet.

Pelaksanaan metode proyek pada fase 1 menurut teori Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard adalah menentukan tema dan menggali pengetahuan awal anak tentang tema selanjutnya adalah membuat daftar pertanyaan yang akan dipelajari dari tema. Selanjutnya di Sekolah Gajahwong penerapan metode proyek pada fase 1 dikembangkan menjadi menentukan tema atau topik yang akan dipelajari, membuat *webbing* awal untuk menggali pengetahuan awal anak tentang tema selanjutnya melakukan kegiatan *entry point* untuk menarik minat anak pada tema dan memberikan gambaran anak tentang tema yang dipilih. Setelah penulis melakukan wawancara dengan guru disana alasan tidak melakukan kegiatan membuat pertanyaan karena anak-anak sering kebingungan ketika langsung diajak untuk mengajukan pertanyaan terkait tema. Sehingga pihak sekolah mengganti dengan mengadakan kegiatan *entry point* dengan tujuan untuk memberikan gambaran pada anak tentang hal-hal apa saja yang akan anak-anak pelajari dari tema yang anak-anak pilih.

2) Fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek)

Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard dalam Jaipul dan James (2011) menjabarkan fase kerja 2 dari metode proyek adalah mengembangkan proyek. Tujuan utama fase kedua adalah memperoleh informasi baru, khususnya melalui pengalaman langsung dan dari dunia nyata. Pada fase ini anak mencari informasi

yang diperoleh melalui kunjungan ke tempat sesuai topik, melalui wawancara kepada pihak yang memiliki pengalaman langsung yang terkait topik, atau bisa juga melalui buku, televisi atau internet. Setelah kerja lapangan dan memperoleh data dari wawancara, kunjungan, atau sumber lain, anak-anak bisa mengingat kembali banyak hal dan meninjau informasi yang dikumpulkan dari wawancara. Pada fase ini anak menerapkan keterampilan berbicara dan merencanakan membuat proyek sesuai dengan topik dan hasil penelitian. Pada fase ini anak terlibat langsung dalam merencanakan proyek apa yang akan dipamerkan.

Sedangkan fase 2 (Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek) penerapan metode proyek pada pembelajaran di sekolah Gajahwong yaitu guru membantu mengarahkan anak-anak untuk mempelajari dan menggali lebih dalam dari tema yang anak-anak pilih. Anak diajak untuk mempelajari tema yang dipilih dari buku, menyaksikan film, mengerjakan LKA, mendatangkan guru tamu terkait tema agar anak dapat melakukan wawancara dengan ahlimya, dan melaksanakan *trip* ke tempat sesuai tema. Untuk tema planet ini anak-anak diajak untuk menggali informasi dari buku-buku tentang ensiklopedia planet dan tata surya, menyaksikan film 3D tentang planet dan tata surya, mendengarkan cerita-cerita guru tentang planet dibantu ilustrasi gambar, mengerjakan LKA untuk menambah pengetahuan, dan melaksanakan *trip* ke planetarium di Taman Pintar.

Anak-anak dibantu guru mempelajari tentang nama-nama planet dan benda-benda yang ada disekitar planet seperti matahari, bulan, bintang, dan astronot dari buku yang anak-anak pelajari. Pada saat anak mempelajari buku, guru bertugas mendampingi anak-anak mempelajari buku dengan membacakan

teks yang ada pada buku dan menjawab pertanyaan anak tentang tema “planet”. Guru juga bercerita dan memberikan LKA untuk dikerjakan anak yang bertema planet untuk menambah pengetahuan dan pengalaman anak. Selain itu anak-anak juga diajak untuk menonton film bersama tentang planet dan tata surya. Anak-anak diminta untuk menceritakan tentang pengetahuan yang anak-anak ketahui tentang “planet” setelah mempelajari dari buku, mendengar cerita, mengerjakan LKA dan menonton film. Kegiatan terakhir adalah anak-anak diajak ke planetarium di Taman Pintar. Sebelum masuk ruangan anak-anak diajak untuk *me recall* pengetahuan anak-anak tentang tema “planet”. Anak-anak masuk ke ruang planetarium dan menyaksikan pemutaran film 3D tentang planet dan tata surya sambil mendengarkan penjelasan dari instruktur.

Setelah menggali berbagai pengetahuan tentang tema anak-anak diminta menceritakan pengalaman anak-anak selama mempelajari tema dan selanjutnya bersama guru merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat. Untuk tema planet ini anak-anak diminta menceritakan pengalaman anak-anak masuk ke planetarium di Taman Pintar. Setelah itu guru bersama anak-anak merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat dari tema “planet”. Masing-masing anak diberi kesempatan menyampaikan idenya. Masing-masing anak memiliki ide yang berbeda-beda, ada yang ingin membuat bulan, membuat planet mars, yupiter, saturnus, bumi, membuat roket, membuat matahari, dan lain-lain. Dari semua ide yang diusulkan anak, guru menawarkan untuk merangkum semua ide anak-anak sehingga guru menawarkan bagaimana kalau proyek akhir anak-anak membuat semua benda yang diinginkan semua anak yaitu membuat 8 planet,

matahari, bulan, bintang, dan astronot. Anak-anak sepakat dan bersama guru anak-anak menentukan bahan yang diperlukan untuk membuat proyek akhir anak-anak dengan bahan dasar tetap dari barang bekas. Hari berikutnya anak diminta membawa koran bekas dan botol yang diperlukan untuk membuat proyek akhir.

Berdasarkan hasil penelitian pada fase 2 penerapan metode proyek pada pembelajaran di sekolah Gajahwong telah sesuai dengan fase 2 yang dikemukakan oleh Lilian G. Katz dan Sylvia C. Charld. Kegiatan pada fase 2 adalah menggali informasi terkait tema dari berbagai sumber yaitu buku, film, wawancara dengan ahli, dan melakukan kunjungan ke tempat terkait tema. Setelah itu melaporkan hasil pengetahuan setelah mempelajari tema dan terakhir adalah merencanakan proyek akhir yang akan dibuat dari tema yang dipilih.

3) Fase 3 (Penutup atau Menyelesaikan Proyek)

Lilian G. Katz dan Sylvia C. Chard dalam Jaipul dan James (2011) menjabarkan fase kerja 3 dalam metode proyek yaitu menyelesaikan proyek. Tujuan utama fase terakhir proyek adalah menyelesaikan pekerjaan perorangan dan kelompok rangkuman serta tinjauan tentang apa yang telah dipelajari. Pada fase terakhir ini guru mengajak anak untuk mendiskusikan tentang hasil proyek yang berhasil anak-anak kerjakan dan mengajak anak untuk menata hasil proyek yang akan dipamerkan pada pengunjung. Pada fase ini anak-anak juga diajak untuk mengevaluasi pekerjaan anak-anak, membandingkan hasil temuan dengan pertanyaan yang anak-anak buat pada fase 1.

Sedangkan kegiatan pada fase 3 (penutup atau menyelesaikan proyek) pada penerapan metode proyek di sekolah gajahwong yaitu anak-anak diajak untuk memulai membuat proyek akhir yang telah anak-anak rencanakan, kegiatan yang dilakukan anak adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek. Ada proyek yang dibuat secara berkelompok dan ada proyek yang dibuat secara individu namun hasil akhirnya tetap dijadikan satu untuk dibuat pameran. Setelah selesai membuat proyek anak-anak menata hasil proyek dan mempresentasikannya. Terakhir anak-anak diajak untuk membuat *webbing* akhir dan kegiatan *exit point*.

Untuk tema planet ini setelah semua barang terkumpul anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak dan didampingi satu guru atau relawan. Setiap satu kelompok bertugas membuat 4 planet dengan ukuran yang disesuaikan dengan besarnya planet. Sedangkan untuk bintang dan astronot dibuat secara individu, masing-masing anak membuat 10 bintang dengan ukuran berbeda dan mewarnainya serta bertugas membuat satu astronot dan ditempli foto anak masing-masing. Untuk matahari dibuat secara bersama-sama oleh seluruh anak di kelas B (kelas rumput).

Kegiatan membuat proyek ini menghabiskan waktu hampir satu minggu. Setelah semua benda selesai dibuat, anak-anak mulai menata dan mendisplai proyek anak-anak. Guru membantu anak untuk menata dan hasil proyek anak-anak namun tetap sesuai dengan arahan atau keinginan anak. Setelah semua terpasang anak-anak mempresentasikan hasil proyek yang telah anak-anak buat. Terakhir guru mengajak anak untuk mengevaluasi pengetahuan dan pengalaman

yang diperoleh selama mempelajari tema “planet” dengan membuat *webbing* akhir. Semua anak diberi kesempatan untuk menyampaikan pengetahuan yang dimiliki, dan tugas guru adalah menuliskan pada kertas besar sebagai *webbing* akhir. Pada tema planet ini kebetulan tidak diadakan kegiatan *exit point* seperti biasanya karena waktunya yang sudah berdekatan dengan kegiatan raport dan libur akhir semester.

Pelaksanaan metode proyek pada fase 3 menurut teori yang dikemukakan oleh Lilian G. Katz dan Sylvia C. Charld adalah menyelesaikan proyek. Pada fase terakhir ini guru mengajak anak untuk mendiskusikan tentang hasil proyek yang berhasil anak-anak kerjakan dan mengajak anak untuk menata hasil proyek yang akan dipamerkan pada pengunjung. Pada fase ini anak-anak juga diajak untuk mengevaluasi pekerjaan anak-anak, membandingkan hasil temuan dengan pertanyaan yang anak-anak buat pada fase 1. Sedangkan kegiatan pada fase 3 penerapan metode proyek di sekolah Gajahwong dikembangkan menjadi proses membuat proyek akhir, menata dan mempresentasikan hasil proyek dan evaluasi kerja proyek. Kegiatan evaluasi di sekolah Gajahwong proyek dilakukan dengan kegiatan *webbing* akhir dan *exit point*. Hal ini dilakukan karena pada fase 1 anak-anak tidak membuat daftar pertanyaan dan diganti dengan kegiatan *entry point*. Maka pada fase 3 ini anak-anak juga melakukan kegiatan evaluasi dengan menceritakan seluruh pengetahuan yang sekarang dimiliki anak terkait tema dan menyimpulkan konsep yang telah anak-anak ketahui tentang tema melalui kegiatan *entry point*.

b. Laporan Perkembangan Anak

Melalui penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dengan baik dan kebutuhan anak dapat terpenuhi sesuai dengan tahapannya. Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa anak kelompok B di Sekolah Gajahwong telah dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (anak senang menyelidiki misalnya apa yang akan terjadi ketika warna merah dicampur warna biru). Selain itu anak sudah dapat melakukan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan (anak dapat menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk membuat suatu proyek).

Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Anak memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi Anak sudah mampu berpikir tentang sebab-akibat, mampu mengungkapkan ide dan gagasan anak-anak. Ketika guru bertanya tentang sesuatu hal, anak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Anak juga mulai mengenal dan mampu mengucapkan simbol angka dan huruf walaupun masih memerlukan bantuan ketika membaca dalam bentuk rangkaian kata. Hal ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun lingkup perkembangan kognitif pada PERMENDIKNAS No 58 Tahun 2009 antara lain menyusun aktivitas yang bersifat eksploratif, menyusun perencanaan kegiatan, memecahkan masalah sederhana, mengenal lambang huruf dan angka.

Perkembangan bahasa anak kelompok B di Sekolah Gajahwong sudah mampu mengkomunikasikan apa keinginan dan pendapat anak-anak dengan

percaya diri. Ketika guru mengajak untuk berdiskusi, anak tertarik dengan aktif berbicara mengutarakan pendapat anak-anak. Anak sudah memiliki perbendaharaan yang banyak sehingga dapat berbicara dalam struktur yang lengkap. Hal ini sejalan dengan pendapat Masitoh, dkk (2005: 12) “perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya keterampilan berbicara anak”. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, berdialog, dan bernyanyi.

Perkembangan fisik-motorik anak kelompok B di Sekolah Gajahwong berkembang dengan optimal. Hal ini karena stimulasi perkembangan fisik-motorik sangat optimal. Anak dapat berlari, memanjat, melakukan gerakan tubuh untuk keseimbangan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, serta anak sangat luwes dalam melakukan koordinasi kaki-kepala-tangan dalam menirukan gerakan senam. Untuk kemampuan motorik halus, anak mampu memegang pensil, kuas, krayon, gunting dengan lentur dan luwes. Anak juga mampu menggunting berbagai bentuk gambar yang ada pada kegiatan anak-anak. Anak juga sangat kreatif dan senang ketika menggambar sesuai gagasannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramli (2005:51) yang mengemukakan anak-anak prasekolah mulai terampil memanjat, berlari, dan melompat. Anak juga mampu menggambar, memotong, menjahit, dan lain-lain. Selain itu anak mulai mencapai koordinasi dan kendali yang lebih baik dalam kegiatan motorik kasar dan motorik halus

Perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di Sekolah Gajahwong baik walaupun terkadang anak juga masih labil, kadang terjadi sedikit pertengkaran antar teman, egosentris, berkata, dan berperilaku kasar. Namun

anak-anak juga dapat menunjukkan emosi positif anak-anak. Setiap melakukan kegiatan anak terbiasa untuk antri, misalnya dalam giliran minum, cuci tangan, dan mengambil makanan. Anak dapat menunjukkan sikap toleran dan empati terhadap teman dan lingkungan sekitarnya. Ketika melakukan kesalahan anak juga bersedia meminta maaf dan memaafkan, dan jika melanggar kesepakatan yang telah dibuat bersama maka anak bersedia menerima hukumannya. Anak sudah terbiasa bekerjasama dalam melaksanakan proyek anak-anak, hal ini membuat antara anak satu dengan yang lain dekat dan saling menyayangi. Anak juga memiliki sikap gigih dalam melakukan sesuatu dan tidak mudah menyerah untuk mewujudkan ide atau proyek yang sedang anak-anak lakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Masitoh dkk (2005:10) menyebutkan perkembangan emosi anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, kemampuan emosi anak dapat berupa emosi positif dan emosi negatif.

Anak terbiasa untuk berdoa sebelum belajar, sebelum makan, setelah makan, dan juga ketika akan pulang. Anak juga selalu diajarkan untuk menyayangi semua ciptaan Tuhan. Anak selalu merawat tanaman dan lingkungannya, selalu membuang sampah ditempat sampah dimanapun anak-anak berada, menjaga sungai dengan menebari benih ikan, dan menyayangi binatang. Anak sudah mampu membedakan mana perilaku yang baik dan perilaku buruk. . Ketika ada seorang anak yang berperilaku tidak baik maka anak-anak yang lain akan saling mengingatkan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas no 58 tahun 2009 menyebutkan bahwa Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan NAM antara lain mengenal agama yang dianut,

membiasakan diri beribadah, memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat), membedakan perilaku baik dan buruk, mengenal ritual dan hari besar agama, dan menghormati agama orang lain.

2. Faktor pendukung, faktor penghambat, dan cara mengatasi hambatan

Penerapan metode proyek pada pembelajaran TK kelompok B di sekolah Gajahwong memberikan hak sepenuhnya pada anak untuk menentukan pembelajaran yang akan anak-anak pilih. Pada penerapan metode proyek pada pembelajaran terdapat peran kepala sekolah, guru, orang tua, masyarakat atau lingkungan yang membantu dalam pelaksanaan metode proyek. Selain itu terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode proyek dalam pembelajaran serta cara mengatasi hambatan yang terjadi.

Peran kepala sekolah dan guru di Sekolah Gajahwong yang dapat diberikan yaitu: menyusun program semester yang akan dilaksanakan sekolah, menyusun capaian perkembangan anak. Kegiatan ini dilaksanakan setiap akhir semester pada saat libur semester. Selain itu kepala sekolah dan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran anak. Anak dibebaskan untuk menentukan tema, kegiatan, dan juga proyek yang akan dilaksanakan. Guru hanya mengarahkan dan mendampingi anak. Di setiap akhir tema guru mengusahakan tempat anak untuk melaksanakan *trip* sesuai dengan tema yang dipilih anak. Kepala sekolah dan guru juga mempunyai peran penting untuk selalu mencari donasi dari pihak luar untuk membantu biaya operasional sekolah dan menggaji anak-anak. Melaksanakan program *parenting* satu bulan sekali setiap diminggu

ketiga untuk memberikan pengetahuan bagi orang tua tentang tumbuh kembang anak, pola asuh, dan semua hal tentang pendidikan anak usia dini.

Selain dari pihak sekolah, masyarakat dan orang tua turut serta dalam membantu terselenggaranya metode proyek dalam pembelajaran di sekolah. Peran serta orang tua dan masyarakat yakni bekerja sama dan memberikan dukungan pada semua kegiatan yang dilakukan sekolah misalnya dalam melaksanakan *trip* dan membantu pada saat pameran hasil proyek. Masyarakat setempat berperan dalam mendirikan sekolah Gajahwong, membantu mencari donasi, membantu menyediakan alat dan bahan dalam proses pembelajaran dan membuat proyek akhir, dan membantu dalam kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah.

Diharapkan dengan adanya peran serta seluruh warga sekolah yang meliputi: kepala sekolah, guru kelas, orang tua, dan masyarakat setempat akan lingkungan belajar yang kondusif, dan menjadi sumber belajar yang baik untuk anak bermain dan menggali informasi tentang tema yang anak-anak pelajari. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak yaitu terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan tersediannya sumber belajar.

Terdapat dua faktor pendukung dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong, yaitu: SDA atau lingkungan, SDM dan orang tua. Faktor-faktor yang menghambat penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong, yaitu: gedung sekolah, stimulasi anak, pendidik, dan dana.

Untuk mengatasi hambatan dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajahwong yaitu:

- a) Gedung sekolah. Karena belum adanya biaya maka pihak sekolah mengatasi dengan cara sederhana yaitu mencegah bocor dan banjir pada musim penghujan dengan membenarkan genting yang bocor, dan mengepel air yang dilantai ketika bocor. Atau melakukan proses pembelajaran di luar ruangan atau di alam, yang penting pembelajaran tidak terganggu.
- b) Kurangnya pendidik. Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru.
- c) Stimulasi Anak. Memberikan parenting setiap satu bulan sekali untuk memberikan pendidikan anak usia dini dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah.
- d) Masalah Dana. Memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, *fun rishing*, dan donatur.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Peneliti hanya melakukan penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah, sehingga peneliti tidak mengetahui apakah perkembangan anak ketika di luar proses pembelajaran sama dengan ketika berada di sekolah. Kondisi gedung yang banjir ketika hujan turun terkadang membuat banyak anak-anak yang tidak masuk sekolah sehingga proses pembelajaran terganggu yang mengakibatkan proses penelitian tertunda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan metode proyek pada pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong Yogyakarta melalui tiga tahap antara lain :

a. Fase 1 (persiapan atau memulai proyek)

Pada fase pertama ini anak-anak mengawali dengan menentukan tema yang akan dipilih dalam pembelajaran dan proyek anak-anak. Di sekolah gajahwong anak-anak diberikan kebebasan sepenuhnya untuk menentukan tema sendiri sesuai dengan keinginannya dengan tetap adanya bimbingan dari guru. Selanjutnya guru membimbing anak melakukan *voting* untuk menentukan tema yang akan anak-anak gali. *Voting* ini diambil karena anak-anak belum mampu untuk diajak musyawarah untuk mufakat. Kegiatan kedua yaitu membuat *webbing* awal, *webbing* awal dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. Kegiatan ketiga *entry point*, kegiatan ini dilakukan untuk menarik minat anak dan memberikan gambaran pada anak tentang hal-hal apa saja yang dapat anak-anak pelajari dari tema yang dipilih.

b. Tahap 2 (menggali informasi atau mengembangkan proyek)

Pada fase 2 (menggali informasi atau Mengembangkan Proyek) guru membantu mengarahkan anak-anak untuk mempelajari dan menggali lebih dalam dari tema melalui buku, film, cerita-cerita, narasumber atau guru tamu, dan LKA yang berikaitan dengan tema yang sedang dipelajari. Tidak lupa anak juga diajak untuk melakukan *trip* ke tempat-tempat yang sesuai dengan tema. Misalnya pada

tema planet yang sedang dipelajari anak maka anak-anak diajak *trip* ke planetarium di Taman Pintar. Hari berikutnya anak-anak diminta menceritakan pengalaman dan pengetahuan anak-anak setelah mempelajari tentang tema dari beberapa sumber dan *trip*. Setelah itu guru bersama anak-anak berdiskusi untuk merencanakan proyek akhir yang akan anak-anak buat dari tema yang dipilih.

c. Tahap 3 (penutup atau menyelesaikan proyek)

Pada fase 3 (penutup atau menyelesaikan proyek) anak-anak diajak untuk memulai membuat proyek akhir yang telah anak-anak rencanakan. Ada beberapa barang dari proyek yang dibuat secara kelompok dan ada pula barang yang dikerjakan secara individu. Setelah semua benda selesai dibuat, anak-anak dibantu guru mulai menata dan mendisplay proyek anak-anak. Setelah semua terpasang anak-anak mempresentasikan hasil proyek yang telah anak-anak buat. Terakhir guru mengajak anak untuk mengevaluasi pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama mempelajari tema melalui kegiatan *webbing* akhir dan kegiatan *exit point*.

