

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Istilah kurikulum (*curriculum*) berasal dari kata *curir* (pelari) dan *curere* (tempat berpacu), dan pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga. Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus tempuh oleh seorang pelari mulai dari *start* sampai *finish* untuk memperoleh medali / penghargaan. Kemudian, pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (subject) yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari awal sampai akhir program pelajaran untuk memperoleh penghargaan dalam bentuk bentuk ijazah. Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan pengertian kurikulum ditinjau dari tiga dimensi, yaitu sebagai ilmu, sebagai system dan sebagai rencana.¹

Kurikulum berdasarkan K13 PAUD dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi

¹ Imron Fauzi, *Kurikulum Bahan Ajar PAUD (Untuk Guru PAUD, Dosen, Mahasiswa Dan Para Praktisi Pendidikan)*, Kurikulum Bahan Ajar PAUD, 2013.

kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.²

Kurikulum k13 dalam PAUD disebut kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan oleh satuan pendidikan di Indonesia, termasuk disetiap satuan PAUD. KTSP diperlukan sebagai acuan atau panduan untuk menyelenggarakan program, melaksanakan berbagai layanan, melaksanakan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Dalam KTSP sebagian aturan dalam kurikulum diserahkan untuk dikembangkan dan diputuskan oleh satuan PAUD masing-masing. Artinya, setiap satuan PAUD diperkenankan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan prioritas kebutuhan masing-masing di wilayahnya.

Dalam penyusunan KTSP perlu memperhatikan beberapa faktor keragaman geografis, keragaman potensi sumber daya, ketersediaan sarana dan prasarana yang berbeda antar satuan pendidikan, keragaman latar belakang dan kondisi sosial budaya, karakteristik satuan pendidikan, lingkungan, sosial, peserta didik, visi, misi, keagamaan, inklusif. Faktor-faktor tersebut akan menjadikan KTSP antara satu lembaga dengan lembaga pendidikan lainnya menjadi sangat berbeda karena penyusunannya disesuaikan dengan karakteristik dan ciri khas dari satuan

² Kemendikbud, 'Salinan Permendiknas No.14', 53.9 (2013), 1689–99.

pendidikan tersebut. Pengintegrasian pendidikan kebencanaan dalam KTSP di satuan PAUD harus tetap mengacu kepada prinsip-prinsip penyusunan KTSP yang telah ditetapkan dalam Pedoman Penyusunan KTSP PAUD sebagai bentuk implementasi pelaksanaan Kurikulum 2013 di setiap satuan PAUD. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:³

1. Berpusat pada anak dengan mempertimbangkan potensi bakat minat dan kebutuhan anak.
2. Kurikulum dikembangkan secara kontekstual artinya bahwa kurikulum disusun dengan mempertimbangkan karakter daerah, kondisi satuan PAUD, dan kebutuhan anak, dan potensi bencana yang kemungkinan akan sering terjadi di wilayah satuan PAUD.
3. Kurikulum mencakup semua dimensi kompetensi dan program pengembangan yakni mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mencakup semua program pengembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.
4. Program pengembangan sebagai dasar pembentukan kepribadian anak. Artinya, kurikulum yang dirancang hendaknya tetap bertujuan untuk membangun sikap spiritual dan sosial anak, yakni perilaku yang mencerminkan sikap beragama, hidup sehat, rasa ingin tahu, sikap estetis, bersikap kreatif, percaya diri, sabar, mandiri, peduli, menghargai dan toleran, mampu bekerja sama,

³ Jurnal Pengabdian, Kepada Masyarakat, and Cahaya Mandalika, 'Integrasi Pendidikan Kebencanaan Dalam Kurikulum', 2.2 (2021), 223–31.

mampu menyesuaikan diri, jujur, tanggung jawab, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga teman, dan orang dewasa lainnya di lingkungan rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD.

5. Kurikulum tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak, yaitu memperhatikan kesinambungan secara vertikal antara tujuan pendidikan nasional, tujuan lembaga, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan kesinambungan horizontal antara tahap perkembangan anak usia lahir – 2 tahun, usia 2-4 tahun dan usia 4-6 tahun merupakan rangkaian yang saling berkesinambungan.
6. Kurikulum yang dirancang senantiasa mempertimbangkan cara anak belajar.
7. Belajar melalui bermain. Kurikulum yang dirancang senantiasa dengan cara bermain sehingga anak akan aktif bekerja, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitasnya.
8. Memberi pengalaman belajar. Penyusunan kurikulum hendaknya selalu memberikan pengalaman belajar anak tentang berbagai konsep keilmuan, teknologi, dan seni secara dinamis melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan tahapan perkembangan anak, nilai moral, karakter yang ingin dibangun, dan budaya Indonesia
9. Memperhatikan dan melestarikan karakteristik sosial budaya. Kurikulum mempertimbangkan lingkungan fisik dan budaya ke

dalam proses pembelajaran untuk membangun kesesuaian antara pengalaman yang sudah dimiliki anak dengan pengalaman baru untuk membentuk konsep baru tentang lingkungan dan norma-norma komunitas di dalamnya.

2. Perangkat Pembelajaran

Merupakan suatu pedoman bagi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran perangkat pembelajaran ini juga menjadi acuan bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Menurut Zuhdan perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁴ Berdasarkan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah semua elemen atau unsur yang digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri yang sifatnya keharusan untuk terjadi sehingga menghasilkan proses yang ideal.

a. Peranan Perangkat Pembelajaran

Peranan perangkat pembelajaran dapat disebut sebagai salah satu penentu keberhasilan dalam proses belajar baik itu bagi pendidik terlebih lagi untuk siswa yang berkepentingan. Meskipun bukan faktor penentu

⁴ Bulan Oktober Tahun, 'Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Kesulitan Guru Dalam Menyusun Perangkat', 6.2 (2022), 130–36.

satu-satunya namun dapat meningkatkan kinerja pendidik. Adapun peranan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1) Sebagai pedoman atau panduan

Perangkat pembelajaran berperan sebagai pedoman atau pemberi arahan bagi seorang guru. Hal ini penting karena proses pembelajaran adalah sesuatu yang sistematis dan terpola. Oleh karena itu perangkat pembelajaran memberi panduan seorang guru dalam mengembangkan teknik mengajar dan memberi panduan dalam merancang pembelajaran yang lebih baik.

2) Sebagai acuan keberhasilan pembelajaran.

Untuk melihat suatu keberhasilan setelah pembelajaran selesai dilakukan, maka untuk melihat apakah sudah mencapai keberhasilan acuannya adalah perangkat pembelajaran yang digunakan seperti RPPH sebagai alat ukur. Misalkan apakah pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan indikator pencapaian pada RPPH.

3) Alat mencapai tujuan pembelajaran

Perangkat pembelajaran dapat disebut sebagai alat untuk melihat dan meningkatkan profesionalisme guru, melaksanakan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran adalah bentuk atau wujud profesionalitas seorang guru sebaliknya jika pendidik tidak

menggunakan perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka pendidik tersebut tidak profesional.⁵

4) Perangkat pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam proses fasilitas pembelajaran hal diharapkan dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

b. Kreteria Perangkat Pembelajaran

Menurut *Plomp* dan *Nieveen* kriteria perangkat yang baik adalah valid (*valid*), praktis (*practical*), dan efektif (*effective*).

1) Valid (*Valid*)

Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk. Untuk mengetahui tingkat validitas perangkat pembelajaran yang dibuat maka diperlukan indikator validasi perangkat pembelajaran .

2) Praktis (*Practical*)

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika perangkat tersebut dapat digunakan dengan mudah bagi guru dan siswa sesuai dengan keinginan pengembang perangkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan perangkat tersebut dapat diterapkan oleh guru dan siswa. Maksudnya guru dan siswa mampu melaksanakan kegiatan yang direncanakan yang ditandai dengan kemampuan guru mengelola pembelajaran dan aktifitas siswa dalam pembelajaran.

Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat dari

⁵ Adek Cerah Kurnia Azis, Dkk., *Perkembangan Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Media Sain Indonesia, 2022), h. 6-8

kesesuaian pengelolaan pembelajaran dan aktivitas siswa dengan rencana pembelajaran yang dibuat.

3) Efektif (*Effective*)

Pembelajaran dikatakan efektif jika siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dan perangkat yang dikembangkan dapat memberi hasil sesuai dengan harapan pengembang perangkat. Hasil yang dimaksud dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah ketercapaian ketuntasan belajar siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran positif.

c. Macam-Macam Perangkat Pembelajaran.

1) Program tahunan

Rencana penetapan alokasi waktu satu tahun ajaran untuk mencapai tujuan (standar kompetensi / kompetensi dasar) yang telah di tetapkan. Penetapan alokasi waktu di perlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum dapat dicapai oleh Siswa. Program tahunan adalah rancangan kegiatan belajar mengajar secara garis besar yang dibuat dalam jangka waktu satu tahun dengan memperhatikan analisis kurikulum beserta perhitungan pekan efektif.