Selain itu terdapat dua faktor pendukung dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu: SDA (lingkungan), SDM (kepala sekolah, guru, masyarakat, dan orang tua). Terdapat 4 faktor yang menghambat penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu: kondisi gedung sekolah, kurangnya jumlah pendidik, kurangnya stimulasi anak di rumah, dan minimnya dana. Untuk mengatasi hambatan dalam penerapan metode proyek pada pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong yaitu:

- 1) Memanfaatkan gedung yang ada dengan sebaik-baiknya, jika kelas bocor maka ditampung airnya dengan ember yang terpenting tidak mengganggu proses pembelajaran. Atau melakukan proses pembelajaran di alam atau kebun.
- 2) Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru.
- 3) Memberikan *parenting* setiap satu bulan sekali untuk memberikan pendidikan anak usia dini dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah.
- 4) Untuk masalah dana diantisipasi dengan memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, *fun rishing*, dan donatur.

B. Implikasi

Metode proyek yang diterapkan pada pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong dengan cara :

- a. Memberikan kebebasan sepenuhnya pada anak untuk menentukan tema atau topik yang akan anak-anak pelajari.
- b. Kegiatan pembelajaran berpusat pada anak, guru bertindak sebagai fasilitator untuk membantu dan mendampingi anak dalam menggali informasi mengenai tema yang dipilih melalui buku, film, wawancara dengan guru ahli, dan kegiatan *trip* sesuai tema.

- c. Anak didampingi guru merencanakan dan membuat proyek akhir yang akan dibuat untuk laporan akhir dari tema yang dipilih.
- d. Anak diajak menyimpulkan sendiri konsep atau pengetahuan dari hal-hal yang telah anak-anak pelajari melalui kegiatan *webbing* akhir dan kegiatan *exit point*.

C. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak yang terkait, sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik di Sekolah Gajahwong, sebaiknya penerapan metode proyek pada pembelajaran TK Kelompok B di Sekolah Gajahwong anak-anak lebih sering dilatih untuk berdiskusi bersama atau musyawarak mufakat ketika menentukan tema atau proyek. Anak-anak juga lebih dilatih untuk mempersiapkan dan menentukan sendiri kegiatan yang akan anak-anak lakukan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Peneliti lain yang akan melakukan penelitian di Sekolah Gajahwong lebih rajin mendokumentasikan seluruh kegiatan anak dan lebih aktif terlibat dalam seluruh kegiatan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Asep Jihad & Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Chard, Sylvia. (1998). *Project Approach*. Diakses dari http://www.projectapproach.org/project_approach.php. Pada tanggal 1 November 2013, Jam 14.00 WIB.
- Chard, Sylvia. (2013). *Project Learnig*. Diakses dari <http://www.edutopia.org/chard.html#graph1>. Pada tanggal 1 November 2013, Jam 13.45 WIB.
- Depdiknas. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Dimiyati Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Djamaroh & Syaiful Bahri. (2000). *Guru dan Anak didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Katz, Lilian G. (1994). *Projects that Strengthen Children's Sense of Their Communities*. Diakses dari <http://ecap.crc.illinois.edu/eearchive/digests/1994/lk-pro94.html> pada tanggal 12 November 2013, Jam 16.30 WIB.
- Lexy Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martha Christianti. (2011). *Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Pendekatan Proyek*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/MarthaChristianti,M.Pd./Pendidikan20Anak20UsiaDinipendekatanproyekpdf> pada tanggal 28 Oktober 2013, Jam 20.20 WIB.
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Tk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Jakarta: UI-Press.

- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Quinn. (2009). *The Project Approach for Preschool*. Diakses dari <http://illinoisearlylearning.org/tipsheets/projects-overview.htm>, pada tanggal 3 November 2013, Jam 14.00 WIB.
- Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Roopnarine, Jaipul L. & Johnson, James E.. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa : Sari Narulita). Jakarta : KencanaPrenada media Group.
- Rosady Ruslan. (2008). *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak: Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Yus Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



LAMPIRAN I
KISI-KISI PENELITIAN

**KISI-KISI PENELITIAN
PENERAPAN METODE PROYEK
PADA PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B
DI SEKOLAH GAJAHWONG**

No	Varibel	Kisi-Kisi	Sumber data	Metode Pengumpulan Data	Butir
1.	Sejarah lembaga	a. Sejarah berdirinya lembaga b. Tujuan lembaga	Kepala sekolah	Wawancara	2
2.	Identitas Lembaga	a. Visi-Misi b. Jumlah anak, guru, dan karyawan	Kepala sekolah	Wawancara,	2
3.	Fasilitas lembaga	a. Ruang kelas b. Kantor c. Area bermain <i>in door</i> d. Area bermain <i>out door</i> e. Ruang dapur f. Gudang g. Kamar Mandi h. Mushola i. Kebun j. Bank Sampah k. Perpustakaan l. Peternakan m. Tempat cuci tangan	Sekolah Gajahwong	Dokumentasi, Observasi	10
4.	Administrasi Pembelajaran dalam Metode Proyek	a. Data Anak b. Silabus / RPP c. Penilaian pembelajaran	Guru	Dokumentasi	4
5.	Metode Proyek dalam Pembelajaran kelompok B	a. Fase 1 :memulai proyek b. Fase2: Mengembangkan proyek c. Fase 3: menyelesaikan proyek	Guru, anak	Wawancara, Observasi, Dokumentasi	3
6.	Faktor-faktor pembelajaran dengan metode proyek	a. Faktor pendukung pembelajaran dengan metode proyek b. Faktor penghambat pembelajaran dengan metode proyek dan cara mengatasinya	Kepala sekolah dan guru	Wawancara	2



LAMPIRAN II
PEDOMAN WAWANCARA

**PEDOMAN WAWANCARA
KEGIATAN METODE PROYEK DALAM PEMBELAJARAN
TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG**

Hari/Tanggal : Waktu :
Tempat : Sumber :

No.	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Bagaimanakah sejarah berdirinya Sekolah Gajahwong?	
2.	Apa tujuan didirikannya Sekolah Gajahwong?	
3.	Apakah visi dan misi Sekolah Gajahwong?	
4.	Berapa jumlah siswa, guru dan relawan Sekolah Gajahwong?	
5.	Bagaimana cara menentukan tema atau topik pembelajaran?	
6.	Bagaimana cara membuat <i>webbing</i> awal dari tema yang dipilih?	
7.	Bagaimana cara membuat daftar pertanyaan tentang proyek yang akan dilaksanakan?	
8.	Bagaimana cara anak menggali informasi tentang tema?	
9.	Bagaimana cara menentukan <i>trip</i> ke tempat sesuai dengan tema?	
10.	Bagaimana cara merencanakan proyek akhir dari tema yang dipilih?	
11.	Bagaimana pelibatan anak dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan proyek?	
12.	Bagaimana proses membuat proyek akhir mereka?	
13.	Bagaimana cara merencanakan pameran hasil proyek yang telah dilakukan?	
14.	Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode proyek di kelompok B?	
15.	Bagaimana peran guru dan orang tua dalam pembelajaran dengan metode proyek?	
16.	Apakah faktor pendukung penerapan metode proyek dalam pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong?	
17.	Apakah faktor penghambat penerapan metode proyek dalam pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong?	
18.	Bagaimana cara mengatasi hambatan dalam menerapkan metode proyek dalam pembelajaran kelompok B di Sekolah Gajahwong?	



LAMPIRAN III
PEDOMAN OBSERVASI

**PEDOMAN OBSERVASI
KEGIATAN METODE PROYEK DALAM PEMBELAJARAN
TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG**

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber:

No.	Objek	Deskripsi
1.	Fasilitas lembaga yang tersedia: n. Ruang kelas o. Kantor p. Area bermain <i>in door</i> q. Area bermain <i>out door</i> r. Ruang dapur s. Gudang t. Kamar Mandi u. Mushola v. Kebun w. Bank Sampah x. Perpustakaan y. Peternakan z. Tempat cuci tangan	
2.	Fase 1: Persiapan atau Memulai proyek d. Menetapkan tema pembelajaran e. Mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema atau membuat <i>webbing</i> awal f. Kegiatan <i>entry point</i>	
3.	Fase 2 : Menggali Informasi atau Mengembangkan Proyek e. Mengumpulkan data melalui wawancara kepada ahli, mencari jawaban dari buku, atau sumber lain. f. Survei lapangan yang berhubungan dengan topik g. Membahas dan melaporkan bersama data yang diperoleh. h. Merencanakan proyek akhir	
4.	Fase 3 : Penutup atau Menyelesaikan Proyek d. Membuat proyek akhir e. Presentasi atau pameran hasil proyek f. Evaluasi dengan <i>webbing</i> akhir dan kegiatan <i>exit point</i>	



LAMPIRAN IV
PEDOMAN DOKUMENTASI

**PEDOMAN DOKUMENTASI
FASILITAS SEKOLAH GAJAHWONG**

Hari/Tanggal :
Tempat :

Waktu :
Sumber:

No.	Objek	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Ruang Kelas			
2.	Kantor			
3.	Kamar mandi			
4.	Perpustakaan			
5.	Halaman			
6.	APE in door			
7.	APE out door			
8.	Bank sampah			
9.	Tempat cuci tangan			
10.	Gudang			
11.	Mushola			
12.	Kebun			
13.	Peternakan			

**PEDOMAN DOKUMENTASI
KEGIATAN METODE PROYEK DALAM PEMBELAJARAN
TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAHWONG**

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Sumber:

No.	Komponen Dokumentasitasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Administrasi Data Anak			
2.	Capaian Perkembangan Anak			
3.	Penilaian			



LAMPIRAN V
CATATAN WAWANCARA

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 2
 Hari / tanggal : Jum'at, 6 Desember 2013
 Waktu : Pukul 11.00 – 12.30 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Sumber : Mas Faiz (Kepala Sekolah Gajah Wong) dan Mb Nurul (Guru Sekolah Gajahwong)
 Pokok Pertanyaan : Sejarah dan Identitas Lembaga

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimanakah sejarah berdirinya Sekolah Gajahwong?	<p>Sekolah Gajah Wong adalah sekolah yang dibangun dari semangat masyarakat miskin kota yang mencoba membangun sebuah tatanan masyarakat yang “ideal” melalui pendidikan anak usia dini. Sekolah Gajahwong dibangun untuk memenuhi HAK anak untuk memperoleh pendidikan. Sekolah Gajah Wong didirikan pada tanggal 10 Juli 2012 dan diresmikan pada tanggal 13 Januari 2013 oleh GKR Pembayaran. Saat ini Sekolah Gajah Wong telah memiliki 2 kelas A (kelas akar) dan kelas B (kelas rumput) dengan jumlah siswa sebanyak 24 anak dan jumlah pendidik ada 3 orang serta dibantu beberapa relawan. Informasi tentang Sekolah Gajahwong dapat diakses melalui website: www.taabah.com atau email: paudgajahwong@yahoo.co.id atau melalui fb: Sekolah Gajahwong.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Dibangun untuk memenuhi HAK anak-anak miskin kota untuk tetap memperoleh Pendidikan b. Sekolah Gajahwong dibangun dari swadaya masyarakat dengan gotong royong c. Didirikan pada tanggal 12 Juli 2012 dan diresmikan pada tanggal 13 Januari 2013 oleh GKR Pembayaran. d. Saat ini telah memiliki 2 kelompok yaitu kelompok A (kelas akar) dan kelompok B (kelas rumput) e. website: www.taabah.com atau email: paudgajahwong@yahoo.co.id atau melalui fb: Sekolah Gajahwong.
2.	Apa visi dan misi Sekolah Gajahwong?	<p>Visi dan misi dari Sekolah Gajahwong, yaitu “Memberikan Ruang Bagi Anak Usia Dini Agar Mendapatkan Dunia Bermainnya yang Menghargai Nilai-nilai Inklusifitas (Gender, Suku, Ras, Agama, Sosial, Ekonomi), yang Adil, Ramah Lingkungan Hidup dan Menghargai Kearifan Lokal Sehingga Dapat Tumbuh Kembang Dengan Optimal.”</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan Ruang Bagi Anak Usia Dini Agar Mendapatkan Dunia Bermainnya yang Menghargai Nilai-nilai Inklusifitas (Gender, Suku, Ras, Agama, Sosial, Ekonomi), yang Adil, Ramah Lingkungan Hidup dan Menghargai Kearifan Lokal Sehingga Dapat Tumbuh Kembang Dengan Optimal.”

3.	Berapakah jumlah siswa, guru, dan karyawan di Sekolah Gajahwong?	<p>Jumlah siswa kelompok A (kelas akar) ada 14 anak dan kelompok B (kelas rumput) ada 10 anak.</p> <p>Jumlah guru ada 3 orang dan dibantu beberapa relawan</p>	<p>a. 14 siswa Kelompok A (kelas akar)</p> <p>b. 10 siswa kelompok B (kelas rumput).</p> <p>c. 3 guru tetap dan relawan</p>
4.	Apa tujuan didirikannya Sekolah Gajawong	<p>Sekolah Gajahwong mempunyai beberapa tujuan yang mendukung visi dan misi sekolah, tujuan itu antara lain :</p> <p>a. Mengkampanyekan HAK ANAK melalui fasilitasi ruang bermain (pendidikan) bagi anak-anak usia dini dari golongan masyarakat miskin kota yang selama ini belum mempunyai kesempatan tersebut karena faktor biaya, kultur, kesadaran, administrasi, struktur dan hal-hal lainnya.</p> <p>b. Memberi penyadaran dan pendidikan kepada masyarakat miskin kota tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.</p> <p>c. Sebagai tempat penelitian, pengembangan dan media informasi tentang metode pendidikan anak usia dini (<i>early childhood care development resource center</i>).</p> <p>d. Memberikan <i>guideline</i> bagi setiap pendidik (<i>edukator</i>), orang tua dan <i>stakeholder</i> terutama masyarakat disekitar Sekolah Gajahwong dalam melaksanakan pendidikan pada anak usia dini khususnya dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis lingkungan dan ramah anak.</p> <p>e. Memberikan panduan kepada pendidik (<i>edukator</i>) dalam memahami konsep falsafah pendidikan yang menjadi dasar kerangka berpikir dan bertindak secara praksis dan profesional.</p> <p>f. Membantu pendidik (<i>edukator</i>) dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran pada anak usia dini yang memungkinkan terjadinya <i>moving</i> melalui sumber belajar yang berbasis alam.</p>	<p>a. Mengkampanyekan HAK ANAK melalui fasilitasi ruang bermain (pendidikan) bagi anak-anak usia dini dari golongan masyarakat miskin kota yang selama ini belum mempunyai kesempatan tersebut karena faktor biaya, kultur, kesadaran, administrasi, struktur dan hal-hal lainnya.</p> <p>b. Memberi penyadaran dan pendidikan kepada masyarakat miskin kota tentang pentingnya pendidikan anak usia dini.</p> <p>c. Sebagai tempat penelitian, pengembangan dan media informasi tentang metode pendidikan anak usia dini (<i>early childhood care development resource center</i>).</p>

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 2
 Hari/Tanggal : Senin, Desember 2013
 Waktu : Pukul 10.30 – 11.30 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Sumber : Mas Faiz (Kepala Sekolah Gajah Wong)
 Pokok Pertanyaan : Penerapan Metode Proyek pada pembelajaran di Sekolah Gajah Wong

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana peran kepala sekolah dan guru dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajah Wong?	a. Kepala sekolah dan guru berperan dalam menyusun program semester, menentukan kurikulum, serta merumuskan capaian perkembangan yang harus dicapai anak. Kegiatan ini dilakukan setiap libur akhir semester. b. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan anak. Anak dibebaskan untuk memilih tema, kegiatan, dan juga proyek yang akan mereka kerjakan. c. Mencarikan tempat <i>trip</i> bagi anak disetiap akhir tema. d. Kepala sekolah dan guru berusaha untuk mencari donasi dari luar untuk membantu biaya operasional sekolah. e. Pihak sekolah merumuskan program <i>parenting</i> yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali di minggu ketiga. Memantau perkembangan anak dengan orang tua yang saling <i>sharing</i> .	a. menyusun program semester, menentukan kurikulum, serta merumuskan capaian perkembangan yang harus dicapai anak b. sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran c. Mencari tempat <i>trip</i> sesuai tema d. Mencari donasi untuk operasional sekolah e. Menyusun program <i>parenting</i>

2.	Bagaimana peran orang tua dan masyarakat dalam membantu penerapan metode proyek di Sekolah Gajah Wong?	Orang tua dan masyarakat aktif bekerja sama dalam terselenggaranya kegiatan di sekolah misalnya kegiatan festival anak. Selain orang tua, masyarakat juga membantu dalam pendirian sekolah, mencari donasi untuk sekolah, menyediakan barang yang diperlukan sekolah untuk proses belajar. Orang tua memberikan dukungan dengan membantu menyediakan alat dan bahan untuk proses belajar dan proyek dari barang bekas. Orang tua juga mengikuti kegiatan <i>parenting</i> yang dilakukan sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> a. Membantu mencari dana untuk sekolah b. Mendukung semua kegiatan sekolah c. Menyediakan barang bekas untuk proses belajar dan membuat proyek
3.	Faktor-faktor apa saja yang mendukung penerapan metode proyek di Sekolah Gajah Wong?	<ul style="list-style-type: none"> a. SDA atau lingkungan yang berada dibantaran sungai, jauh dari keramaian, dekat dengan kebun, hutan, dan pemukiman warga sehingga mendukung dalam proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang kaya bagi anak untuk menggali informasi tentang tema dan proyek mereka. b. Orang tua. Mendukung kegiatan sekolah misalnya dengan menyediakan bahan pembelajaran dan bahan yang diperlukan untuk membuat proyek yang sebagian besar berasal dari barang bekas. c. SDM (guru dan seluruh komite sekolah) yang memiliki satu visi yang sama yaitu untuk memenuhi HAK anak untuk memperoleh pendidikan dan memberikan kebebasan sepenuhnya pada anak. 	Faktor yang mendukung dalam penerapan metode proyek: <ul style="list-style-type: none"> ◆ SDA (lingkungan) ◆ SDM (kepala sekolah, guru, relawan, dan seluruh komite sekolah) ◆ orang tua
4.	Faktor-faktor apa saja yang menghambat penerapan metode proyek di Sekolah Gajah Wong?	<ul style="list-style-type: none"> a. Gedung sekolah yang masih sangat sederhana, tembok yang masih dari bambu dan atap yang belum ditemit sehingga ketika musim hujan kelas sering banjir karena bocor. Hal ini kadang mengganggu proses pembelajaran. b. Kurangnya pendidik. Pendidik yang mengajar tetap setiap hari hanya 2 orang untuk 2 kelas sehingga memerlukan tambahan guru. Walaupun dibantu 	Faktor yang menghambat dalam penerapan metode proyek: <ul style="list-style-type: none"> a. gedung sekolah b. kurangnya pendidik c. Kurangnya stimulasi anak di rumah d. Minimnya dana