2) Program semester

Rancangan program semester merupakan pejabaran dari program tahunan. Program semester adalah rancangan kegiatan belajar mengajar secara garis besar yang dibuat dalam jangka waktu satu

semester dengan memperhatikan program tahunan dan alokasi waktu tiap minggu. Program semester adalah wadah yang berisi bahan kegiatan untuk mengembangkan potensi anak dan menyatukan seluruh kompetensi dalam satu kesatuan yang lebih berarti, memperkaya wawasan dan perbendaharaan kata anak sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Program semester berisi daftar tema satu semester dan lokasi waktu setiap tema. Program semester (PROSEM) dapat dilengkapi dengan menyusun kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dari muatan/materi yang ada pada Kompetensi Dasar untuk digunakan dalam menyusun RPPM.

3) Rencana Pelaksanaan Mingguan (RPPM)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan atau disingkat RPPM merupakan rencana kegiatan yang disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dikembangkan dari kegiatan semester, Rencana Pelaksanaan Mingguan berisi: identitas program layanan, KD yang dipilih, materi pembelajaran, dan , rencana kegiatan. Langkah-langkah penyusunan RPPM:

- a. Mengacu pada kompetensi dasar (Kompetensi Dasar) yang memuat sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mewujudkan ketercapaian kompetensi inti (KI-1 KI-2 KI-3 KI-4).

- b. Memuat cakupan materi yang sesuai dengan KD dan dalam cakupan tema.
- c. Memilih kegiatan selaras dengan cakupan materi pembelajaran.
- d. Mengembangkan kegiatan main yang berpusat pada anak.
- e. Menggunakan pembelajaran tematik.
- f. Mengembangkan cara berpikir pendekatan saintifik.
- g. Berbasis budaya lokal dan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, sebagai media anak.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPPM antara lain:

- a. Penjabaran dari perencanaan program semester
- b. Berisi tema, sub-tema –KD – materi – rencana kegiatan
- c. Penyusunan kegiatan mingguan disesuaikan dengan strategi pengelolaan kelas
- d. (kelompok, sudut, area dan sentra) yang ditetapkan masing-masing satuan PAUD

4) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan acuan untuk mengelola kegiatan bermain dalam satu hari. RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Format RPPH tidak harus baku, tetapi memuat komponen-komponen yang ditetapkan. Komponen RPPH yaitu identitas program, materi, alat dan bahan,

kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan rencana penilaian. Langkah-langkah penyusunan RPPH :

- a. Disusun berdasarkan kegiatan mingguan.
- b. Kegiatan harian berisi kegiatan pembukaan, inti, istirahat bersama dan penutup.
- c. Pelaksanaan pembelajaran dalam satu hari dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.
- d. Penyusunan kegiatan harian disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan masing-masing dan menggunakan pendekatan saintifik.
- e. Kegiatan harian dapat dibuat oleh satuan pendidikan dengan format sesuai kebutuhan masing-masing ataupun dapat melihat contoh.
- f. Penyusunan RPPH mengacu kepada RPPM.

3. Model Perangkat Pembelajaran

Model menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, acuan, ragam) dari sesuatu yang di buat atau dihasilkan. Menurut Dahlan model adalah rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting prngajaran. Adapun model atau acuan yang digunakan dalam penyusunan perangkat pembelajaran yaitu:

- 1) Model Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.
Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD Dokumen KTSP terdiri dari:⁶

Dokumen 1 berisi tentang: Visi, Misi, Tujuan Satuan, Program Pengembangan dan materi pembelajaran, pengaturab beban belajar, kalender penddikan dan program tahunan dan sop. Dokumen 2 berisi perencanaanprogram semester, tencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, rencana pelaksanaan harian yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak.

Berkenaan dengan tugas guru sebagai perencana maka perangkat pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandidri sesuai dengan yang tertuang dalam dokumen II terdapat 3 perencanaan pembelajaran yang harus dibuat atau disusun guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu PROMES, RPPM, RPPH dengan mengacu pada muatan pembelajaran yang telah dirumuskan. Rencana pembelajaran harus mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

- 1) Memahami STPPA sebagai hasil akhir program PAUD (Kompetensi Inti)
- 2) Memahami Kompetensi Dasar sebagai capaian hasil pembelajaran
- 3) Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak

Perangkat pembelajaran yang wajib disusun guru sebelum mengaja:

⁶ Anik Lestaringrum, 'Buku perencanaan pembelajaran AUD, *Adjie Media Nusantara*, 2017, pp. 63–95.

1. Program Tahunan
 2. Program Semester
 3. Rencana Kegiatan Mingguan
 4. Rencana Kegiatan Mingguan
 5. Penilaian
- b. Model dari Kementerian Agama Republik Indonesia

Perencanaan pembelajaran RA meliputi :

- 1) Program semester

Program Semester berisi daftar tema satu semester yang dikembangkan menjadi sub-tema kompetensi yang ditetapkan untuk dicapai pada setiap tema, alokasi waktu setiap tema dan strategi pembelajaran yang dipakai RA.

- 2) Rencana Pelaksanaan Mingguan (RPPM)

Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan disusun untuk pembelajaran selama 1 minggu. RPPM dijabarkan dari program semester.

- a. Identitas program layanan
 - b. KD yang dipilih
 - c. Materi pembelajaran
 - d. Rencana kegiatan
- 3) Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian merupakan capaian harian yang diturunkan dari RPPM dengan capaian 6 aspek perkembangan

Contoh kegiatan pelaksanaan pembelajaran:

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dilakukan untuk menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti proses pembelajaran kegiatan ini berhubungan dengan subtema yang akan dilaksanakan beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu menghafal asmaul husna dengan bercerita atau berbagai pengalaman yang memberi motivasi.

a. Kegiatan inti

Memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berinisiatif, kreatif, kritis, dan mandiri sesuai bakat minat anak. Kegiatan dilakukan dengan pendekatan sintifik dengan penguatan nilai-nilai karakter yang dibungkus dengan nilai agama dan moral. Kegiatan ini berprinsip pada perkembangan anak dan memperhatikan prinsip perkembangan karakter islam.

b. Kegiatan penutup

Kegiatan ini bersifat penenangan. Membuat kesimpulan pembelajara, termasuk didalamnya pesan moral yang ingin disampaikan dikaitkan dengan ajaran agama islam.⁷

4. Pendidikan Anak Usia Dini

1) Hakikat PAUD

Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh *NAEYC (National Association for The Education of Young Children)*, yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang

⁷ Kementerian Agama, 'Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal (RA)', 2018, pp. 1-61.

usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (*NAEYC, 1992*).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut .⁸

2) Karakteristik Anak Usia Dini

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini menurut harti :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa paling potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

3) Prinsip- pembelajaran anak usia dini

⁸ Mukti Amini, 'Hakikat Anak Usia Dini', *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 65

Suyadi mengutip pendapat Tina Bruce yang telah merangkum prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut:⁹

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak
- b. Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak
- c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
- d. Belajar melalui bermain
- e. Tahapan pembelajaran anak usia dini
- f. Anak sebagai pembelajar aktif
- g. Lingkungan yang kondusif
- h. Merangsang kreativitas dan inovasi
- i. Mengembangkan kecakapan hidup
- j. Memanfaatkan potensi lingkungan
- k. Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya
- l. Stimulasi secara holistic.

5. Standar tingkat pencapaian perkembangan (STPPA)

Sebagai pedoman dalam mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, pendidik perlu memiliki pemahaman dasar tentang kompetensi apa yang harus selalu menjadi acuan dalam melaksanakan program pengembangan anak usia dini. Untuk itu, pendidik PAUD harus mengacu kepada kurikulum 2013 yang memuat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPPA) PAUD. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini memuat tentang pengorganisasian

⁹ Ahmad Atabaik dan Ahmad Burhannudin, "Prinsip dan Pendidikan Anak Usia Dini, Jurnal Thufula,(2019), 2072-2073.

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan pembelajaran, program pengembangan, dan beban belajar. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Keenam aspek pengembangan tersebut harus selalu menjadi landasan bagi para pendidik dalam berbagai rancangan berbagai program pengembangan anak usia dini. Berikut akan dijelaskan lebih jauh tentang keenam aspek tersebut.

1) Nilai Agama Moral

Nilai-nilai agama yang perlu ditanamkan kepada sejak dini kepada anak meliputi pengenalan pribadinya terhadap agama yang dianut, mengenalkan dan mengajak anak untuk mengerjakan berbagai ibadah agamanya. Nilai agama yang juga harus diajarkan kepada anak dan terkait erat dengan keberadaan orang lain di sekitarnya seperti berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif. Kepada anak juga perlu ditanamkan nilai agama yang terkait dengan keberadaan fisik anak seperti menjaga kebersihan diri dan lingkungan.

Sejak dini pula anak sudah harus dikenalkan dengan situasi bahwa ada agama-agama lain yang berbeda dengan agama yang dianutnya dan bagaimana cara menghormati teman-teman yang berbeda keyakinan. Dengan demikian, sejak awal pula anak mengenal bahwa lingkungan yang

akan mereka hadapi kelak adalah lingkungan yang beragam, baik agama, suku, bahasa, adat istiadat, makanan, maupun cara hidup. Mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain, juga sangat perlu untuk dikembangkan pada diri setiap anak.