		<p>relawan, namun karena kedatangan relawan hanya kalau mereka bisa sehingga tidak setiap hari ada relawan yang membantu.</p> <p>c. Anak yang berasal dari keluarga yang minim pendidikan membuat anak-anak kurang terstimulasi ketika di rumah. Hal ini membuat perkembangan anak dalam aspek tertentu agak lambat terutama dalam membaca dan menulis.</p> <p>d. Siswa yang tidak dituntut biaya dan tidak ada pemasukan tetap sehingga pihak sekolah harus selalu berusaha mencari donatur dan bantuan untuk biaya operasional sekolah dan pembiayaan ketika anak melakukan <i>trip</i> disetiap tema.</p>	
5.	Bagaimana cara mengatasi masalah-masalah dalam penerapan metode proyek di Sekolah Gajah Wong?	<p>a. Gedung sekolah. Karena belum adanya biaya maka pihak sekolah mengatasi dengan cara sederhana yaitu dengan membenarkan genting yang bocor, dan mengepel air yang dilantai ketika bocor. Yang penting pembelajaran tidak terganggu.</p> <p>b. Kurangnya pendidik. Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru.</p> <p>c. Stimulasi Anak. Memberikan parenting setiap satu bulan sekali untuk memberikan pendidikan anak usia dini dan mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah.</p> <p>d. Masalah Dana. Memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, <i>fun rishing</i>, dan donatur</p>	<p>Cara mengatasi masalah-masalah dalam penerapan metode proyek:</p> <p>a. Gedung sekolah : dengan membenarkan genting yang bocor, dan mengepel air yang dilantai ketika bocor dan yang terpenting mengantisipasi agar pembelajaran tidak terganggu.</p> <p>b. Kurangnya pendidik. Memaksimalkan guru dan relawan yang ada dan berusaha mencari donatur untuk menggaji guru yang baru.</p> <p>c. Stimulasi Anak. Memberikan parenting setiap satu bulan sekali. Selain itu melatih dan mengoptimalkan stimulasi tumbuh kembang anak ketika di sekolah.</p> <p>d. Masalah Dana. Memanfaatkan barang bekas untuk proses pembelajaran dan mencari dana dari 4 sumber yaitu dari donasi sampah, kebun dan ternak, <i>fun rishing</i>, dan donatur</p>

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 3
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Desember 2013
 Waktu : Pukul 11.00 – 12.30 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Sumber : Mas Faiz (Kepala Sekolah sekaligus guru kelas B)
 Pokok Pertanyaan : Penerapan Metode Proyek pada pembelajaran di Sekolah Gajah Wong

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana kegiatan pada tahap 1 dalam metode proyek di sekolah gajahwong	Pada tahap awal anak berdiskusi menentukan tema yang ingin mereka pelajari. Setelah menentukan tema, membuat <i>webbing</i> awal untuk mengetahui pengetahuan awal anak tentang tema yang dipilih. Selanjutnya guru mengadakan kegiatan <i>entry point</i> untuk menarik minat anak pada tema yang dipilih.	a. Menentukan tema pembelajaran b. Membuat <i>webbing</i> awal c. Kegiatan <i>entry point</i>
2.	Bagaimana cara menentukan tema atau topik pembelajaran	Anak berdiskusi menentukan tema yang ingin mereka pelajari. Masing-masing anak mengeluarkan ide tema. Namun selama ini anak belum dapat musyawarah mufakat sehingga penentuan tema dengan cara <i>voting</i> .	Masing-masing anak menyampaikan ide tema, diskusi dan <i>voting</i> .
3.	Bagaimana cara membuat <i>webbing</i> awal dari tema yang dipilih?	Anak-anak diminta menyampaikan hal-hal yang mereka ketahui dari tema yang dilih, kemudian guru mencatat semua pengetahuan yang diketahui anak dan dibuat dalam bentuk <i>webbing</i>	Anak menyampaikan ide pengetahuan awal tentang tema, guru menuliskan dalam bentuk <i>webbing</i>
4.	Apa saja kegiatan <i>entry point</i> yang biasa dilakukan?	Kegiatan <i>entry point</i> merupakan kegiatan untuk menarik minat anak ke dalam tema yang akan mereka pelajari. Setelah anak memiliki gambaran tema yang akan mereka pelajari maka anak-anak akan memiliki gambaran hal-hal yang akan mereka gali dari tema yang telah mereka pilih. Kegiatan yang dilakukan misalnya untuk tema planet	Kegiatan <i>entry point</i> merupakan kegiatan untuk menarik minat anak ke dalam tema yang akan mereka pelajari. Kegiatan yang dilakukan misalnya untuk tema planet anak-anak diajak menonton film tentang planet dan tata surya

		anak-anak diajak menonton film tentang planet dan tata surya	
5.	Bagaimana kegiatan pada tahap 2 dalam metode proyek di sekolah gajahwong	Anak diajak untuk mempelajari lebih dalam tentang topik yang telah mereka pilih dan melaksanakan <i>trip</i> ke tempat sesuai tema. Terakhir merencanakan bersama proyek akhir yang akan mereka buat	a. Mempelajari tema dan melakukan <i>trip</i> ke lokasi sesuai tema b. Merencanakan proyek akhir
6.	Bagaimana cara anak menggali informasi tentang tema?	Anak menggali informasi berkaitan dengan tema dengan mencari dari buku, melakukan wawancara, bertanya pada guru, menonton film terkait tema, mengerjakan LKA, dan melakukan <i>trip</i> yang berkaitan dengan tema	mencari dari buku, melakukan wawancara, bertanya pada guru, menonton film terkait tema, mengerjakan LKA, dan melakukan <i>trip</i> yang berkaitan dengan tema
7.	Bagaimana cara menentukan <i>trip</i> ke tempat sesuai dengan tema?	<i>Trip</i> yang akan dikunjungi dicarikan oleh guru, guru bekerjasama dengan tempat <i>trip</i> untuk mendapatkan diskon atau gratis masuk kesana	<i>Trip</i> yang akan dikunjungi ditentukan oleh guru
8.	Bagaimana cara merencanakan proyek akhir dari tema yang dipilih?	Semua anak diberi kesempatan untuk menyampaikan ide tentang proyek akhir yang akan mereka buat. Guru memberikan masukan dan gambaran dari benda-benda yang akan dibuat anak. Guru mengajak diskusi pada anak dan melakukan <i>voting</i> untuk mencari keputusan	Semua anak diberi kesempatan menyampaikan ide proyek. Keputusan akhir ditentukan melalui diskusi atau <i>voting</i> .
9.	Bagaimana pelibatan anak dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan proyek?	Anak-anak diminta untuk merancang bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek mereka. Setelah itu anak diminta membawa barang-barang yang diperlukan dari rumah.	Anak merancang dan mencari bahan yang diperlukan untuk membuat proyek
10.	Bagaimana kegiatan pada tahap 3 dalam metode proyek di sekolah gajahwong	Membuat proyek akhir yang sudah direncanakan. Setelah selesai membuat proyek akhirnya anak-anak dibantu guru menata proyek akhir mereka untuk dipresentasikan. Terakhir mengevaluasi pengetahuan yang selama ini mereka dapat tentang tema melalui kegiatan <i>webbing</i> akhir dan <i>exit point</i> .	a. Membuat proyek akhir b. Menata dan presentasi hasil proyek c. Evaluasi dengan <i>webbing</i> akhir dan <i>exit point</i>
11.	Bagaimana proses membuat proyek akhir mereka?	Anak-anak mengerjakan proyek akhir mereka secara bersama-sama. Anak-anak dibagi tugas untuk membuat proyek mereka. Ada proyek yang dikerjakan secara kelompok dan ada yang secara individu, kemudian	Proyek dikerjakan secara bersama-sama. Ada barang proyek yang dikerjakan secara individu dan ada proyek yang dikerjakan secara bersama.

		disatukan bersama.	
12.	Bagaimana cara merencanakan pameran hasil proyek yang telah dilakukan?	Anak-anak diajak untuk menata proyek mereka sesuai dengan keinginan mereka. Guru membantu mengarahkan anak. Setelah itu diadakan pameran dengan mengundang orang tua, namun kegiatan ini tidak dilaksanakan disetiap proyek.	Anak didampingi guru menata hasil proyek yang telah dibuat untuk dipamerkan atau dipresentasikan
13.	Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode proyek di kelompok B?	Anak-anak diminta mengungkapkan pengetahuan yang mereka ketahui dan peroleh selama mempelajari tema. Guru merangkum dan menulis menjadi <i>webbing</i> akhir. Setelah itu diadakan kegiatan <i>exit point</i> dimana anak dapat membuat kesimpulan dari tema yang telah mereka pelajari	Evaluasi kegiatan proyek melalui kegiatan <i>webbing</i> akhir dan <i>exit point</i>



LAMPIRAN VI
CATATAN LAPANGAN

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 1
 Hari/Tanggal : Senin, 02 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Anak-anak datang ke sekolah sebelum pukul 08.00 WIB mereka bermain terlebih dahulu. Pukul 08.00 WIB anak-anak diajak masuk ke dalam kelas. Kegiatan awal di kelompok B adalah kegiatan fisik kurang lebih 1 jam. Anak-anak dan guru bergandengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi “lingkaran-lingkaran” dan melakukan gerakan senam sederhana. Setelah itu anak-anak didampingi guru berunding untuk menentukan jenis permainan yang akan dimainkan bersama. Masing-masing anak diberi kesempatan untuk menyampaikan usulan mereka. Hari ini ada anak yang mengusulkan bermain tutup-tupan, bermain kacang-kacangan, mbah gajah wong, dan gotri. Guru membantu menghitung jumlah pilihan anak, ternyata pilihan yang terbanyak adalah mbah gajah wong, tutup-tutupan, dan kacang-kacangan. Anak-anak sangat senang, mereka mulai bermain. Permainan pertama adalah tutup-tutupan, sebelum bermain mereka melakukan “hompipa” anak yang kalah bertuga membawa biji sebagai koin., semua anak dan guru duduk melingkar kecuali anak yang kalah berada di luar lingkaran. Anak-anak yang duduk melingkar menyanyikan satu lagu “balonku” sambil ditutup matanya. Anak yang membawa biji bertugas menaruh biji dibelakang salah satu anak. Setelah lagu selesai semua menengok kebelakang, anak yang mendapatkan biji dibelakang badannya maka dia bertugas untuk mengejar anak yang membawa biji sampai tertangkap.</p> <p>Permainan kedua mbah gajah wong, anak yang bertugas menjadi gajah menyanyikan satu lagu</p>	<p>a. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihan permainan yang akan dilakukan</p> <p>b. Anak-anak melakukan 3 permainan yang telah disepakati secara bergantian</p> <p>c. Guru memberikan tawaran kepada anak untuk minum selesai bermain.</p> <p>d. Berdoa sebelum pembelajaran dan ucapan selamat pagi</p>

		<p>dan dia memerintahkan misalnya mencari benda berbentuk bulan berwarna kuning. Maka semua harus membawa benda yang diminta, jika tidak menemukan benda maka anak tersebut tertangkap dan menjadi anak mbah gajah wong. Dan permainan terakhir yang mereka lakukan adalah Ular naga. Setelah semua permainan selesai anak-anak dipersilahkan untuk pipis dan minum terlebih dahulu sebelum mulai pembelajaran.</p> <p>Anak-anak dan guru tetap duduk di dalam lingkaran, kegiatan selanjutnya adalah berdoa dipimpin salah satu anak yang telah ditentukan hari sebelumnya. Mereka berdoa dengan doa umum karena anak-anak disini tidak semuanya beragama islam. Selesai berdoa guru mengucapkan ucapan selamat pagi pada satu anak disampingnya, anak disampingnya menjawab ucapan dari guru dan memberikan ucapan selamat pagi pada teman disebelahnya, begitu seterusnya sampai kembali ke guru lagi.</p> <p>Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar, sudah sarapan belum, mengabsen kehadiran anak, dan memberitahukan kegiatan pada hari ini.</p>	
2.	Kegiatan Inti I	<p>Hari ini anak-anak dan guru akan menentukan tema yang akan mereka gunakan sebagai pembelajaran dan proyek mereka. Guru memimpin anak-anak dalam menentukan tema. Guru mempersilahkan anak-anak untuk mengusulkan tema dengan terlebih dahulu mengangkat tangan. Hampir semua anak mengangkat tangan mereka ingin menyampaikan ide tema. Anak yang telah dipersilahkan guru berbicara baru mulai mengungkapkan usulannya. Ada anak bernama nena mengusulkan tema bulan, Putra mengusulkan tema binatang, wulan mengusulkan tema bintang, Rifa mengusulkan tema planet, Yunita mengusulkan tema bintang, Prima mengusulkan tema planet, dan beberapa anak memiliki kesamaan tema dengan yang lainnya. Guru menuliskan masing-masing ide tema yang diusulkan anak pada sebuah kertas. Guru memberikan gambaran dari masing-masing tema yang diusulkan anak. Guru menentukan pilihan tema yang memiliki kesamaan dan paling banyak dan dipilih 2 tema sebagai <i>voting</i> berdasarkan kesepakatan anak. Pelaksanaan <i>voting</i> tema antara planet dengan bulan. Semua anak diberi kesempatan memilih tema dari dua pilihan itu. setelah dilakukan <i>voting</i> dan dihitung hasilnya pilihan terbanyak adalah planet. Maka tema yang akan mereka pelajari adalah planet.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kegiatan hari ini kepada anak. Anak diberi kesempatan untuk memilih tema yang akan dilakukan. Semua anak diberi kesempatan menyampaikan idenya Melakukan <i>voting</i> untuk menentukan tema

3.	<i>Snack time</i>	Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan dengan doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk membagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan ceceran makanan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak terbiasa mengantri untuk mencuci tangan. b. Anak berdoa sebelum makan c. Anak tertib ketika makan dan terbiasa membersihkan tempat makan
4.	Kegiatan inti II	Guru menempelkan kertas besar pada dinding, guru bertanya pada anak tentang hal-hal apa yang telah mereka ketahui dari tema “planet”. Anak-anak yang ingin menyampaikan pendapat mengangkat tangan dan setelah diberi kesempatan berbicara mulai bercerita. Ada anak yang mengungkapkan kalau di planet ada bulan, bulan di malam hari, bulan itu besar, planet itu banyak, aku pernah lihat planet di langit, planet itu tempatnya jauh, dan lain-lain. Guru menuliskan semua pengetahuan anak dalam kertas besar yang ditempel di dinding dan ini dijadikan <i>webbing</i> awal. Selanjutnya guru merangkum semua pengetahuan anak dan menceritakan sedikit gambaran tentang tema planet	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mempersilahkan masing-masing anak untuk menyampaikan pengetahuan tentang tema “planet b. Guru mencatat di kertas besar dan berfungsi sebagai <i>webbing</i> awal.
4.	Istirahat	Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar. Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas
5.	Kegiatan Akhir	Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini. b. Anak-anak berdoa dengan tertib. c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 2
 Hari/Tanggal : Selasa, 03 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Setiap hari kegiatan awal di kelompok B adalah kegiatan fisik kurang lebih 1 jam. Anak-anak dan guru bergandengan membentuk lingkaran sambil bernyanyi “lingkaran-lingkaran” dan melakukan gerakan senam sederhana. Setelah itu anak-anak didampingi guru berunding untuk menentukan jenis permainan yang akan dimainkan bersama. Masing-masing anak diberi kesempatan untuk menyampaikan usulan mereka. Hari ini permainan yang diusulkan bermain tutup-tupan, mbah gajah wong, ular naga, dan gotri. Guru membantu menghitung jumlah pilihan anak, ternyata pilihan yang terbanyak adalah mbah gajah wong, tutup-tutupan, dan ular naga. Anak-anak sangat senang, mereka mulai bermain. Permainan pertama adalah tutup-tutupan, permainan kedua mbah gajah wong, dan permainan terakhir yang mereka lakukan adalah Ular naga. Setelah semua permainan selesai anak-anak dipersilahkan untuk pipis dan minum terlebih dahulu sebelum mulai pembelajaran.</p> <p>Anak-anak dan guru tetap duduk di dalam lingkaran, kegiatan selanjutnya adalah berdoa dipimpin salah satu anak yang ditunjuk oleh guru. Mereka berdoa dengan doa umum karena anak-anak disini tidak semuanya beragama islam. Doanya adalah “Ya Tuhan terimakasih, hari ini kami akan bermain dan belajar bersama. Ya Tuhan lindungilah kami”. Selesai berdoa guru mengucapkan ucapan selamat pagi pada satu anak disampingnya, anak disampingnya menjawab ucapan dari guru dan memberikan ucapan selamat pagi pada teman disebelahnya, begitu seterusnya sampai kembali ke guru lagi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan pilihan permainan yang akan dilakukan b. Anak-anak melakukan 3 permainan yang telah disepakati ecara bergantian c. Guru memberikan tawaran kepada anak untuk minum selesai bermain. d. Berdoa sebelum pembelajaran dan ucapan selamat pagi

		Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada anak pilihan tema yang kemarin telah menjadi kesepakatan bersama.	
2.	Kegiatan Inti I	Guru mempersiapkan film tentang planet dan tata surya dari laptop yang disalurkan pada LCD dan proyektor. Anak-anak diajak untuk bersama-sama menonton film tentang planet dan tata surya sebagai kegiatan <i>entry point</i> . Anak-anak sangat antusias dalam menyaksikan film yang ada. Anak-anak terlihat penasaran tentang tema yang telah mereka pilih.	Menonton film tentang planet dan tata surya sebagai kegiatan <i>entry point</i>
3.	<i>Snack time</i>	Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan dengan doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk membagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan ceceran makanan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak terbiasa mengantri untuk mencuci tangan. b. Anak berdoa sebelum makan c. Anak tertib ketika makan dan terbiasa membersihkan tempat makan
4.	Kegiatan Inti II	Selesai makan snack anak-anak tidak langsung istirahat, kegiatan dilanjutkan dengan membahas tema planet. Guru meminta anak untuk bercerita gambaran tema yang akan mereka pelajari setelah mereka menonton film planet dan tata surya. Anak-anak juga diminta mengungkapkan tentang hal-hal apa yang ingin mereka ketahui dari tema planet. Ada anak yang mengusulkan aku ingin pergi ke bulan, aku ingin tahu nama-nama planet, aku ingin tahu dimana planet berada, aku ingin membuat planet. Guru menuliskan usulan yang diinginkan anak. Guru merangkum dan menjelaskan hal-hal apa saja yang bisa mereka ketahui dari tema planet.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak bercerita tentang hal-hal yang ingin mereka ketahui dari tema planet setelah menyaksikan film tentang planet dan tata surya. b. Guru menuliskan daftar pertanyaan yang diinginkan anak
5	Istirahat	Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar. Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhan.	a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas
6.	Kegiatan Akhir	Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini. b. Anak-anak berdoa dengan tertib. c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 3
 Hari/Tanggal : Rabu, 03 Desember 2013
 Waktu : Pukul 07.30-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Anak-anak melakukan kegiatan rutin dipagi hari yaitu bermain kegiatan fisik selama kurang lebih 1 jam. Kegiatan diawali dengan bermain dalam lingkaran, berunding menentukan pilihan permainan yang akan dimainkan, dan mulai melakukan permainan. Hari ini permainan yang dilakukan adalah kacang-kacangan, ular naga, dan mbah gajah wong. Anak-anak bermain dengan gembira.</p> <p>Anak-anak dan guru tetap duduk di dalam lingkaran, kegiatan selanjutnya adalah berdoa dipimpin salah satu anak yang telah ditentukan hari sebelumnya. Selesai berdoa guru mengucapkan ucapan selamat pagi pada satu anak disampingnya, anak disampingnya menjawab ucapan dari guru dan memberikan ucapan selamat pagi pada teman disebelahnya, begitu seterusnya sasmpai kembali ke guru lagi.</p> <p>Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar, sudah sarapan belum, mengabsen kehadiran anak, dan memberitahukan kegiatan pada hari ini.</p>	<p>a. Melakukan permainan fisik sesuai dengan kesepakatan.</p> <p>b. Guru memberikan tawaran kepada anak untuk minum selesai bermain.</p> <p>c. Berdoa sebelum pembelajaran dan ucapan selamat pagi</p>
2.	Kegiatan Inti I	<p>Hari ini kegiatan anak-anak adalah mulai menggali informasi tentang tema “planet”. Guru membawakan buku tentang ensiklopedia planet untuk anak-anak. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak. Setiap kelompok diberikan 2 buku dan didampingi</p>	<p>a. Guru membawakan buku tentang ensiklopedia planet</p> <p>b. Anak-anak mempelejadi tentang</p>

		satu guru atau relawan. Anak-anak aktif bertanya-tanya pada guru tentang planet-planet yang ada di buku. Guru menjelaskan nama-nama planet yang ada di gambar. Anak-anak sangat senang belajar planet.	tema planet dari buku yang diberikan guru dan didampingi dengan guru.
3.	<i>Snack time</i>	Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan dengan doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk membagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan cecceran makanan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak terbiasa mengantri untuk mencuci tangan. b. Anak berdoa sebelum makan c. Anak tertib ketika makan dan terbiasa membersihkan tempat makan
4.	Kegiatan Inti II	Anak-anak kembali duduk dalam lingkaran. Guru menanyakan nama-nama planet yang tadi telah dipelajari dari buku. Ada beberapa anak yang menyebutkan nama-nama planet meskipun belum lengkap. Guru membantu mengingatkan pada anak tentang nama-nama planet. Guru memberikan satu lagu untuk anak tentang tema planet yaitu “merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, neptunus itu nama planet kita”. Anak-anak menirukan lagunya dan bersama-sama menyanyikan lagu planet yang dibuat guru.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan nama-nama planet yang telah dipelajari anak b. Guru mengenalkan satu lagu tentang planet pada anak-anak dan menyanyikan bersama-sama
5	ISTirahat	Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar. Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas
6.	Kegiatan Akhir	Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini. b. Anak-anak berdoa dengan tertib. c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 4
 Hari/Tanggal : Jum'at, 06 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Pukul 08.00 WIB anak-anak masuk kelas dan melakukan aktivitas fisik. Anak-anak dan guru bermain dalam lingkaran kemudian berunding menentukan kesepakatan permainan yang akan mereka mainkan. Hari ini anak-anak melakukan permainan tutup-tupan dan ular naga. Anak-anak bermain dengan sangat gembira. Setelah bermain anak-anak dipersilahkan untuk minum dan pipis terlebih dahulu sebelum mulai kegiatan pembelajaran.</p> <p>Selanjutnya anak-anak dan guru tetap duduk di dalam lingkaran, kegiatan selanjutnya adalah berdoa. Selesai berdoa guru mengucapkan ucapan selamat pagi pada satu anak disampingnya, anak disampingnya menjawab ucapan dari guru dan memberikan ucapan selamat pagi pada teman disebelahnya, begitu seterusnya sampai kembali ke guru lagi.</p> <p>Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar, sudah sarapan belum, mengabsen kehadiran anak, dan memberitahukan kegiatan pada hari ini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdiskusi menentukan permainan b. Bermain dalam lingkaran dan permainan fisik c. Berdoa sebelum kegiatan d. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	<p>Guru dan anak duduk dalam lingkaran. Guru membawa buku tentang ensiklopedia planet. Guru menjelaskan satu persatu nama-nama planet di tata surya sambil menunjukkan gambar. Guru juga menjelaskan bahwa kita berada di planet bumi dan hanya planet bumi yang bisa ditempati manusia. Anak-anak antusias mendengarkan penjelasan guru sambil sesekali bertanya</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan membentuk <i>circle</i> b. guru menjelaskan materi tentang planet sambil membawakan buku

		<p>misalnya ada anak bernama Nena bertanya kenapa hanya di bumi mas, apa di planet mars gak bisa tempati ?”</p> <p>Guru menjawab pertanyaan yang diajukan anak karena di bumi terdapat air dan oksigen sehingga bisa digunakan kita untuk bertahan hidup.</p>	ilusi
3.	<i>Snack time</i>	<p>Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan denga doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk membagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan ceceran makanan.</p>	<p>a. Anak-anak terbiasa mengantri untuk mencuci tangan.</p> <p>b. Anak berdoa sebelum makan</p> <p>c. Anak tertib ketika makan dan terbiaa membersihkan tempat makan</p>
4.	Kegiatan Inti II	<p>Selesai makan anak-anak diminta untuk mengerjakan LKA tentang menebalkan tulisan planet bumi dan mewarnai gambarnya. Anak-anak mengerjakan dengan bebas di lantai tanpa meja.</p>	<p>a. Anak-anak mengerjakan LKA tentang menebalkan tulisan bumi dan mewarnai gambarnya</p>
5	IStirahat	<p>Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar. Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhann</p>	<p>a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas</p>
5.	Kegiatan Akhir	<p>Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.</p>	<p>a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini.</p> <p>b. Anak-anak berdoa dengan tertib.</p> <p>c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.</p>

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 5
 Hari/Tanggal : Senin, 09 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Pukul 08.300 WIB anak-anak seperti biasa masuk kelas dan melakukan aktivitas fisik. Hari ini anak-anak masukagak siang karena hujan sehingga banyak yang berangkat kesiangan. Anak-anak dan guru bermain dalam lingkaran kemudian berunding menentukan kesepakatan permainan yang akan mereka mainkan. Hari ini anak-anak hanya melakukan satu permainan karena hari sudah siang. Hari ini anak-anak memainkan permainan mbah gajah wong. Anak-anak tetap bersemangat bermain walaupun diluar hujan deras. Setelah bermain anak-anak dipersilahkan untuk minum dan pipis terlebih dahulu sebelum mulai kegiatan pembelajaran.</p> <p>Selanjutnya berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergiliran. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar, sudah sarapan belum, mengabsen kehadiran anak, dan mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu planet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Berunding menentukan jenis permainan b. Permainan fisik c. Berdoa sebelum kegiatan dan ucapan selamat pagi d. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	<p>Hari ini anak-anak diajak untuk menonton film tentang tata surya. Sebelum menonton guru me <i>recall</i> pengetahuan anak dengan menanyakan nama-nama planet yang sudah dikenali. Setelah itu mereka duduk bersama dan menyaksikan film dengan asyik. Selama menonton anak-anak mengomentari film yang disajikan, misalnya “Mas yang biru itu planet bumi yach?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Menonton film bersama tentang planet
3.	<i>Snack time</i>	Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan

		adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan dengan doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk membagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan ceceran makanan.	<ul style="list-style-type: none"> b. Berdoa sebelum makan dan makan bersama c. Membersihkan sisa makanan yang tercecer di lantai
4.	Kegiatan Inti II	Selesai makan guru meminta anak-anak untuk menceritakan isi film yang telah mereka saksikan. Anak yang bersedia bercerita diminta mengangkat tangan dan setelah dipersilahkan mulai untuk bercerita.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak secara bergantian menceritakan isi film yang mereka saksikan
5	IStirahat	Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar. Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhan	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas
6.	Kegiatan Akhir	Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini b. Anak-anak berdoa dengan tertib. c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 6
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Planetarium Taman Pintar
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul di serambi Mushola. Anak-anak sudah bersiap-siap untuk berangkat ke Planetarium. Hari ini mereka akan melaksanakan <i>trip</i> ke planetarium di taman pintar. Sebelum masuk ke bus guru dan anak membuat kesepakatan bersama selama berada di Taman Pintar. Dari hasil berunding diperoleh kesepakatan bahwa selama di sana mereka akan selalu sayang teman dan mengikuti aturan. Setelah membuat kesepakatan mereka masuk ke dalam bus. Anak-anak melaksanakan <i>trip</i> hanya dengan guru tidak didampingi oleh orang tua masing-masing. Mereka berangkat menggunakan bus dari Taman Pintar.	<ul style="list-style-type: none"> a. Berkumpul di serambi mushola b. Membahas kesepakatan selama di Taman Pintar c. Bernagkat ke Taman Pintar dengan bus dari Taman Pintar
2.	Kegiatan Inti I	Sekitar pukul 09.30 WIB rombongan tiba di Taman Pintar. Setelah turun dari bus mereka berjalan membuat kereta menuju taman belakang Taman Pintar. Karena arena planetarium dibuka pukul 11.00 WIB maka mereka melakukan kegiatan pembelajaran di taman belakang. Mereka membentuk lingkaran dan bergandengan tangan melakukan aktivitas fisik dengan menyanyi lagu lingkaran dan melakukan gerakan senam sederhana. Selanjutnya mereka berdoa sebelum kegiatan. Setelah berdoa guru memberikan penjelasan bahwa mereka akan masuk di dalam arena PAUD sambil menunggu arena planetarium dibuka. Sebelum masuk ke arena PAUD anak-anak kelas akar dan rumput dibagi menjadi 4 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 5-6 anak dengan didampingi 2 pendamping. Anak-anak dan guru juga membahas kesepakatan bersama selama di arena PAUD yaitu sayang teman, tidak merusak, dan selalu ijin dengan pendamping setiap akan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdoa dan melakukan aktivitas fisik di taman belakang dari Taman Pintar b. Makan snack bersama c. Masuk arena PAUD timur dan barat

		<p>melakukan aktivitas.</p> <p>Anak-anak mulai masuk di arena PAUD timur ke mudian ke arena PAUD barat. Anak-anak dibiarkan masuk sendiri ke dalam arena PAUD sedangkan guru dan pendamping menunggu di luar sambil mengawasi dari TV pengintai. Anak-anak terlihat asik mencoba segalam permainan yang ada bersama instruktur Taman Pintar. Anak-anak sekolah Gajahwong juga terlihat bisa berbaur dengan pengunjung-pengunjung yang lain.</p>	
3.	Istirahat	<p>Tepat pukul 11.00 WIB arena planetarium akan dibuka. Sebelum masuk ke arena planetarium anak-anak dari kelompok B (kelas rumput) duduk membentuk lingkaran di arena PAUD. Mas Faiz selaku guru kelas me <i>recall</i> pengetahuan yang telah diketahui anak-anak tentang tema planet yang selama ini mereka pelajari. Guru menanyakan beberapa pertanyaan misalnya “nama-nama planet apa saja?”, “kita berada diplanet apa?”, “kenapa di bumi bisa di tempati manusia?”, dan beberapa pertanyaan lain. Anak-anak secara bergantian berusaha menjawab pertanyaan guru. Karena anak-anak sudah tidak sabar untuk segera masuk ke dalam arena planetarium maka anak-anak segera di ajak masuk ke arena planetarium.</p> <p>Anak-anak langsung masuk ke arena planetarium dan asyik mencoba-coba kursi tempat duduk di arena planetarium dan melihat roket besar yang ada di tengah-tengah ruangan. Setelah instruktur datang anak-anak dipersilahkan duduk tenang dan lampu mulai dimatikan. Pertunjukan dimulai, anak-anak disajikan fiilm 3 D tentang planet dan tata surya. Anak-anak diajak belajar satu persatu tentang planet, bintang, astronot, galaxy, dan perkembangan bumi dari tahun ke tahun. Selama pertunjukan anak-anak antusias mendengarkan dan sesekali menbak-nebak nama planet yang disajikan dan menyanyi lagu planet. Setelah pertunjukan selesai anak-anak langsung keluar dan mereka bermain di arena air menari.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Masuk ke arena planetarium menyaksikan pertunjukan tentang planet dan tata surya b. Antusias menyaksikan pertunjukan dan mendengarkan penjelasan dari instruktur c. Bermain di wahana air bergoyang
4.	Kegiatan Akhir	<p>Setelah puas bermain di arena air menari anak-anak berganti pakaian dan makan siang di Taman Pintar. Setelah selesai mereka bersiap-siap kembali pulang ke sekolah dengan bus dari Taman Pintar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Berganti pakaian, makan siang dan bersiap pulang ke sekolah Gajahwong dengan bus dari Taman Pintar.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 7
 Hari/Tanggal : Kamis, 12 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Kelompok B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	<p>Pukul 08.00 WIB anak-anak masuk kelas dan melakukan aktivitas fisik. Anak-anak dan guru bermain dalam lingkaran kemudian berunding menentukan kesepakatan permainan yang akan mereka mainkan. Hari ini anak-anak melakukan permainan tutup-tupan dan mbah gajahwong. Anak-anak bermain dengan sangat gembira. Setelah bermain anak-anak dipersilahkan untuk minum dan pipis terlebih dahulu sebelum mulai kegiatan pembelajaran.</p> <p>Selanjutnya anak-anak dan guru tetap duduk di dalam lingkaran, kegiatan selanjutnya adalah berdoa. Selesai berdoa guru mengucapkan ucapan selamat pagi pada satu anak disampingnya, anak disampingnya menjawab ucapan dari guru dan memberikan ucapan selamat pagi pada teman disebelahnya, begitu seterusnya sasmpai kembali ke guru lagi.</p> <p>Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kabar, sudah sarapan belum, mengabsen kehadiran anak, dan memberitahukan kegiatan pada hari ini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdiskusi menentukan permainan b. Bermain dalam lingkaran dan permainan fisik c. Berdoa sebelum kegiatan d. apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	<p>Guru dan anak duduk dalam lingkaran. Guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman mereka setelah menyaksikan pertunjukan ddan film 3D di planetarium. Anak-anak secara bergantian menceritakan pengetahuan mereka. Setelah itu guru merangkum pengetahuan yang dimiliki anak kemudian guru mengajak anak untuk merencanakan proyek akhir yang akan</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan membentuk <i>circle</i> b. Menceritakan pengetahuan dari planetarium

		<p>mereka buat.</p> <p>Guru menempelkan kertas besar di dinding. Guru memberikan kesempatan pada semua anak untuk menyampaikan usulan proyek. Ada anak yang mengusulkan membuat bulan, membuat astronot, membuat planet, membuat matahari, dan membuat roket. Dari semua ide yang diusulkan anak guru menawarkan pada anak bagaimana jika proyek mereka adalah membuat semua proyek yaang diusulkana mereka dan nantinya akan dipasang di dalam kelas. Anak-anak sepakat dengan usulan guru dan proyek mereka adalah membuat planet, roket, astronot, bintang, bulan, dan matahari.</p>	<p>c. Merencanakan proyek akhir</p> <p>d. Diperoleh kesepakatan proyek akhir mereka membuat planet, bintang, roket, astronot, bulan, dan matahari</p>
3.	<i>Snack time</i>	<p>Anak-anak dipersilahkan untuk cuci tangan dan kembali lagi ke kelas, kegiatan selanjutnya adalah makan snack yang disediakan oleh salah satu orang tua murid secara bergiliran. Sebelum makan mereka membahas makanan yang tersaji, dan berdoa sebelum makan denga doa umum dipimpin salah satu anak. Guru meminta bantuan salah satu anak untuk emmbagi makanan. Setelah mendapatkan makanan mereka makan bersama, selesai makan mereka menaruh piring di tempatnya dan tidak lupa mereka membersihkan daerah sekitar mereka makan untuk membersihkan cecceran makanan.</p>	<p>a. Anak-anak terbiasa mengantri untuk mencuci tangan.</p> <p>b. Anak berdoa sebelum makan</p> <p>c. Anak tertib ketika makan dan terbiaa membersihkan tempat makan</p>
4.	Kegiatan Inti II	<p>Selesai makan anak-anak kembali duduk dalam lingkaran. Kegiatan selanjutnya adalah membahas bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek mereka dengan bahan utama dari barang bekas. Mereka membahas satu persatu bahan yang diperlukan. Pertama menentukan bahan untuk membuat planet. Ada anak yang mengusulkan planet dibuat dari kardus bekas, dan ada anak yang mengusulkan membuat planetnya dar koran bekas yang diremas-remas kemudian nanti dicat. Guru memberikan masukan tentang ide anak, kemudia diperoleh kesepakatan bersama bahwa planet dibuat dari koran bekas. Setelah itu menentukan bahan untuk membuat bintang dan matahari diperoleh kesepakatan bersama dibuat dari kardus susu bekas dan kardus mie instan. Untuk astronot dibuat dari bekas botol susu dan diberi foto mereka. Untuk roketnya tida perlu membuat karena dulu mereka pernah membuat. Setelah semua bahan untuk membuat proyek ditentukan, selanjutnya besuk anak-anak diminta untuk membawa koran bekas dari rumah sebanyak 1 kg.</p>	<p>a. Membahas bersama bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek mereka</p> <p>b. Kesepakatan bersama bahwa planet dan bulan dari koran bekas. Bintang dan matahari dari kardus bekas. Astronot dari botol susu bekas dan diberi foto mereka masing-masing.</p>
5	Istirahat	<p>Selesai kegiatan inti anak-anak dipersilahkan untuk bermain bebas, ada anak yang bermain di luar, ada anak yang tetap di dalam kelas mengambil buku dan melihat-lihat gambar.</p>	<p>a. Anak-anak bermain bebas di dalam maupun di luar kelas</p>

		Guru mengawasi anak dalam bermain dari kejauhan	
6.	Kegiatan Akhir	Sebelum pulang guru mengajak anak untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan anak. Guru memberikan pesan-pesan pada anak ketika di rumah. Anak-anak berdoa dipimpin salah satu anak, kemudian guru mengucapkan selamat siang. Sebelum pulang rutinitas mereka adalah “so” bersama untuk meningkatkan kekompakan. Anak-anak bersalaman dan tos pada guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan anak mereview kegiatan hari ini. b. Anak-anak berdoa dengan tertib. c. Melakukan “so” bersama dan bersalaman serta “tos” pada guru sebelum pulang.