2) Fisik Motorik

Aspek fisik motorik merupakan aspek perkembangan yang paling pesat dan mudah terlihat dari anak usia dini. Pendidik perlu memahami aspek fisik motorik yang perlu dikembangkan, meliputi:

a. Motorik Kasar

merupakan kemampuan anak dalam bergerak dan menggerakkan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan, agar anak mampu menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan eksplorasi di lingkungan sekitarnya. Contoh kemampuan motorik kasar seperti gerakan melompat, melempar, memanjat, mendorong, berlari, meniti, dll.

b. Motorik Halus

memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kemampuan diri dalam berbagai bentuk. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin Misalnya,

anak belajar menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan meronce, menganyam, mewarnai, mengecat, dll.

c. Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang terkait dengan perkembangan ketrampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (*mind*), dan kegiatan mental internal yang kompleks.

Kognitif mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar dan memecahkan masalah. Aspek ini meliputi kemampuan anak dalam hal:

- 1) Belajar dan pemecahan masalah: mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang *fleksibel* dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
- 2) Berpikir logis mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- 3) Berpikir simbolik mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10 mengenal abjad, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.
- 4) Bahasa

Aspek bahasa adalah aspek yang terkait dengan tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya

kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Aspek ini meliputi kemampuan anak dalam hal:

- a. Memahami (reseptif) bahasa memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangkan serta menghargai bacaan.
- b. Mengekspresikan bahasa mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui
- c. Keaksaraan: memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

5) Sosial Emosional

Aspek sosial-emosional adalah aspek yang terkait dengan suatu proses dalam kehidupan anak untuk berperilaku sesuai dengan norma atau aturan dalam lingkungan kehidupannya.

6) Seni

Seni meliputi mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni.

6. Pendekatan STEAM

a. Pengertian STEAM

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) adalah pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan seperangkat ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan kemampuan

yang dibutuhkan sebagai bekal di masa depan. Menurut Amelia & Nuraeni pembelajaran berbasis STEAM merupakan pengembangan dari kurikulum 2013 yang menstimulus anak untuk memiliki keterampilan berpikir, bekerjasama, berkomunikasi serta berkolaborasi dengan orang lain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin berkembang dari waktu ke waktu, sebagian besar keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik dengan penggunaan metode-metode yang berpusat pada anak (*student-centered learning*). Adapun tujuan pembelajaran STEAM sebagai berikut:

1. Membiasakan siswa menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif.
2. Membantu mempersiapkan generasi selanjutnya dalam menghadapi perkembangan zaman.
3. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap *science, technology, engineering, art, dan mathematics*.
4. Mendorong siswa agar dapat berpikir lebih luas, mendalam, dan tajam terhadap permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata

b. Langkah-Langkah STEAM

Menurut Rachim Ada 6 langkah untuk merencanakan pelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran pada kelas STEAM yaitu:¹⁰

1. *Focus*, pada langkah ini, kita memilih sebuah pertanyaan penting (*essensial*) untuk dijawab atau masalah untuk dicarikan

¹⁰ Alfonso Ramiro; Gudiño León., Ricardo Javier; Acuña López., and Víctor Guillermo Terán Torres.,

solusinya. Penting untuk memiliki fokus yang jelas tentang bagaimana pertanyaan atau masalah ini saling berkaitan dengan bidang konten dan seni yang telah dipilih

2. *Detil*, selama fase detail, kita mencari elemen yang dominan memiliki keterkaitan pada masalah atau pertanyaan. Ketika kita mengamati hubungan dengan bidang lainnya atau mengapa masalahnya itu terjadi, maka kita mulai menggali banyak informasi mengenai latar belakang masalahnya, saat itulah keterampilan proses yang telah dimiliki peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut diperlukan.
3. *Discovery*, adalah tentang penelitian terbimbing dan pengajaran yang diterapkan secara global. Pada langkah ini, peserta didik melakukan penelitian solusi yang ada saat ini, serta apa yang masih belum terlaksana/tidak berfungsi berdasarkan pada solusi yang sudah ada. Sebagai seorang guru, kita dapat menggunakan tahap ini untuk menganalisis kesenjangan yang mungkin dimiliki peserta didik dalam suatu keterampilan atau proses tersebut secara khusus.
4. *Aplication*, Pada tahap inilah pembelajaran akan lebih menarik. Setelah peserta didik terlibat dalam perumusan dan menjawab masalah atau pertanyaan dan menganalisis solusi mereka sendiri untuk mengatasi masalah tersebut.

5. Setelah peserta didik membuat solusi termasuk alternatifnya, langkah selanjutnya adalah membagikannya. Adalah penting bahwa hasil karya dipaparkan/dipublikasikan untuk memperoleh umpan balik dan sebagai cara untuk berekspresi berdasarkan perspektif peserta didik sendiri seputar pertanyaan atau masalah yang dihadapi. Ini juga merupakan peluang penting untuk memfasilitasi umpan balik dan membantu peserta didik belajar bagaimana memberi dan menerima masukan
 6. Pada tahap ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk merefleksikan umpan balik yang telah dibagikan untuk melihat proses dan keterampilan mereka sendiri. Berdasarkan refleksi itu, peserta didik dapat merevisi pekerjaan mereka sesuai kebutuhan dan menghasilkan solusi yang lebih baik
- c. Komponen-Komponen STEAM

1. Sains (*science*), adalah proses berpikir sistematis yang diturunkan ilmu pengetahuan berdasarkan teori, hukum, dan fakta yang ada dengan tujuan untuk mencari solusi dari masalah yang ada. Cara berfikir dimulai dari membuat hipotesis atau asumsi yang kemudian dibuktikan dengan pendekatan sains. Hipotesis dapat dibuktikan dengan menggunakan metode kualitatif, kuantitatif, eksperimen dan juga menggunakan kombinasi metode yang ada. Penelitian dapat membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dalam hal ini maka pola pikir yang sistematis akan mendorong

cara berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan masalah sehari-hari.

2. Teknologi (*Technology*) dalam konteks teknologi ini menggunakan teknologi dalam pendidikan. Kemajuan teknologi semakin memudahkan dalam proses pembelajaran, sehingga akan lebih cepat dalam proses transfer ilmu yang sebelumnya sulit dilakukan. Setiap orang memiliki cara belajar yang berbeda dan unik, jadi bahwa penggunaan suatu teknologi baru dalam pembelajaran tertentu tentunya dapat memberikan kemudahan dalam setiap transfer ilmu, yang menggunakan pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman peserta didik.
3. Teknik (*Engineering*), Atribut keteknikan dapat dijelaskan sebagai teknik keteknikan yang digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa adalah pola pikir kreatif dalam mengembangkan metode baru dalam menyelesaikan masalah yang ada.
4. Seni (*Art*), Seni adalah ukuran estetika atau nilai keindahan. Dalam proses pembelajaran setiap manusia akan lebih menghargai sesuatu yang bernilai estetika.
5. Matematika (*Mathematic*), adalah proses berfikir yang berkaitan dengan logika dasar tentang bagaimana segala sesuatu yang ada di dunia ini dapat diukur, dievaluasi dan membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

7. Langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM

a. Membuat program semester

1) Membuat daftar tema satu semester. Pemilihan dan penentuan tema dilakukan guru sebelum awal semester kegiatan pembelajaran dimulai dengan memperhatikan prinsip pengembangan tema. Tema-tema yang diangkat pada pembelajaran untuk semester 1 ada 5 tema yaitu diri sendiri, lingkungan, tanaman, binatang, rekreasi untuk semester 2 ada 4 tema yaitu kendaraan pekerjaan alam semesta, negaraku.

2) Mengembangkan tema menjadi subtema dan atau sub-subtema. Subtema dan sub - subtema yang dikembangkan merupakan topik-topik yang lebih khusus dan lebih dalam. Kekhususan dan kedalaman subtema dan sub-subtema memperhatikan usia anak, kesiapan guru, dan ketersediaan sumber belajar pendukung.

- Tema diri sendiri, subtemanya Identitasku Panca indra Anggota tubuh.
- Lingkungan, subtemanya lingkungan keluarga, lingkungan rumah, lingkungan sekolah. Tanaman
- Tanaman, subtema tanaman buah tanaman sayur tanaman hias tanaman.
- Binatang, subtema binatang darat binatang laut binatang udara.

- Rekreasi, subtema Tempat rekreasi, Manfaat rekreasi, Perlengkapan dan tata tertib rekreasi.
 - Kendaraan, subtema Kendaraan Darat, Kendaraan laut, Kendaraan udara.
 - Pekerjaan, subtema macam dan tugas pekerjaan, tempat bekerja, alat bekerja.
 - Alam semesta, subtema Matahari, bumi, Bulan, Binta, Gejala alam
 - Negaraku subtema, bendera, wilayah, pahlawan, lagu kebangsaan
- 3) Menentukan alokasi waktu untuk setiap tema, subtema dan atau sub-subtema. Waktu pembahasan setiap tema disesuaikan dengan minat anak, keluasan, kedalaman, dan sumber atau media yang tersedia. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) di setiap tema. Penentuan KD memuat seluruh aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral (NAM), fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni
- 4) KD dapat ditulis lengkap atau dapat dituliskan kodenya saja.
- 5) KD dapat diulang-ulang di tiap tema yang berbeda.