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 8
 Hari/Tanggal : Jum'at, 13 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Hari ini karena ada tamu dari anak-anak administrasi negara maka kegiatan fisik yang dilakukan hanya bermain dalam lingkaran dan bermain tutup-tutupan. Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi oleh guru dengan memperkenalkan kawan-kawan dari administrasi negara yang akan mengadakan kegiatan penyuluhan kesehatan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Kegiatan pertama diisi oleh teman-teman dari administrasi negara yang mengisi materi tentang cara merawat kesehatan gigi dan mulut. Anak-anak diajak untuk menyaksikan film tentang cara merawat gigi dan mulut. Selanjutnya anak-anak diajak untuk praktek cara mencuci tangan dan cara menggosok gigi yang benar. Anak-anak mengikuti kegiatan dengan senang dan mereka juga mendapat bingkisan hadiah	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dari mahasiswa administrasi negara
3.	<i>Snack time</i>	Setelah mengikuti kegiatan penyuluhan kesehatan anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di

			lantai
4.	Kegiatan Inti II	<p>Selesai makan snack anak-anak kemudian kembali ke kelas dan siap untuk memulai membuat proyek mereka. Hari ini sesuai kesepakatan anak-anak memulai dengan duduk melingkar ditemani guru. Guru memberikan arahan tentang kerja proyek yang akan dilakukan. Kegiatan pertama adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat proyek. Guru membantu mengecek bahan-bahan yang diperlukan. Anak-anak ikut membantu mengambil koran bekas dan membawanya ke dalam kelas.</p> <p>Guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok 1 kelompok terdiri dari 4 anak dan didampingi oleh satu guru atau relawan. Kelompok pertama diberi tugas untuk membuat planet merkurius, venus, bumi, dan mars. Kelompok kedua diberi tugas membuat planet jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus. Guru membantu membuat bulan. Anak-anak memulai dengan meremas-remas koran kemudian menggulungnya menjadi bulat, diberi lem kemudian digulung-gulungi kertas lagi. Begitu seterusnya anak-anak melakukan dengan antusias dan gembira. Sesekali mereka minta bantuan untuk meremaskan dan membentuk bulatan. Jika mereka telah merasa capek mereka istirahat kemudian melanjutkan lagi hingga mereka dapat membuat bentuk bulatan besar-besar sesuai ukuran planet yang mereka buat. Selesai membuat mereka membereskan peralatan dan bahan yang selesai dipakai.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengumpulkan bahan-bahan untuk membuat proyek b. Pembagian kelompok c. Mulai membuat planet dengan meremas-remas koran dan menggulung membentuk bulatan sampai besar.
4.	Kegiatan Akhir	<p>Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB jadi hari itu mereka tidak ada kegiatan bermain bebas tetapi langsung pulang. Anak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 9
 Hari/Tanggal : Senin, 16 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan mempersiapkan peralatan yang diperlukan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak menyelesaikan membuat planet-planet yang kemarin mereka buat. Anak-anak akan mengecat planet yang dibuat sesuai dengan warna planet aslinya. Misalnya bumi diberi warna biru. Kegiatan pertama anak-anak diajak guru untuk mencampur warna untuk menghasilkan warna yang diinginkan. Anak-anak diajak untuk mencoba-coba mencampurkan warna. Anak-anak dibagi tugas ada anak yang bertugas mencampur warna, ada anak yang bertugas mengecat, dan ada anak yang menjemur planet yang telah dicat. Anak-anak melakukan kegiatan dengan riang gembira sambil bermain cat. Setelah semua selesai dibuat mereka berfoto bersama sambil membawa planet yang selsai dibuat. Selanjutnya anak-anak diminta membereskan sampah dan peralatan yang digunakan.	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak-anak mengecat planet yang dibuat dengan wana sesuai dengana warna aslinya. b. Ada anak yang bertugas mencampur warna, mengecat, dan menjemur planet setelah dicat

3.	Istirahat	Setelah selesai membuat planet anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai e. Bermain bebas
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya nak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 10
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan mempersiapkan peralatan yang diperlukan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak akan melanjutkan membuat proyek mereka yaitu membuat bintang. Guru memulai dengan memberikan penarahan pada anak. Guru meminta masing-masing anak untuk membuat 10 bintang dengan ukuran berbeda agar mereka memiliki 100 bintang. Guru meminta bantuan anak-anak untuk mengambil kardus bekas susu dari bank sampah dan membagikan pada semua anak. Setelah semua anak menerima kardus susu guru juga memberikan jiplakan bentuk bintang untuk membantu anak dalam membuat bintang. Anak-anak secara bergantian menggunakan jiplakan bintang dan ada juga anak yang menggambar tanpa jiplakan bintang. Anak-anak mulai membuat bentuk bintang kemudian menggantung bintangnya. Setelah semua menggantung anak-anak mewarnai bentuk bintangnya sesuai dengan keinginan anak-anak. Untuk menambah menarik guru memberikan hiasan <i>glitter</i> pada bintang yang dibuat anak. Setelah semua anak selesai membuat bintang anak-anak mengumpulkan bersama bintang yang dibuat dan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk membuat bintang b. Anak-anak menggambar bintang dengan menjiplak, masing-masing anak bertugas membuat 10 bintang kemudian menggantung bintang, dan mewarnai bintang dengan krayon dan <i>glitter</i>

		membersihkan bersama sampah dan peralatan yang digunakan. menyelesaikan membuat planet-planet yang kemarin mereka buat.	
3.	Istirahat	Setelah selesai membuat planet anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai e. Bermain bebas
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya anak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 11
 Hari/Tanggal : Rabu, 18 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan mempersiapkan peralatan yang diperlukan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak akan melanjutkan membuat proyek mereka yaitu membuat astronot. Anak-anak dibantu guru menyiapkan peralatan yang dibutuhkan yaitu botol susu bekas dan kardus susu. Guru juga membawakan foto masing-masing anak untuk ditempel seolah-olah yang menjadi astronot adalah mereka. Anak-anak mulai dengan membuat kaki dan tangan astronot. Setelah jadi selanjutnya anak-anak membuat kepala dengan koran bekas yang dimasukan di lubang susu. Anak-anak kemudian menempelkan kaki dan tangan pada botol susu dan terakhir menempelkan foto masing-masing anak. Setelah astronot anak-anak jadi selanjutnya mereka memberi gantungan tali pada astronotnya dan membereskan arena kerja mereka.	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat astronot dari botol susu bekas b. Membuat kaki dan tangan astronot kemudian menempelkan pada botol susu dan diberi kepala dengan koran bekas selanjutnya menempelkan foto masing-masing anak pada astronot yang dibuat

3.	Istirahat	Setelah selesai membuat astronot anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai e. Bermain bebas
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya nak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 11
 Hari/Tanggal : Rabu, 18 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan mempersiapkan peralatan yang diperlukan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak akan melanjutkan membuat proyek mereka yaitu membuat matahari dan membuat tulisan nama-nama planet. Guru memotongkan kardus sarimi bekas menjadi bentuk setengah lingkaran. Guru meminta anak-anak secara bersama-sama untuk memberi warna pada matahari dengan krayon sampai berwarna seperti matahari. Setelah selesai membuat matahari selanjutnya anak-anak diminta untuk memberi tulisan nama-nama planet untuk digantungkan dibawah planet agar orang-orang paham dengan nama planetnya. Ada anak yang bertugas menulis nama bumi, merkurius, venus, dan sebagainya. Karena anak-anak belum bisa menulis huruf penyusun kata maka untuk membantu anak-anak guru meminta anak untuk mengambil buku tentang planet dan menulis dengan meniru hurufnya dari buku. Anak-anak berusaha menulis dan menanyakan pada guru apakah tulisannya sudah benar. Setelah menulis selanjutnya mereka	<ul style="list-style-type: none"> a. Mewarnai bentuk matahari secara bersama-sama dengan krayon b. Menuliskan nama-nama planet dengan meniru tulisan dari buku dan menghiasinya

		memberi warna dan menghiasi tulisan mereka.	
3.	Istirahat	Setelah selesai membuat proyek mereka anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai e. Bermain bebas
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya nak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 12
 Hari/Tanggal : Kamis, 19 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dan mempersiapkan peralatan yang diperlukan	a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak dibantu guru akan menata hasil proyek yang telah mereka buat. Karena sesuai rencana proyek mereka akan digantungkan diatas kelas maka guru menawarkan untuk membantu memasang hasil proyek mereka dan anak-anak mengarahkan letak pemasangannya. Anak-anak sepakat dan memulai untuk mengumpulkan semua hasil proyek yang telah dibuat. Setelah itu anak-anak mengarahkan letak pemasangannya, misalnya bumi terletak diantara planet venus dan mars, letak bintang-bintangnya diantara planet-planet. Guru hanya membantu mengarahkan dan memasang hasil proyek anak-anak. Setelah semua proyek selesai ditata anak-anak dan guru duduk bersama membentuk lingkaran dan guru meminta anak-anak untuk mempresentasikan hasil proyek mereka. Anak-anak secara bergantian menceritakan hasil proyek yang berhasil	a. Menata hasil proyek dibantu guru b. Mempresentasikan hasil proyek

		mereka kerjakan.	
3.	Istirahat	anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya nak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru

**CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)**

Kode data : CL 13
 Hari/Tanggal : Jum'at, 20 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-11.00 WIB
 Tempat : Ruang kelas B (kelas rumput)
 Tema : Planet

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	<i>Opening</i> (Kegiatan Awal)	Pukul 08.00 WIB anak-anak berkumpul melakukan aktivitas fisik yang biasa dilakukan. Anak-anak bermain dalam lingkaran untuk senam sederhana. Setelah itu memainkan beberapa permainan fisik yang telah menjadi kesepakatan bersama Setelah permainan fisik anak-anak duduk di dalam lingkaran untuk berdoa dan mengucapkan ucapan selamat pagi secara bergantian. Selanjutnya apersepsi guru menanyakan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.	a. Kegiatan fisik dan permainan b. Berdoa dan ucapan selamat pagi c. Apersepsi
2.	Kegiatan Inti I	Hari ini anak-anak dan guru akan mengevaluasi kerja proyek mereka dan mengevaluasi pengetahuan selama mempelajari tema planet. Anak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru menempelkan kertas besar pada dinding. Guru mengawali dengan meminta anak-anak untuk menceritakan pengetahuan yang telah mereka miliki selama mempelajari tema planet. Anak-anak yang akan berbicara mengangkat tangan dan setelah dipersilahkan mulai berbicara. Ada anak yang bercerita kalau planet ada merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus. Ada juga yang bercerita kalau hanya planet bumi yang bisa ditempati manusia karena di bumi ada oksigen dan air, dan beberapa pengetahuan lain yang diungkapkan anak-anak. Guru menuliskan semua pengetahuan yang diungkapkan anak-anak pada kertas besar yang ditempel di dinding. Setelah semua anak mengungkapkan guru merangkum pengetahuan anak	a. <i>Webbing</i> awal dengan anak-anak menceritakan pengetahuan selama mempelajari tema planet dan membuat proyek

		dan mereview pengalaman selama mempelajari tema planet.	
3.	Istirahat	Selanjutnya anak-anak kemudian cuci tangan dan bersiap-siap untuk makan snack bersama. Tidak lupa berdoa dan antri mengambil makanan. Selesai makan anak-anak juga tidak lupa membersihkan sisa makanan yang tercecer kemudian cuci tangan dan kembali lagi ke kelas untuk bermain bebas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cuci tangan b. Berdoa sebelum makan c. Makan bersama d. Membersihkan sisa makanan di lantai e. Bermain bebas
4.	Kegiatan Akhir	Karena waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB selanjutnya nak-anak dan guru duduk membentuk lingkaran. Guru dan anak-anak mengevaluasi proyek yang hari ini mereka kerjakan. Setelah itu berdoa pulang, “so”, dan bergantian salaman dengan guru kemudian pulang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi kegiatan hari ini b. Berdoa pulang c. “so” dan salaman dengan guru



LAMPIRAN VII
CATATAN DOKUMENTASI

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 1
 Hari/Tanggal : Selasa, 3 Desember 2013
 Waktu : Pukul 08.00-09.30 WIB
 Tempat : Sekolah Gajahwong

No.	Objek	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kelas	V	-	1 kelas A (kelas akar), 1 kelas B (kelas rumput). Tiap ruang kelas tersebut memiliki ruangan yang cukup luas
2.	Ruang perkantoran (<i>office</i>)	V	-	1 ruang kantor untuk kepala sekolah dan guru. Sarana dan prasarana di dalamnya, meliputi: meja, kursi, ATK, barang-barang untuk pembelajaran dan celengan anak untuk menabung setiap hari.
3.	Area bermain <i>indoor</i>	V	-	Terdapat di dalam kelas. Berisi bermacam-macam media yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain dan belajar. Meliputi botol-botol bekas, alat masak-masakan, bola dan lain sebagainya.
4.	Area bermain <i>outdoor</i>	V	-	Terletak di samping sekolah. Terdapat arena pasir, jembatan goyang, perosotan, dan terowongan. Sekolah juga memiliki wahana untuk bermain <i>outdoor</i> dikebun sekolah.
5.	Ruang dapur	V	-	Berisi segala macam peralatan dapur dan digunakan untuk menyiapkan konsumsi anak.
6.	Gudang	V	-	Gudang di Sekolah Gajahwong digunakan untuk menyimpan berbagai barang yang sudah tidak dipakai dan barang-barang besar yang masih dipakai.
7.	Kamar mandi	V	-	Kamar mandi ada dua dan ini merupakan kamar mandi umum untuk warga juga
8.	Mushola	V	-	Mushola berada diantara ruang kelas A dan B. Mushola merupakan fasilitas umum milik warga sekitar. Di dalamnya terdapat karpet, Al-Quran, dan mukena. Tempat ini juga biasa digunakan untuk pertemuan sekolah.
9.	Kebun	V	-	Dijadikan sebagai wahan belajar untuk anak. Kebun ditanami aneka sayur-sayuran dan menjadi penyumbang pemasukan sekolah.
10.	Bank Sampah	V	-	Berada di dekat sekretariat TABAAH, digunakan untuk tempat menampung sampah dari para donasi.
11.	Peternakan	V	-	terdapat ternak sapi dan dirawat oleh salah satu

				warga, selain itu biasa digunakan untuk sumber belajar anak.
12.	Ruang perpustakaan	V	-	Berada dimasing-masing kelas. Terdapat buku-buku cerita dan pengetahuan tentang anak. Buku-buku yang ada sudah lumayan lengkap.
13.	Tempat cuci tangan	V	-	Tempat cuci tangan berada di sebelah mushola dan berfungsi sebagai tempat wudhu juga.

CATATAN DOKUMENTASI

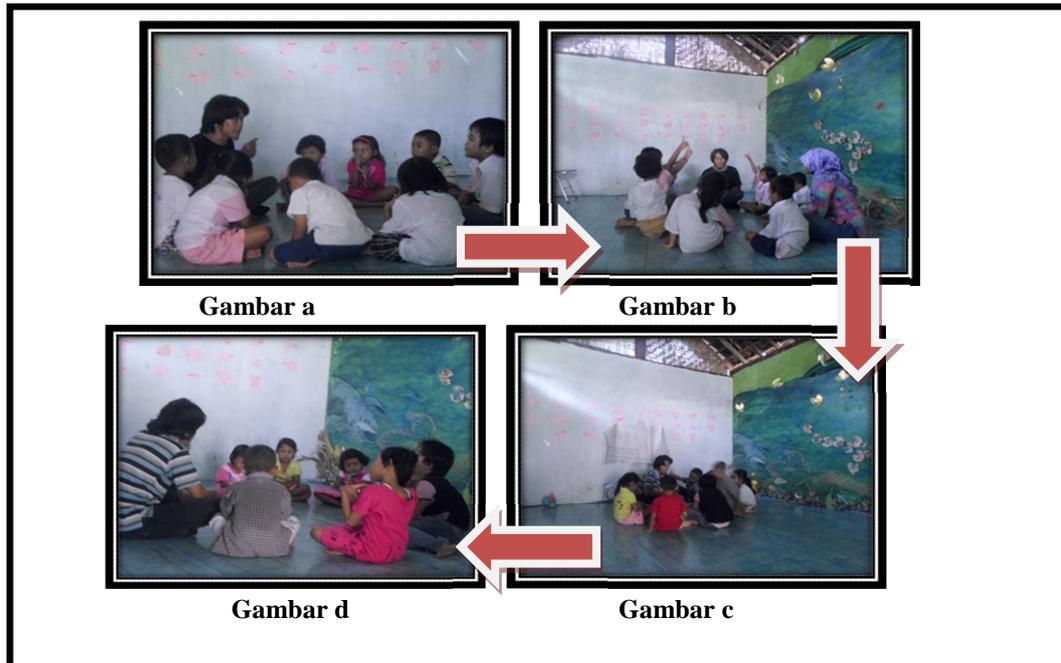
Kode data : CD 2
 Hari/Tanggal : Selasa, 3 Desember 2013
 Waktu : Pukul 09.30-11.00 WIB
 Tempat : Kelas B (kelas rumput)

No.	Perlengkapan Kelas	Keterangan		Analisis
		Ada	Tidak	
1.	Karpet	V	-	Terdapat 2 buah karpet di dalam kelas. Karpet yang terletak di area perpustakaan dan karpet yang digunakan anak ketika kegiatan awal di kelas.
2.	Meja lipat	V	-	Meja lipat digunakan untuk pembelajaran anak, karena jumlahnya hanya sedikit jadi jarang digunakan.
3.	Rak buku	V	-	Rak buku terletak di sudut kelas, dan digunakan untuk menyimpan bermacam-macam buku untuk bacaan anak dan media belajar. Buku yang ada disusun dengan rapi di dalam rak. Anak-anak terbiasa untuk merapikan kembali buku yang diambilnya ke dalam rak.
4.	Rak Anak	V	-	Masing-masing anak diberi rak kecil-kecil dan digunakan untuk menyimpan hasil karya yang telah mereka buat
5.	Kipas angin	V	-	Terdapat satu kipas angin ditaruh di atas dekat genting agar anak-anak tidak kepanasan ketika belajar.
6.	Komputer + CPU	V	-	Terdapat satu komputer dan CPU digunakan untuk menyimpan administrasi guru dan juga sebagai media belajar TIK bagi anak-anak, dan kadang digunakan anak untuk <i>skype</i> an dengan sekolah yang ada di Australia
7.	Perpustakaan	V	-	Berada di sudut kelas, terdapat bermacam-macam buku bacaan untuk anak dan buku-buku tentang PAUD. Buku yang diperoleh berasal dari bantuan pada donatur. Anak-anak sering berkunjung ke perpustakaan melihat-lihat gambar dan belajar membaca dari buku.
8.	Hiasan dinding	V	-	Hiasan dinding yang ada tidak terlalu banyak, hanya ada tempelan poster tentang sekolah gajahwong dan juga salah satu proyek akhir yang dulu pernah dibuat anak.
9.	Balok	V	-	Balok berda di dekat perpustakaa, balok yang ada bentuknya bermacam-macam dan jumlahnya cukup

				banyak.
10.	Bank Sampah	V	-	Berada dipojok kelas dan digunakan untuk menyimpan barang-barang bekas seperti kertas atau botol yang digunakan untuk bahan pembelajaran. Barang bekas yang ada disimpan pada drum-drum.
11.	Sapu + tempat sampah+	V	-	Terdapat sapu, <i>erok</i> , dan tempat sampah. Anak-anak terbiasa membersihkan tempat mereka duduk setelah makan.
12.	Tempat hasil karya anak	V	-	Terbuat dari kerancang bambu yang dihias dan digantungkan pada dinding. Kerancang ini berguna untuk menaruh hasil karya yang telah dibuat anak
13.	APE	V	-	APE yang ada tidak terlalu banyak, ada beberapa alat permainan untuk anak seperti masak-masakan, buah-buahan, dan mainan-mainan yang lain.
14	Alat tulis + peralatan pembelajaran	V	-	Terdapat satu loker untuk menyimpan alat-alat pembelajaran seperti gunting, lem, pensil, penggaris, buku, dan peralatan pembelajaran

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 3
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan anak pada fase 1



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Guru dan anak duduk melingkar di karpet. Guru mengajak anak-anak untuk menentukan tema yang akan dipilih untuk belajar dan bermain.
2. Gambar b : Masing-masing anak antusias ingin menyampaikan usulan ide tema dengan terlebih dahulu mengangkat tangan. Setelah dipersilahkan oleh guru baru memulai untuk bercerita atau menyampaikan ide mereka.
3. Gambar c : Guru menanyakan pengetahuan yang telah mereka peroleh dari tema yang mereka pilih. Guru menuliskan pada kertas besar sekaligus sebagai *webbing* awal.
4. Gambar d : Guru meminta anak-anak untuk menceritakan gambaran tema yang akan mereka pelajari setelah menonton film tentang planet dan tata surya pada kegiatan *entry point*.