b. Menentukan Rencana Pelaksanaan Mingguan

- 1) Membuat identitas program berisi
 - Nama satuan PAUD yaitu Bunga Sari
 - Semester 1 minggu ke 7
 - Tema tanaman
 - Kelompok B usia 5-6 tahun

- 2) Menentukan KD/Indikator
 - 3) Kegiatan pembelajaran
- c. Menentukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 1) Menentukan identitas program
 - 2) Menentukan KD/indicator
 - 3) Tujuan pembelajaran
 - 4) Materi pembelajaran sesuai dengan tema yang dipilih yaitu tema tanaman buah
 - 5) alat dan bahan
 - 6) kegiatan pembelajaran (pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM)
 - 7) penilaian hasil pembelajaran mengacu pada 6 aspek perkembangan yaitu nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa sosial emosional dan seni. Penilaian dilakukan dengan ceklis sesuai indikator pencapaian yang telah dibuat. Dalam implementasi penilaian tanda ceklis menggunakan huruf yang memiliki empat skala skala yaitu : BB (belum berkembang) dengan bobot angka 1, MB (mulai berkembang) dengan bobot angka 2, BSH (berkembang sesuai harapan) dengan bobot angka 3, BB (Berkembang sangat baik) dengan bobot angka 4. Adapun aspek penilaian ceklis yang akan diterapkan adalah jika setiap aspek perkembangan anak BSH dan BB maka anak dianggap sudah mampu berkembang sesuai tujuan.

d. Kelebihan dan kekurangan model perangkat pembelajaran

1. Model Perangkat RPPH berbasis STEAM

Kelebihan : perangkat pembelajaran ini mempermudah guru dan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih menarik dan anak dapat menyampaikan ide gagasannya, pembelajaran di rancang sesuai karakteristik dan kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek

Kekurangan: membutuhkan banyak waktu dalam pelaksanaannya guru dituntut untuk selalu kreatif

2. Model perangkat berbasis saintifik

Kelebihan : proses pembelajaran lebih ke kognitif anak, langkah pembelajaran sistematis.

Kekurangan: anak dituntut untuk berpikir kritis, anak akan cepat merasa bosan.

B. Hasil penelitian terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dalam penulisan proposal tesis ini maka peneliti merujuk pada jurnal yang di tulis oleh:

1. Jurnal Faqihatuddiniyah dan Ike Hananik¹¹ tahun 2021 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Anak Usia Dini Di Daerah Aliran Pesisir Pelaihari. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini dan

¹¹ Ike Hananik, 'Di Daerah Aliran Pesisir Pelaihari', 6.April (2021).

meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui perangkat pembelajaran kontekstual dengan pendekatan saintifik di PAUD sehingga didapatkan peningkatan pengetahuan dan penguasaan guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran yang bermakna, efektif dan efisien. Ada pun permasalahan yang di temukan di lapangan, masih ada guru yang belum terbiasa merancang dan menggunakan RPPH sewaktu mengajar serta bagi guru yang masih belum proposional. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk.

Perbedaan Penelitian Faqihatuddiniyah dan Ike Hananik pengembangan Perangkat dengan pendekatan Saintifik sedangkan peneliti menggunakan pendekatan STEAM. **Persamaan** : sama-sama mengembangkan produk perangkat pembelajaran dengan metode R&D

2. Jurnal Ayu Mustika Sari dan Maldin Ahmad¹² tahun Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Sentra”. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran yang ada di TK khususnya TK Islam Terpadu Yadiaksa dengan model pembelajaran berbasis sentra. Perangkat pembelajaran ini meliputi Program semester, program mingguan, RPPH, materi ajar berupa LKA, dan penilaian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang

¹² Ayu Mustika Sari & Maldin Ahmad Burhan.

terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (desseminate). Hasil penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis model Sentra yang valid praktis dan evektif dengan hasil penilaian validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh tiga orang ahli mempunyai skor validasi isi 91,09%, skor validasi bahasa 75%, dan skor validasi konstruk 99,5%. Skor rata-rata validasi 88,53%. Hasil penilaian praktikalitas perangkat pembelajaran oleh guru kelas mempunyai skor 91,25% dengan kategori sangat praktis. Dari data tersebut dapat diketahui anak yang berkembang adalah 21 orang yaitu 87,5% dari keseluruhan anak, hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan enam aspek perkembangan anak melebihi 75% anak berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perbedaan penelitian Ayu Mustika Sari dan Maldin Ahmad pengembangan perangkat pembelajaran berbasis sentra sedangkan penelitian mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis STEAM

Pesamaan sama sama menghasilkan produk perangkat pembelajaran

3. Jurnal Putri Alisya dan Muhamad Pengembangan rpph berbasis steam (science technology engineering art mathematics) pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk teacher kit berupa pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berbasis Science Technology Engineering Art

Mathematics (STEAM) pada anak usia 5-6 tahun, sebagai referensi untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 dengan menggunakan pendekatan STEAM. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode survey. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan metode analyze, design, development, implementation, dan evaluation (ADDIE) dan menghasilkan produk berupa Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis STEAM dengan hasil perhitungan kelayakan sebesar 81% dari validator sehingga produk dapat dikatakan sangat layak. Hasil implementasi keterbacaan produk pada guru PAUD diperoleh perhitungan sebesar 83,94%. Produk RPPH berbasis STEAM pada anak usia 5-6 tahun dilengkapi dengan Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM), concept web, subject web, buku tema dan lesson plan. Produk ini diharapkan mampu membantu guru dalam membuat kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga semua aspek tersebut dapat diintegrasikan.

Perbedaan penelitian Putri Alisyia dan Muhamad Pengembangan perbedaan pada metode penelitian menggunakan ADDIE Sedangkan penelitian 4-D

Persamaan sama-sama mengembangkan perangkat pembelajaran RPPH dengan STEAM

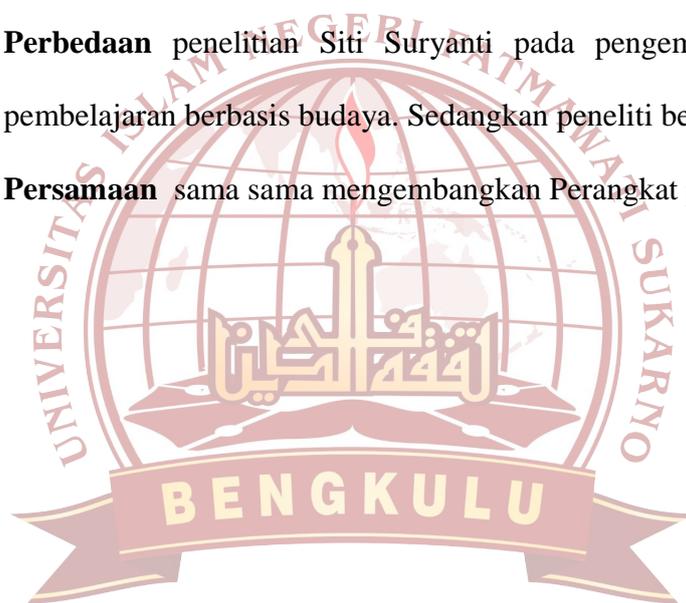
4. Penelitian Tesis yang dilakukan oleh Siti Suryanti¹³ tahun 2017 Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Melati Skb Susukan Kabupaten Semarang. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) Pembelajaran anak usia dini di Paud Melati secara umum mengacu pada standar pelayanan dalam menyelenggarakan pembelajaran paud. Perencanaan pembelajaran berbasis budaya lokal yang disusun di Paud Melati berupa Kurikulum, Silabus, Program Semester, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan rencana pembelajaran harian (RPPH); 2). Paud Melati melaksanakan pembelajaran terintegrasi dengan budaya lokal; 3) Model faktual pembelajaran ini disusun dengan menggunakan hasil pemetaan budaya lokal yang ada di lingkungan paud sebagai acuan dalam merumuskan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik; 4) Model faktual pembelajaran berbasis budaya lokal di Paud Melati kemudian disampaikan kepada Stakeholder yang terlibat dan bekerjasama dengan Paud Melati untuk mendapatkan tanggapan dan saran perbaikan, kemudian direvisi dan diberi pengayaan dalam bentuk draft model pengembangan untuk lebih mudah di aplikasikan pembelajaran anak usia dini di lembaga paud yang lain. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian pengembangan (research and development). Pelaksanaan penelitian di Paud Melati. Informan dalam penelitian ini adalah Ketua

¹³ Yudik Setiyawan, 'Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di PAUD Melati SKB Susukan Kabupaten Semarang', *UMSlibrary*, 2017, 1–14.

Penyelenggara, Pendidik kelompok Taman Kanak - kanak, Pendidik Kelompok Bermain, Wali Murid, dan pihak-pihak terkait yang menunjang data penelitian. Teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam, observasi partisipatif dan studi dokumentasi. Pengambilan dan pengecekan keabsahan data dengan tehnik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Perbedaan penelitian Siti Suryanti pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya. Sedangkan peneliti berbasis STEAM

Persamaan sama sama mengembangkan Perangkat pembelajaran



C. Kerangka berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir. Adapun gambarnya sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berpikir