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 4
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan Menggali Informasi pada Fase 2



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Guru bersama anak mengunjungi salah satu rumah warga untuk melakukan wawancara
2. Gambar b : Anak-anak didampingi guru mempelajari tema planet dari buku-buku yang dibawakan guru
3. Gambar c : Anak-anak mendengarkan penjelasan guru tentang planet dan tata surya sambil memperagakan
4. Gambar d : Anak menanyakan beberapa hal tentang planet dan tata surya pada guru
5. Gambar e : Diwaktu istirahat anak-anak mempelajari sendiri tentang tema planet
6. Gambar f : Anak-anak mengerjakan LKA tentang planet dan tata surya

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 5
Tempat : Kelompok B
Hal : Kegiatan *trip* anak pada fase 2



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Anak-anak tiba di Taman Pintar langsung berjalan membentuk kereta sambil bernyanyi menuju taman belakang
2. Gambar b : Di taman belakang anak-anak melakukan aktivitas biasa seperti di sekolah yaitu permainan fisik, dan makan bekal sebelum masuk gedung PAUD.
3. Gambar c : Anak-anak masuk ke gedung PAUD dan sebelum masuk arena Planetarium guru *merecall* pengetahuan yang dimiliki anak tentang tema planet
4. Gambar d : Anak-anak antusias menyaksikan pertunjukan di arena planetarium

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 6
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan Merencanakan Proyek pada Fase 2



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Anak-anak didampingi guru merencanakan bersama proyek akhir yang akan dibuat dari tema planet
2. Gambar b : Guru mendengar semua ide yang diusulkan anak dan guru bertugas menuliskan pada kertas yang ditempel di dinding
3. Gambar c : Guru merangkum semua ide anak dan memberikan gambaran proyek akhir yang akan mereka buat

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 7
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan Membuat Proyek Akhir pada Fase 3



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Anak-anak mengambil dan mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk membuat proyek.
2. Gambar b : Anak-anak mulai untuk membuat planet. Anak-anak mulai meremas-remas koran untuk membuat planet.

3. Gambar c : Anak-anak meremas koran dibentuk bulat kemudian di kasih lem dan diberi koran yang dibentuk bulat begitu seterusnya sampai besar.
4. Gambar d : Anak-anak asik mengecat planet yang mereka buat. Anak-anak juga belajar untuk mencampurkan warna.
5. Gambar e : Anak-anak membuat astronot mereka. Kegiatan diawali dengan membuat kaki dan tangan planet kemudian ditempel pada botol susu bekas dan diberi foto mereka.
6. Gambar f : Anak-anak akan membuat bintang. Anak-anak memulai dengan membuat gambar bintang setelah itu digunting dan diberi warna dengan pastel dan *glitter*.
7. Gambar g : Anak-anak menata bersama bintang yang telah mereka selesaikan
8. Gambar h : Anak-anak secara bersama membuat matahari dan memberi warna dengan crayon secara bersama-sama.

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 8
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan Merencanakan Proyek pada Fase 2



Gambar a

Keterangan gambar:

1. Gambar a : Anak-anak dibantu guru menaata bersama hasil proyek yang telah selesai dibuat. Anak-anak mempresentasikan hasil proyek yang mereka buat.

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 9
Tempat : Kelas rumput
Hal : Kegiatan Merencanakan Proyek pada Fase 2



Keterangan gambar:

1. Gambar a : Anak-anak bersama guru duduk dalam lingkaran. Anak-anak diminta menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki setelah mempelajari tema planet. Guru bertugas menulis pengetahuan yang disampaikan oleh semua anak.
2. Gambar b : Guru bersama anak merangkum pengetahuan yang diperoleh anak selama mempelajari tema planet. Mereka juga membuat kesimpulan bersama dari tema planet yang telah dipelajari

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 10
Tempat : Kelas B (kelas rumput)
Hal : fasilitas di dalam ruang kelas B



Gambar a



Gambar b



Gambar c



Gambar d



Gambar e



Gambar f



Gambar g

Keterangan gambar:

1. Gambar a : Gedung ruang kelas b (kelas rumput)
2. Gambar b : Bank sampah untuk menyimpan barang bekas yang digunakan untuk proses pembelajaran
3. Gambar c : Rak untuk menyimpan peralatan pembelajaran seperti gunting, lem, pensil, crayon, buku, dan lain-lain.
4. Gambar d : Ruang bermain dan tempat anak-anak membaca buku
5. Gambar e : Arena komputer untuk pembelajaran anak-anak
6. Gambar f : Rak untuk menyimpan balok yang jumlahnya cukup banyak
7. Gambar g : Perpustakaan kelas terdapat bermacam-macam buku bacaan untuk anak-anak yang jumlahnya cukup banyak

CATATAN DOKUMENTASI

Kode data : CD 11
Hal : Profil Sekolah Gajahwong



PROFIL SEKOLAH GAJAHWONG

TAABAH Team Advokasi Arus Bawah
Kampung Komunitas Ledhok 11moho, Muja-muju, Umbutharjo, Yogyakarta, Indonesia
Telp/sms : +628387872090, +628372097787, +628386712088 Email : sekolah.gajahwong@yahoo.co.id

**Memberikan ruang
Bagi anak usia dini**
Agar mendapatkan dunia bermainnya
Yang adil,
**Menghargai nilai-nilai inklusifitas
(Gender, suku, ras, agama, sosial, ekonomi),**
Ramah lingkungan hidup
Dan menghargai kearifan lokal
sehingga dapat tumbuh kembang dengan optimal

*Sekolah Gajahwong
24-04-2018
Diresmikan Oleh
Gubernur
GKR, Penbayun*

Kepada :
Yth. Bpk./Ibu/Sdr./i

Salam Perlibungan anak,
Salam perubahan dan salam kebersamaan.
Suatu kebahagiaan yang luar biasa, dimana sampai saat ini kita masih diberi karunia rangka membangun tatanan masyarakat menuju masyarakat mandiri.

Begitupun semulia apapun yang kita usahakan seolah hanya menjadi aktivitas belaka takala kita melupakan semangat kebersamaan yang semestinya menjadi pilar utama dalam kerja-kerja bersama masyarakat.

Maka dengan semangat kebersamaan, Sekolah Gajahwong mengajak Bapak, Ibu dan teman-teman sekalian untuk bersama-sama bergandengan tangan dalam rangka mengayuh dan mengupayakan pendidikan di SEKOLAH GAJAHWONG dengan optimal.

Kini, kami semakin percaya, ketika semangat kebersamaan dari berbagai pihak benar-benar terwujud, maka tidak ada yang tidak mungkin SEKOLAH GAJAHWONG yang kita bangun ini menjadi semakin bermakna bagi masyarakat luas.

Setiap Anak Memiliki HAK
Itulah semangat awal kami, suatu istilah yang sangat sederhana namun bermakna luas, menyangkut kepada makna kehidupan kami.
Meski begitu, istilah tersebut justru terasa sangat asing dari kehidupan kami.
Maka, tidak berlebihan ketika istilah tersebut akhirnya mampu menjadi tonggak lahirnya visi sederhana kami.
Setiap anak ditetaskan dunia manapun berkah atas hak-haknya, mulai dari Hak anak hidup, Hak perlindungan, Hak tumbuh kembang dan Hak Partisipasi.
Maka tidak terkecuali bagi putra-putri kami yang notabene berasal dari golongan Kaum Miskin Kota, dari keluarga marginal, PSK, pemalang, pengamen, anak jalanan-pun berkah atas HAK tersebut.
Apa yang kami maksud dengan HAK tersebut kami implementasikan sebagai **"Hak untuk memperoleh pendidikan"** Karena pendidikan lah yang sanggup memajukan manusia. Teruslah demi makna "Setiap Anak Memiliki HAK"

Terimakasih
Hormat kami
Sekolah Gajahwong

SEKOLAH GAJAHWONG

ibangun sebagai semangat advokasi dan fasilitasi menuju kemandirian masyarakat miskin kota.
Adalah sekolah gratis bagi anak-anak usia dini dan dasar, dari kalangan kaum miskin kota di wilayah Yogyakarta.

Berada di bantaran sungai Gajahwong tepatnya di Kampung Komunitas Ledhok 11moho
Menempati sebidang tanah berukuran +/- 12 X 16 Meter dengan menempati dua kelas (kelas akar dan kelas rumpun) serta satu mushola dan satu kebun
Sementara ini baru mampu memfasilitasi 35 orang anak usia dini dan 20 anak usia dasar.

Memiliki empat (4) orang guru dan dibantu enam (6) orang relawan
Dalam pembelajarannya menggunakan metode tematik, proyek, trip, area (art Cafe, lukis, sains, persiapan baca tulis berhitung, main peran, komputer, balok, celebration, environment dan 3R konsep (Reduce Reuse Recycle).

Mengangkat keberagaman, kearifan lokal, citra lingkungan hidup, dan berbasis ajar serta lingkungan masyarakat sekitar sebagai media pembelajaran sesuai kurikulum yang disusun.
Secara prinsip memberikan pendidikan untuk anak dan orang tua.

Memiliki enam program pendidikan yaitu :
(1) Kegiatan pembelajaran kelas bagi anak (PAUD, TK dan Dasar).
(2) Sekolah Keliling.
(3) Parenting, pendidikan tentang anak, life skill dan kes. reproduksi bagi orang tua murid.
(4) Perpustakaan.
(5) Posyandu dan peningkatan gizi serta kesehatan ibu, dan anak.
(6) Pelayanan dan advokasi perlindungan anak.

VISI dan MISI

**"Memberikan Ruang Bagi Anak Usia Dini
Agar Mendapatkan Dunia Bermainnya
Yang Menghargai Nilai-nilai Inklusifitas
(Gender, Suku, Ras, Agama, Sosial, Ekonomi),
Yang Adil, Ramah Lingkungan Hidup
Dan Menghargai Kearifan Lokal
sehingga Dapat Tumbuh Kembang Dengan Optimal"**

Berpusat Pada Anak

Metode pendidikan dan komunikasi yang diterapkan adalah berpusat pada anak, bukan anak yang berpusat pada edukator (guru) karena setiap anak memiliki potensi masing-masing

Pembelajaran Inspiratif, Kreatif, Inovatif, Menarik, dan Ilmiah

Kontribusi yang dirancang justru memanti benak anak agar dapat bermain dan belajar secara kreatif, dimana proses bermain tidak statis juga. Inspiratif yaitu tidak menatap bungkam anak akan mengangkat tema atau media belajar diluar kebiasaan, Inovatif yaitu selalu mengembangkan apa yang ada dan mencari ide-ide baru, serta menarik dan ilmiah, dimana dalam mengupas suatu bahan harus bisa hiburan dan dibutuhkan kebenarannya



Mengutamakan HAK ANAK

HAK HIDUP, HAK TUMBUH KEMBANG, HAK PERLINDUNGAN, HAK PARTISIPASI
Hak anak ini menjadi acuan dari segala bentuk pembelajaran di Sekolah Gajahwong



Trip

Adalah proses pembelajaran ke luar lingkungan sekolah. Trip ditujukan untuk mendukung tema yang diangkat dan menjadi bagian penting dari proses pembelajaran anak, sehingga anak akan mendapatkan suasana baru, gambaran konkrit dari tema yang diangkat, sehingga wawasan dan pengetahuan serta pemahaman anak akan lebih optimal



Discovery

Anak-anak dibimbing agar memiliki cara pandang yang luas dan tak terbatas. Kegiatan pembelajaran diupayakan pada aktivitas anak untuk menemukan sendiri berbagai aspek pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai melalui berbagai pengalaman



Proses BUKAN Hasil

Dalam proses pembelajaran (bermain) aktivitas yang diambil dari indikator sesuai tahapan perkembangan anak mengutamakan proses bermain bukan menanti hasil akhir. Proses ini lebih menitik beratkan pada bagaimana anak bekerja, bertanya dan menyelesaikan suatu pekerjaan, karena proses-lah yang sesungguhnya menjadi bagian penting dari tumbuh kembang anak



Inklusi dan Multikultur

Meski sementara ini murid-murid disekolah Gajahwong adalah anak-anak dari golongan kaum miskin kota (Pengamen, Pemulung dll) tetapi secara Prinsip Sekolah Gajahwong menerima segala bentuk perbedaan (Suku, Ras, Agama, ABK, Ekonomi dll) karena prinsip sesungguhnya didalam tatanan masyarakat terbangun dari perbedaan. Dengan Perbedaan anak akan belajar menghargai orang lain dan dirinya sendiri



SEKOLAH GAJAHWONG



Potret Tentang Kami

Potret Tentang Kami



Celebration / Perayaan

Ada banyak hal baik yang mudah dipahami anak dalam setiap perayaan. Sekolah Gajahwong mengapresiasi berbagai perayaan seperti perayaan hari raya agama, hari anak, hari buruh, hari bumi, hari kartini dll



Festival Sekolah Gajahwong

Pengajian Maulid Nabi >>



Pameran Karya Anak ^
"Yang Bekas
Yang Menghidupkan"



Parenting dan pendidikan bagi orang tua dan masyarakat dilakukan setiap sabtu minggu ke tiga dan empat

Parenting



Bukan hanya anak yang sekolah. Orang tua juga wajib belajar demi keselarasan pendidikan dan pola asuh anak antara di sekolah, rumah dan di tengah-tengah masyarakat

Kegiatan Lingkungan Hidup



Hunting dan membersihkan lingkungan sekolah dari sampah. Dilanjutkan klasifikasi dan mengolah sampah.



Kegiatan Kesehatan

Program edukasi kesehatan dijalankan agar anak memiliki kemandirian dalam rangka menjaga kesehatan, sehingga kemandirian dan menjaga kesehatan menjadi budaya mereka.



Edukasi cuci tangan dan gosok gigi. menanamkan tanggung jawab diri dan pola hidup sehat

Kegiatan Lingkungan Hidup



Menyambut musim hujan, menabur benih ikan di sungai Gajahwong menjadi sangat menyenangkan.



Kolam Renang Plastik

Keterbatasan tak menghalangi kami untuk bereksplorasi. Kolam renang kami dibuat dengan menganut prinsip 3R konsep. Re duce re use re cycle. Kolam renang dibuat dari plastik bekas.

Kolam renang dibuat dari plastik bekas.



Literasi Media

Pembekalan literasi sejak dini, memungkinkan anak mampu memilah dan mengelola media dan tayangan terutama TV sebagai media terdekat dengan anak

>> Kegiatan menonton tayangan dan TV bagi anak.

Makanan



Semua aktivitas pembelajaran selalu berprinsip pada HAK anak. Seperti selalu mengupayakan penyediaan makan dan air minum yang bersih dan sehat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Donasi sampah dari masyarakat diolah menjadi APE (Alat Permainan Edukatif)



Re-Duce,
Re-Use,
Re-cycle Activity

Pemeriksaan kesehatan secara kontinue dilakukan setiap tiga bulan sekali meliputi kesehatan gigi, kuku, tenggorokan, telinga dll. Ini dilakukan agar tumbuh kembang fisik anak juga bisa diupayakan dengan optimal.

POSYANDU juga diadakan setiap satu bulan sekali. Posyandu Edukatif ini selain diisi kegiatan Posyandu seperti pada umumnya juga diisi dengan kegiatan edukatif untuk orangtua dan anak.



Pemeriksaan Kesehatan



Pembelajaran tidak selalu dilakukan didalam ruangan. Prosentase bermain dan belajar di dalam ruangan dan diluar kelas dilakukan berimbang.

Eksplorasi ladang sungai hutan dan kebun sekitar Sekolah



Aktivitas luar ruangan
Out door Activity



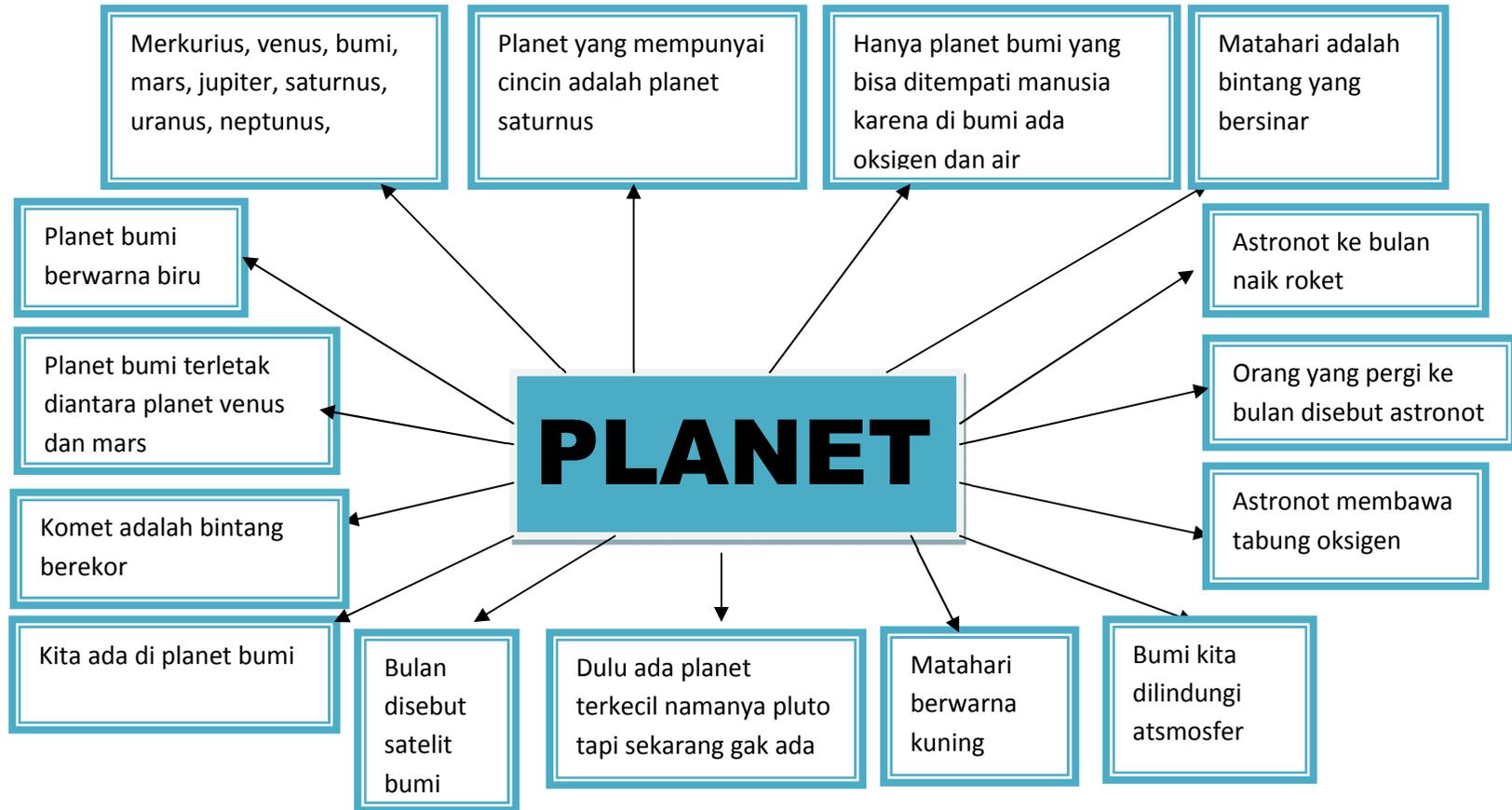


LAMPIRAN VIII
WEBBING AWAL & AKHIR

WEBBING AWAL TEMA PLANET



WEBBING AKHIR TEMA PLANET





LAMPIRAN IX
DATA SISWA KELOMPOK B
(KELAS RUMPUT)

DATA SISWA KELOMPOK B (KELAS RUMPUT) SEKOLAH GAJAHWONG

No	Nama Anak	Tempat, tgl lahir	L/P	Identitas Orang Tua	
				Nama	Pekerjaan
1	Faiz Arman Fauzi	Yogya, 25 Desember 2008	L	Zainal Abidin	Swasta
				Syamsiyah	Ibu rumah tangga
2	Prima Septa Chelseana	Yogya, 4 April 2008	P	Asep Sujarwo	Swasta
				Sinta Rusmiati	Swasta
3	Yunita Tabahlisa istiqomah	Yogya, 29 Juni 2008	P	Suratih (Semi)	Buruh
4	Zheyra Rena Anggreini	Yogya, 10 Maret 2008	P	Dodik	Buruh
				Tutik	Ibu rumah tangga
5	Kaka Putra Setiawan	Yogya, 1 Desember 2008	L	Siti Jayamah	Ibu rumah tangga
				Nugroho Setiawan	Swasta
6	Naila Putri Aprilia	11-Apr-07	P	Rohmad Basri	Tukang Ojek
				Olivia Miomo	Ibu rumah tangga
7	Dewi Hajar Arifah	02-Apr-07	P	Mudakkir	Pedagang
				Siti Suleha	Ibu rumah tangga
8	Firman Dwi Saputro	07-Mei-08	L	Jumiran	Buruh
				Purwatiningsih	Ibu rumah tangga
9	Dyta Wulandari	02-Des-08	P	Edi Yulianto	Buruh
				Srimiyati	Ibu rumah tangga
10	Dafa Maulana Holidaynis	19 Januari 2009	L	Siswanta	buruh
				Kusharini	ibu rumah tangga



LAMPIRAN X
RPP SEKOLAH GAJAHWONG

Rencana Program Pembelajaran Sekolah Gajahwong 2013/2014

Semester : 1 (Ganjil)

Kelas : Rumpit

Tema : Planet

Aspek perkembangan	Indikator	Pembelajaran	Kegiatan	Keterangan	Waktu pelaksanaan	Cakupan Indikator
Fisik	Motorik kasar	<i>Special Day</i>	Penentuan tema	Sharing ide dan pendapat	Rabu, 27 November 2013	SE : K : B : F :
	a. Anak dapat menggerakkan badan, tangan dan kaki untuk keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan melatih keberanian.	<i>Webbing awal</i>	Webbin awal tema planet	Mencari dan menggali sejauh mana pemahaman dan pengetahuan anak tentang planet dan tata surya	Kamis, 28 November 2013	SE : K : B : F :
	1. Berjalan ke berbagai arah dengan cara: berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan dengan jinjit.	<i>Enty Point</i>	Nonton film "Astronout"	Nonton film dan <i>story telling</i>	Jum'at, 29 november 2013	SE : K : B : F :
	2. Menirukan berbagai gerakan	Motorik	Petualangan ke luar angkasa	Motorik kasar di area outdoor, disiapkan lintasan dengan rintangan lompat, jalan engklek, merangkak. Antara satu pos ke pos lain disediakan bola dengan tulisan nama planet. Anak berpetualang dari satu planet menuju planet lainnya.	Senin, 2 Desember 2013	SE : K : B : F :

	3. Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki.	Area <i>indoor</i>	<p>Lukis : Melukis bebas media kertas, alat bahan kuas dan cat</p> <p>Art craft : Planet piring kertas</p> <p>Main peran : Astronot (makro)</p> <p>Sains : Siang disini – malam disana</p> <p>Persiapan menulis : Mencari jejak astronot</p> <p>Persiapan membaca : Perpus mini dengan buku-buku tentang planet</p> <p>Persiapan berhitung : Ada berapa pesawat luar angkasaku?</p>		Selasa, 3 Desember 2013	SE : K : B : F :
	4. Berjalan di atas papan titian.	Motorik	Asyiknya menjadi planet	Masing-masing anak berperan menjadi planet. Anak-anak akan berputar mengelilingi matahari sesuai revolusi dan rotasinya. Edukator berperan sebagai meteor yang mengganggu agar planet tertangkap atau keluar dari orbitnya. Planet yang keluar dari	Rabu, 4 Desember 2013	SE : K : B : F :

				orbitnya akan berubah jadi meteor.		
	5. Menendang bola ke depan dan ke belakang.	Special Day	Sains day : meneliti terjadinya siang dan malam, gerhana bulan dan bintang.	Menggunakan bola dan senter	Kamis, 5 Desember 2013	SE : K : B : F :
	Motorik halus	Area indoor	Lukis : Melukis tata surya. media kertas, alat bahan kuas dan cat Art craft : Bintangku Main peran : Teleskop canggih Sains : Ruang hampa udara Persiapan menulis : kemana astronot pergi? Persiapan membaca : Perpus mini dengan buku-buku tentang planet Persiapan berhitung : berapa jumlah bulan di planet itu?	Art craft : membuat bentuk bintang dari kardus dan memberi warna sesuai terangnya bintang. Main peran : Disediakan teropong (dari keker) anak mengamati langit menggunakan kekeran. Sains : gunakan plastik besar dan transparan (bening), anak masuk (dibungkus plastik) agar merasakan kalo tidak ada oksigen. Catatan : area sains ditunggu satu orang khusus untuk mengawasi.	Jumat, 6 desember 2013	SE : K : B : F :
	a. Anak dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan, kekuatan otot, dan koordinasi	Area indoor	Lukis : Cap bintang. Media mal bentuk bintang, alat bahan		Senin , 9 Desember 2013	SE : K : B :

			cat Art craft : Pesawat luar angkasa botol bekas Main peran : Ada alien Sains : gersangnya planet mars Persiapan menulis : planet biru. Persiapan membaca : Perpus mini dengan buku-buku tentang planet Persiapan berhitung : berapa bintangmu?			F :
	1. Menggambar bebas dari bentuk dasar : titik, lingkaran, segitiga, persegi panjang, dll.	<i>Trip</i>	<i>Trip</i> ke planetarium di taman pintar	Melaksanakan <i>trip</i> ke planetarium di taman pintar	Selasa, 10 Des 2013	SE : K : B : F :
	2. Menggambar dengan berbagai media : pensil, spidol, pensil warna, krayon, kapur tulis, bahan-bahan alam sesuai dengan tema.		Merencanakan Proyek Akhir	Merencanakan bersama proyek akhir yang akan dikerjakan	Rabu, 11 Des 2013	SE : K : B : F :
	3. Anak dapat melipat sederhana	Proyek	Membuat planet	Mengumpulkan bahan yang diperlukan dan bersama-sama membuat proyek planet	Kamis, 12 Des 2013	SE : K : B :

						F :
	4. Melukis dengan berbagai media (kuas, tidue, bulu ayam, daun-daunan, spon, jari dll)	Proyek	Mengecat planet	Melanjutkan membuat proyek planet dan mengecat planet-planet yang dibuat	Jumat, 13 Des 2013	SE : K : B : F :
	5. Menggantung dengan berbagai media.	Proyek	Membuat astronot	Mengumpulkan bahan yang diperlukan, membuat astronot dari botol susu bekas dan kardus susu dan diberi foto masing-masing anak	Senin, 16 Des 2013	SE : K : B : F :
	6. Menjahit bervariasi (jelujur & silang) dengan tali raffia, tali kenur & benang wol.	Proyek	Membuat bintang	Membuat bintang dari kardus susu bekas dengan cara menggambar bintang, menggantung, dan mewarnai bintang	Selasa, 17 Des 2013	SE : K : B : F :
	7. Menganyam dengan berbagai media misalnya: kain perca, sedotan, daun, kertas.	Proyek	Membuat matahari dan tulisan-tulisan planet	Membuat bersama-sama matahari dan membuat tulisan masing-masing planet untuk diempel	Rabu, 18 Des 2013	SE : K : B : F :
	8. Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan : adonan tepung, pasir, bubur kertas.	Proyek	Pameran proyek	Menata hasil proyek dan presentasi hasil proyek	Kamis, 19 Des 2013	SE : K : B : F :
	9. Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media.	-	Webbing akhir tema planet	Menceritakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki setelah mempelajari tema planet	Jumat, 20 Des 2013	SE : K : B : F :

	10. Dapat mengoperasikan mouse komputer (<i>Click, Double click, Click & Drag</i>), menggambar atau mengetik.					
	<p>a. Berperilaku sopan santun.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi dan membalas salam. 2. Berbicara dengan ramah (tidak membentak / berteriak) dengan : 3. Guru & teman di Sekolah Gajahwong 4. Tamu yang datang ke Sekolah Gajahwong 5. Mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu. <p>b. Terbiasa untuk disiplin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ke sekolah tepat waktu. 2. Mentaati peraturan dan kesepakatan yang ada <p>c. Berperilaku saling menghormati.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan memperhatikan teman bicara. <p>d. Dapat menunjukkan rasa percaya diri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berani bertanya secara sederhana. 2. Berani tampil bercerita atau menyanyi. 3. Mampu menyelesaikan masalahnya sendiri 4. Mampu mengambil keputusan secara 					

	<p>sederhana.</p> <p>e. Terbiasa menunjukkan kepedulian</p> <p>1. Senang menolong</p> <p>2. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati.</p> <p>3. Mau berbagi</p> <p>f. Terbiasa menjaga lingkungan.</p> <p>1. Memelihara lingkungan, misalnya: Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, juga membuang sampah pada tempatnya.</p> <p>2. Menghemat pemakaian, misalnya: air, lem, selotipe, doubel tip, cat, plester dll.</p> <p>g. Dapat bertanggung jawab.</p> <p>1. Menyelesaikan kegiatan yang dipilihnya sendiri.</p> <p>2. Membereskan perlengkapan pribadi dan peralatan makan dan minumannya.</p> <p>3. Dapat memimpin kelompok (kelas). (6 - 7 anak).</p> <p>h. Menunjukkan sikap kerja sama dan persatuan.</p> <p>1. Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri).</p> <p>2. Dapat melaksanakan tugas kelompok.</p> <p>a. Anak dapat berkomunikasi atau</p>
Sosial emosi	

	<p>berbicara secara lisan.</p> <p>1. Menceritakan pengalaman / kejadian dengan bahasanya sendiri, dan menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, kemarin, besok dll).</p>	
	<p>b. Anak dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana serta meng-komunikasikannya.</p>	
	<p>1. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut.</p>	
	<p>c. Anak memiliki perbendaharaan kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari.</p>	
	<p>1. Mengucapkan dan memahami makna kosa kata baru yang berhubungan dengan tema kegiatan di sekolah.</p>	
	<p>2. Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuatnya sendiri.</p>	
	<p>d. Anak dapat memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan (pra membaca)</p>	
	<p>1. Menghubungkan gambar / benda</p>	

	<p>dengan kata (Tahap fonetik).</p> <p>2. Menghubungkan gambar / benda dengan pola kata tertentu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase nomina ◆ Frase Nomina + Frase adjektiva ◆ Frase Nomina + Frase numeralia ◆ Frase Nomina + Frase verba ◆ Frase Nomina + Frase preposisi <p>3. Mengembangkan pemahaman membaca secara sederhana.</p> <p>e. Anak dapat menyanyikan beberapa lagu anak.</p>	
Bahasa	<p>f. Anak dapat mereproduksi kata</p> <p>g. Anak dapat membaca nama panjangnya sendiri.</p> <p>h. Anak dapat menulis angka 0 - 20</p> <p>a. Anak dapat memahami bilangan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebut urutan bilangan 30-40. 2. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 30-40. 3. Membuat urutan bilangan 30-40 dengan benda-benda. 	

	4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 30-40.	
	b. Anak dapat memahami konsep matematis sederhana (menjumlahkan 1 - 10 menggunakan benda)	
	c. Anak dapat memahami bentuk geometri.	
	1. Membuat bentuk-bentuk geometri.	
	2. Mengelompokkan benda-benda 3 Dimensi.	
	d. Anak dapat memahami konsep waktu.	
	1. Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.	
	2. Menyebutkan nama hari, bulan dan tahun.	
	e. Anak dapat memahami konsep matematika sederhana.	
	1. Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, ranting, penggaris, meteran dll.	
	2. Membedakan sesuatu berdasarkan persamaan dan perbedaan dan besar-kecilnya ukuran.	
	3. Menjumlah benda sampai 10.	
	f. Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana.	
Kognisi	1. Mencoba dan menceritakan	

	pengamatannya tentang sesuatu.	
	2. Memahami proses dari suatu kegiatan sains	
	3. Mengungkapkan sebab akibat	
	4. Melaporkan hasil pengamatannya dalam berbagai bentuk.	
	g. Anak dapat bermain konstruksi (balok atau pasir)	
	h. Pemahaman tentang tema	
	1. Mengetahui & memahami pengetahuan sistem tata surya secara sederhana.	
	2. Mengetahui nama-nama planet.	
	3. Mengetahui macam-macam bintang berdasarkan warna sinarnya	
	4. Mengetahui klasifikasi beberapa planet berdasarkan julukan, ciri khusus, jarak, ukuran dan kandungannya.	
	5. Mengetahui secara sederhana pengertian, cara kerja, kondisi dan resiko seorang astronot di ruang angkasa.	
	6. Mengetahui secara sederhana kendaraan dan peralatan astronot.	
	7. Mengetahui macam-macam benda-benda langit	
	8. Mengetahui secara sederhana ciri	

	khusus dari planet bumi.	
	9. Mengetahui secara sederhana pengertian atmosfer, grafitasi dan oksigen sebagai unsur pokok di planet bumi sebagai bagian dari sumber kehidupan.	
	10. Memahami prinsip-prinsip dasar pelestarian lingkungan dari tema planet, meliputi hal-hal yang berkaitan dengan pelestarian admosfir bumi dan pemahaman dari bahaya “Efek Rumah Kaca”	
	11. Memahami nilai-nilai keimanan dari tema planet, bahwa alam semesta adalah ciptaan tuhan	

Yogyakarta, Desember 2013

Mengetahui

Koordinator sekolah Gajahwong

Faiz Fakhruddin



LAMPIRAN XI
CATATAN PENILAIAN ANAK

Laporan Penilaian Perkembangan Anak

Nama : Yunita

Aspek Perkembangan	Perkembangan Anak	Keterangan/ Uraian
Fisik	1. Motorik kasar	
	Anak dapat menggerakkan badan, tangan dan kaki untuk keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan melatih keberanian.	
	♦ Berjalan ke berbagai arah dengan cara: berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan dengan ...	Yunita dapat berjalan ke depan dengan tumit dan juga berjalan ke depan dengan berjinjit seperti saat bermain ninja warrior.
	♦ Menirukan berbagai gerakan	Yunita dapat menirukan berbagai gerakan, misalnya menirukan gerakan dari berbagai binatang, ini terlihat saat Yunita bermain "mbah gajahwong".
	♦ Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki.	Yunita dapat melompat ke depan dengan menggunakan satu kaki (engklek) sebanyak 15 lompatan dan engklek kebelakang sebanyak 3 lompatan, Yunita juga dapat melompat kedepan menggunakan dua kaki sebanyak 13 lompatan.
	♦ Berjalan di atas papan titian.	Yunita dapat berjalan di atas papan titian dari bambusepanjang 5 meter. Yunita melakukannya dengan merentangkan kedua tangannya untuk keseimbangan badannya.
	♦ Berlari kemudian melompat dengan seimbang tanpa jatuh.	Yunita dapat berlari kemudian melompat sejauh 160 cm. Misalnya pada saat bermain ninja warrior Yunita berlari kencang kemudian melompat dibekang garis yang telah ditetapkan.
	♦ Menendang bola ke depan dan ke belakang.	Yunita dapat menendang bola ke depan sejauh 10 m, dan menendang bola ke belakang sejauh 7 m. ini terlihat saat bermain motorik menggunakan bola.
	♦ Melempar dan menendang bola ke satu arah sasaran	Yunita dapat melempar bola ke keranjang basket, dan menendang bola ke gawang dari jarak 5 meter.
		2. Motorik halus

	<p>Anak dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan, kekuatan otot, dan koordinasi</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menggambar bebas dari bentuk dasar : titik, lingkaran, segitiga, persegi panjang, dll. 	<p>Yunita menggambar bebas dari berbagai bentuk dasar, misalnya bentuk segitiga menjadi gambar ikan, bentuk persegi menjadi pesawat luar angkasa dan bentuk lingkaran menjadi planet.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menggambar dengan berbagai media : pensil, spidol, pensil warna, krayon, kapur tulis, bahan-bahan alam sesuai dengan tema. 	<p>Yunita dapat menggambar dengan berbagai media yaitu pensil, spidol, pensil warna, dan krayon misalnya : gambar ikan, planet dan meteor. Yunita menggambar pada tahap 10, yaitu menggunakan bagian bawah kertas, menjadi <u>garis dasar untuk gambarnya.</u></p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Anak dapat melipat sederhana 	<p>Yunita dapat meniru melipat kertas menjadi bentuk pesawat, dan amplop. Misalnya pada saat bermain di Area Art craft Yunita membuat pesawat dari lipatan Koran dan membuat amplop saat membuat kartu ucapan saat peringatan hari ibu</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Melukis dengan berbagai media (kuas, tidue, bulu ayam, daun-daunan, spon, jari dll) 	<p>Yunita dapat melukis dengan media kuas, jari, spoon, lilin, misalnya: Melukis planet dan ikan. Yunita melukis pada tahap 9, yaitu menggambar objek-objek sederhana, dan masih mengambang di atas kertas.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menggantung dengan berbagai media. 	<p>Yunita dapat menggantung kertas, karton dan kardus tebal. Misalnya yunita menggantung gambar astronot, dan menggantung karton serta kardus saat membuat proyek tema planet.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menjahit bervariasi (jelujur & silang) dengan tali raffia, tali kenur & benang wol. 	<p>Yunita dapat menjahit bervariasi menggunakan tali kenur. Misalnya Yunita menyatukan pola orang dan pola pakaian astronot menggunakan tali kenur kecil dengan pola jelujur dan pola silang.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menganyam dengan berbagai media misalnya: kain perca, sedotan, daun, kertas. 	<p>Yunita dapat menganyam sederhana, misalnya Yunita menganyam helaian kertas Koran menjadi jaring ikan.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan : adonan tepung, pasir, bubur kertas. 	Yunita dapat membuat bentuk planet dari adonan kertas koran. Selain itu Yunita mengikuti perkembangan proses pembuatannya, yaitu dari koran yang dihancurkan, dicampur air dan lem kayu hingga menjadi adonan kemudian dibentuk menjadi planet, kemudian dijemur sampai kering, kemudian dicat.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media. 	Yunita dapat menciptakan astronot dari botol, karton dan kertas bekas.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dapat mengoperasikan mouse komputer (<i>Click, Double click, Click & Drag</i>), menggambar atau mengetik. 	Yunita dapat mengoperasikan mouse computer (<i>Click, double click, click and drag</i>). Selain itu Yunita juga dapat menggambar dengan menggunakan software <i>paint brush</i> , misalnya menggambar laut dan nelayan. Yunita juga dapat menulis angka 1 – 9 Pada program Microsoft word.
Sosial - Emosi	1. Berperilaku sopan santun.	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Memberi dan membalas salam. 	Yunita mau memberi dan membalas salam. Seperti pada saat lingkaran pijakan awal setelah doa awal, Yunita mau menjawab salam dan mengucapkan salam baik dari guru maupun temannya yang ada disampingnya.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Berbicara dengan ramah (tidak membentak / berteriak) dengan : 	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru & teman di Sekolah Gajahwong 	Dengan bantuan, Yunita dapat berbicara ramah dengan guru dan teman di Sekolah Gajahwong.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Tamu yang datang ke Sekolah Gajahwong 	Yunita dapat berbicara ramah dengan tamu. Misalnya menanyakan namanya siapa sambil menyodorkan tangannya untuk bersalaman bersalaman.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu. 	Yunita mau mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu. Misalnya pada saat diberi bekal sekolah Yunita mengucapkan terimakasih <u>tanpa harus diingatkan.</u>
	2. Terbiasa untuk disiplin.	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Ke sekolah tepat waktu. 	Yunita dapat datang ke sekolah tepat waktu. Meski beberapa kali terlambat atau bahkan tidak masuk sekolah tanpa memberikan alasan yang jelas.

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mentaati peraturan dan kesepakatan yang ada 	Yunita mulai dapat mentaati kesepakatan kelas, misalnya : mendengarkan temannya bercerita dalam kelompok besar atau bergantian.
	3. Berperilaku saling menghormati.	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mendengarkan dan memperhatikan teman bicara. 	Yunita sudah mulai bisa intens untuk mendengarkan dan memperhatikan temannya yang sedang bercerita ataupun bicara.
	4. Dapat menunjukkan rasa percaya diri.	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Berani bertanya secara sederhana. 	Yunita berani bertanya sederhana, misalnya : matahari itu panas sekali ya?
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Berani tampil bercerita atau menyanyi. 	Yunita berani bercerita di depan teman-temannya. Misalnya pada saat cerita kabar Yunita bercerita tentang pengalamannya bermain bersama Nena saat hari libur.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mampu menyelesaikan masalahnya sendiri 	Yunita terkadang masih menyelesaikan masalahnya dengan merengek, tetapi Yunita sudah mulai bisa menyelesaikan masalahnya sendiri dengan baik
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mampu mengambil keputusan secara sederhana. 	Yunita bisa menentukan keputusan sederhana, misalnya pada saat bermain sains day, ketika diberi pilihan memilih salah satu planet, Yunita memilih venus sebagai peran yang dia ambil.
	5. Terbiasa menunjukkan kepedulian	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Senang menolong 	Yunita mau membantu teman, misalnya : Yunita membantu Prima mencampur cat dalam menyelesaikan proyek membuat planet.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati. 	Yunita sudah mulai bisa untuk dapat menggunakan barang milik sekolah atau milik temannya dengan hati-hati.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mau berbagi 	Yunita mau berbagi memainkan mainannya yang dia bawa dengan temannya.
	6. Terbiasa menjaga lingkungan.	

	<ul style="list-style-type: none"> Memelihara lingkungan, misalnya: Mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan, juga membuang sampah pada tempatnya. 	Yunita masih perlu diingatkan untuk mau mengembalikan mainan / area pada tempatnya dengan rapi juga pada tempatnya dan masih perlu juga diingatkan untuk membuang sampah setelah bermain di area.
	<ul style="list-style-type: none"> Menghemat pemakaian, misalnya: air, lem, selotipe, double tip, cat, plester dll. 	Yunita terkadang masih diingatkan untuk menghemat pemakaian air, lem, selotip, double tip, cat dan lainnya.
	7. Dapat bertanggung jawab.	
	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan kegiatan yang dipilihnya sendiri. 	Terkadang Yunita masih harus diingatkan agar menyelesaikan kegiatan yang dipilihnya sendiri.
	<ul style="list-style-type: none"> Membereskan perlengkapan pribadi dan peralatan makan dan minumannya. 	Yunita masih harus diingatkan untuk membereskan perlengkapan pribadi dan peralatan makan dan minumannya.
	<ul style="list-style-type: none"> Dapat memimpin kelompok (kelas). (6 - 7 anak). 	Yunita dapat memimpin kelas atau kegiatan yang bersifat leadership. Misalnya Yunita memimpin teman-temannya untuk menyelesaikan proyek Planet.
	8. Menunjukkan sikap kerja sama dan persatuan.	
	<ul style="list-style-type: none"> Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri). 	Yunita senang bermain dengan temannya. Dalam tahap bermain Yunita dapat bekerja sama dengan temannya.
	<ul style="list-style-type: none"> Dapat melaksanakan tugas kelompok. 	Yunita dapat melaksanakan tugas kelompok, misalnya : proyek dengan tema lingkungan : mengamati lingkungan anggota keluarga dan Kampung Ledhok Timoho
Bahasa	1. Anak dapat berkomunikasi atau berbicara secara lisan.	
	<ul style="list-style-type: none"> Menceritakan pengalaman / kejadian dengan bahasanya sendiri, dan menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, kemarin, besok dll) 	Yunita dapat menceritakan pengalaman / kejadian dengan bahasanya sendiri, dan menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, kemarin, besok dll).

	<p>2. Anak dapat mendengarkan dan memahami kata dan kalimat sederhana serta mengkomunikasikan nya</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut. 	<p>Yunita dapat mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut. Misalnya : story board dari film planet.</p>
	<p>3. Anak memiliki perbendaharaan kata yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mengucapkan dan memahami makna kosa kata baru yang berhubungan dengan tema kegiatan di sekolah. 	<p>Yunita dapat mengucapkan dan memahami makna kosa kata baru yang berhubungan dengan tema kegiatan di sekolah. Misalnya pada saat membahas masalah perilaku negative dengan istilah bullying Yunita dapat memahaminya.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuatnya sendiri. 	<p>Yunita dapat bercerita tentang gambar yang dibuatnya sendiri. Misalnya Yunita bercerita tentang gambar astronot yang dibuatnya.</p>
	<p>4. Anak dapat memahami bahwa ada hubungan antara bahasa lisan dan tulisan (pra membaca)</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menghubungkan gambar / benda dengan kata (Tahap fonetik). 	<p>Yunita dapat membaca kata dengan tahap fonetik 5. Misalnya : logo smile. Dan Yunita mengatakan smile atau senang.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menghubungkan gambar / benda dengan pola kata tertentu : 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase nomina 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase adjektiva 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase numeralia 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase verba 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Frase Nomina + Frase preposisi 	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mengembangkan pemahaman membaca secara sederhana. 	<p>Yunita masih membutuhkan bantuan untuk membaca paragraph pendek. Misalnya : <i>art craft</i>, di kelas rumput. Dan Yunita dapat menceritakan maksud dari tulisan yang telah dibacanya.</p>
	<p>5. Anak dapat menyanyikan beberapa lagu anak.</p>	<p>Yunita dapat menyanyikan beberapa lagu anak. Misalnya : menyanyikan lagu planet pada saat trip di planetarium.</p>

	6. Anak dapat mereproduksi kata	Yunita dapat produksi kata. Misalnya : astronot, planet, komet, dan meteor. Kata-kata tersebut muncul pada saat mengobrol dengan teman ataupun saat main peran
	7. Anak dapat membaca nama panjangnya sendiri.	Yunita dapat menghafal mana panjangnya tetapi masih harus dibantu agar dapat membaca nama panjangnya sendiri.
	8. Anak dapat menulis angka 0 - 20	Yunita dapat mereproduksi angka 0 sampai 20.
Kognisi	1. Anak dapat memahami bilangan.	
	♦ Menyebut urutan bilangan 30-40.	Yunita dapat menyebutkan urutan bilangan 30-40 bahkan sampai 100.
	♦ Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 30-40.	Yunita dapat membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 30-40.
	♦ Membuat urutan bilangan 30-40 dengan benda-benda.	Yunita mulai bisa untuk membuat urutan bilangan 30-40 dengan benda-benda.
	♦ Memasang lambang bilangan dengan benda-benda 30-40.	Yunita masih membutuhkan bantuan agar dapat memasang lambang bilangan dengan benda-benda 30-40.
	2. Anak dapat memahami konsep matematisederhana(menjumlahkan 1 - 10 menggunakan benda)	Yunita dapat menjumlahkan 1-10, baik menggunakan benda atau tanpa benda. Yunita menghitung dengan bantuan jari-jarinya.
	3. Anak dapat memahami bentuk geometri.	
	♦ Membuat bentuk-bentuk geometri.	Yunita dapat membuat bentuk-bentuk geometri diatas tanah.
	♦ Mengelompokkan benda-benda 3 Dimensi.	Yunita dapat mengelompokkan benda-benda 3 Dimensi (kubus, balok segitiga, balok silinder) yang sejenis.
	4. Anak dapat memahami konsep	
♦ Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.	Yunita masih membutuhkan bantuan agar dapat menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam, misanya : jam 11 tepat atau jam 8 tepat.	
♦ Menyebutkan nama hari, bulan dan tahun.	Yunita dapat menyebutkan nama hari, tetapi masih membutuhkan bantuan untuk menyebut bulan dan tahun (hari Selasa, tanggal 17, bulan Desember, tahun 2013) yang sedang dilalui dengan tepat	

	5. Anak dapat memahami konsep matematika sederhana.	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, ranting, penggaris, meteran dll. 	Yunita dapat mengukur panjang dengan ranting. Misalnya mengukur panjang bambu papan titian menggunakan ranting kering.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membedakan sesuatu berdasarkan persamaan dan perbedaan dan besar-kecilnya ukuran. 	Yunita dapat menemukan perbedaan dan dua gambar yang mirip. Yunita juga dapat membedakan benda yang lebih besar dan lebih kecil. Contohnya ketika membedakan dua biji karet yang ditemukan. Yunita dapat menunjukkan mana yang lebih besar mana yang lebih kecil.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Menjumlah benda sampai 10. 	Yunita dapat menjumlah benda sampai 10. Misalnya menjumlah pensil yang berwarna hitam Yunita menghitungnya dari 1 – 10 sambil mengambil pensil mengikuti bilangan yang disebutkan
	6. Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana.	
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mencoba dan menceritakan pengamatannya tentang sesuatu. 	Yunita mencoba dan menceritakan pengamatannya tentang sesuatu, misalnya Yunita menceritakan tentang pengamatannya di planetarium.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Memahami proses dari suatu kegiatan sains 	Yunita dapat memahami proses dari suatu kegiatan sains, misalnya pada kegiatan mencari tahu mengapa bayangan bisa terjadi, Yunita melakukan sains sederhana dengan menyinari bola menggunakan senter, lilin, juga cahaya matahari.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mengungkapkan sebab akibat 	Yunita dapat mengungkapkan sebab akibat terjadinya sesuatu, misalnya cat warna biru dicampur warna kuning mengakibatkan warna cat menjadi hijau. Juga sebab dari bubur kertaas yang dijemur maka akan mengering.
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Melaporkan hasil pengamatannya dalam berbagai bentuk. 	Yunita dapat melaporkan hasil pengamatannya dalam bentuk gambar dan cerita. Misalnya setelah mengamati panorama planetarium, Yunita menggambar planet-planet dan menceritakan bahwa planet yang digambarnya adalah planet mars.

	7. Anak dapat bermain konstruksi (balok atau pasir)	Yunita dapat bermain konstruksi (balok) pada tahap 11 (membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai benda)
	8. Pemahaman tentang tema	
	a. Tema Ikan	
	♦ Mengetahui & memahami pengetahuan ikan	Yunita memahami pengertian ikan sebagai binatang yang hidup didalam air.
	♦ Memahami prinsip dasar hidup seekor ikan	Yunita bisa memahami prinsip dasar hidup seekor ikan, Yunita memahami bahwa ikan hidup didalam air, bernafas menggunakan insang, memiliki sisik sebagai pelindung dan memiliki sirip sebagai alat berenang.
	♦ Mengetahui jenis-jenis ikan berdasarkan habitat tempat hidupnya (ikan air tawar, payau, asin)	Yunita mengetahui dan mampu mengungkapkan tiga jenis ikan berdasarkan habitat tempat hidupnya yaitu ikan air tawar, ikan air payau, ikan air asin.
	♦ Mengetahui anatomi / bagian-bagian tubuh ikan	Yunita bisa mengetahui bagian-bagian tubuh ikan meliputi kepala, badan, ekor, sirip atas, sirip samping dan sirip ekor.
	♦ Mengetahui nama, nama dan jenis-jenis ikan	Yunita dapat memahami beberapa nama dan jenis ikan berdasarkan habitat hidupnya. Misalnya yunita menyebutkan ikan lele, cetol, nila sebagai ikan air tawar. Kemudian ikan tongkol, lobster, paus, hiu sebagai ikan air asin/ikan laut.
	♦ Memahami konsep dasar insang dan paru-paru	Yunita bisa memahami konsep dasar dari insang dan paru-paru. Misalnya Yunita mengatakan bahwa insang berfungsi untuk memisahkan oksigen dan air, serta paru-paru berfungsi untuk menarik oksigen secara langsung.
	♦ Mengetahui fungsi ikan bagi manusia	Yunita bisa mengetahui fungsi ikan bagi manusia. Yunita mengungkapkan bahwa ikan adalah makanan bagi manusia.
	♦ Mengetahui kandungan protein pada ikan, dan memahami pentingnya protein sebagai zat penting bagi tumbuh kembang manusia.	Yunita dapat mengetahui bahwa ikan mengandung protein yang baik untuk manusia. Yunita juga mengatakan jika orang suka makan ikan maka ia akan menjadi sehat dan pintar
	♦ Mengetahui dan memahami terumbu karang dan hutan mangrove sebagai habitat ikan	Yunita dapat memahami bahwa terumbu karang dan hutan mangrove adalah habitat ikan, Yunita juga dapat memahami pelestarian terumbu karang. Misalnya Yunita mengatakan bahwa "Terumbu karang harus dijaga agar ikan-ikan senang, punya rumah dan dapat makanan banyak".

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Memahami konsep pelestarian lingkungan dari tema ikan 	<p>Yunita masih membutuhkan bantuan untuk dapat memahami secara utuh makna pelestarian lingkungan, bahwa terumbu karang dan hutan mangrove harus dijaga untuk kelestarian lingkungan.</p>
	<p>b. Tema Planet</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui & memahami pengertian sistem tata surya secara sederhana. 	<p>Yunita dapat mengetahui dan memahami pengertian dari sistem tata surya secara sederhana, Yunita mengungkapkan bahwa di langit ada bulan, planet-planet, bintang-bintang, meteor dan komet.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui nama-nama planet. 	<p>Yunita dapat menyebutkan delapan planet yang ada di sistem tata surya, yaitu planet merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnur, uranus dan neptunus.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui macam-macam bintang berdasarkan warna sinarnya 	<p>Yunita dapat menyebutkan jenis-jenis bintang berdasarkan warna sinarnya. Yunita menyebutkan empat jenis bintang yaitu bintang dengan sinar berwarna merah, kuning, biru dan putih. Yunita juga memahami bahwa planet dengan sinar berwarna putih adalah bintang dengan sinar paling panas dan paling terang.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui klasifikasi beberapa planet berdasarkan julukan, ciri khusus, jarak, ukuran dan kandungannya. 	<p>Yunita dapat mengetahui nama-nama planet berdasarkan klasifikasinya, misalnya Yunita menyebutkan bahwa planet mars dijuluki planet merah, bumi dijuluki planet biru dan satunus planet bercincin. Yunita juga mengetahui bahwa planet merkurius adalah planet terdekat dengan matahari dan neptunus planet terjauh dari matahari.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui secara sederhana pengertian, cara kerja, kondisi dan resiko seorang astronot di ruang angkasa. 	<p>Yunita dapat mengetahui apa itu astronot. Yunita mengungkapkan bahwa astronot adalah seorang yang bekerja dengan pergi ke luar angkasa. Yunita mengatakan seorang astronot harus menggunakan pakaian khusus dan membawa tabung oksigen untuk keluar angkasa, juga harus menggunakan pesawat luar angkasa untuk pergi keluar angkasa. Seorang astronot bisa hilang atau terbakar di luar angkasa.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mengetahui secara sederhana kendaraan dan peralatan astronot. 	<p>Yunita dapat mengetahui secara sederhana tentang kendaraan yang digunakan oleh astronot. Misalnya yunita mengungkapkan bahwa pesawat luar angkasa adalah pesawat yang digunakan astronot untuk pergi keluar</p>

		angkasa, pesawat luar angkasa dilengkapi dengan roket sebagai alat pendorong/terbang keluar angkasa.
	♦ Mengetahui macam-macam benda-benda langit	Yunita dapat mengetahui berbagai jenis benda dilangit. Yunita menyebutkan matahari dan bintang bintang, planet, satelit, bulan, meteor, dan komet.
	♦ Mengetahui secara sederhana ciri khusus dari planet bumi.	Yunita dapat mengetahui secara sederhana ciri khas dari planet bumi, Yunita menyebutkan bahwa planet bumi memiliki atmosfer, oksigen, dan air. Yunita juga mengungkapkan bahwa planet bumi adalah planet tempat tinggal manusia dan hewan.
	♦ Mengetahui secara sederhana pengertian atmosfer, grafitasi dan oksigen sebagai unsur pokok di planet bumi sebagai bagian dari sumber kehidupan.	Yunita dapat mengetahui secara sederhana pengertian dari oksigen, grafitasi, dan atmosfer sebagai unsur pokok planet bumi sehingga manusia dan makhluk hidup bisa hidup didalamnya. Misalnya Yunita mengatakan bahwa grafitasi adalah apapun yang dilempar akan kembali jatuh ke tanah.
	♦ Memahami prinsip-prinsip dasar pelestarian lingkungan dari tema planet, meliputi hal-hal yang berkaitan dengan pelestarian admosfir bumi dan pemahaman dari bahaya “Efek Rumah Kaca”	Yunita dapat memahami prinsip-prinsip dasar tentang pentingnya menjaga bumi. Misalnya yunita mengatakan tidak boleh buang sampah sembarangan, tidak boleh membakar sampah dan menebang pohon karena akan membuat bumi menjadi panas.
	♦ Memahami nilai-nilai keimanan dari tema planet, bahwa alam semesta adalah ciptaan tuhhan	Yunita dapat memahami bahwa langit beserta isinya adalah ciptaan tuhan. Misalnya Yunita mengatakan bahwa planet dan bulan itu ciptaan Allah.

Yogyakarta, 23 Desember 2013

Mengetahui
Koordinator sekolah Gajahwong

Faiz Fakhruddin



LAMPIRAN XII
SURAT-SURAT PENELITIAN

“SEKOLAH GAJAHWONG”

LEMBAGA TAABAH

Alamat : KomunitasLedhokTimohoRt 50/05 Balerejo, MujamujuYogyakarta

Telepon : 083867426081 085643418333 Email : sekolah_gajahwong@yahoo.co.id

Surat Keterangan

No:

Yang bertandatangan di bawah ini, koordinator Sekolah Gajahwong menerangkan bahwa:

Nama : Tri Utami

NIM : 10111241035

Prodi/ Jurusan : PG PAUD/ PPSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bahwa nama tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian di Sekolah Gajahwong dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Proyek pada Pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajahwong, Yogyakarta” dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2013

Mengetahui,

Koordinator sekolah Gajahwong

Faiz Fakhruddin



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7545/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

1 Desember 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : TRI UTAMI
NIM : 10111241035
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Masan, Tirtosari, Kretek, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : Sekolah Gajah Wong
Subyek : Siswa TK kelompok B
Obyek : Penerapan Metode Proyek Pada Pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajah Wong
Waktu : Desember 2013-Februari 2014
Judul : Penerapan Metode Proyek Pada Pembelajaran TK kelompok B di Sekolah Gajah Wong, Komunitas Ledhok Timoho, Muja-muju, Umbul-harjo, Yogyakarta
Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / V/ 8289 / 12 /2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 7545/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 01 Desember 2013

Perihal : IJIN PENELITIAN

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : Tri Utami

NIP/NIM : 10111241035

Alamat : Karangmalang - Yogyakarta

Judul :

PENERAPAN METODE PROYEK PADA PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B DI SEKOLAH
GAJAH WONG

Lokasi : Kota Yogyakarta

Waktu : 04 Desember 2013 s/d 04 Maret 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di buhuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui *website*: adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 04 Desember 2013



Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Walikota Yogyakarta CQ Ka. Dinas Perizinan
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- 5 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241,515865,515866,562682
Fax (0274) 555241
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/3273
7735/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/reg/V/8289/2013 Tanggal : 04/12/2013
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : TRI UTAMI NO MHS / NIM : 10111241035
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Penanggungjawab : Amir Syamsudin, M.Ag
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan Judul Proposal : PENERAPAN METODE PROYEK PADA PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B DI SEKOLAH GAJAH WONG, KOMUNITAS LEDOK TIMOHO, MUJA-MUJU, UMBULHARJO YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 04/12/2013 Sampai 04/03/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

TRI UTAMI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 4-12-2013

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala TK Gajah Wong Yogyakarta