

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN MASYARAKAT



**PEMBERDAYAAN GURU POS PAUD TERPADU (PPT) MATAHARI RW VII
KELURAHAN WONOKROMO, SURABAYA TENTANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA YANG AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN
MENYENANGKAN**

TIM PENGUSUL:

1. Dra. ENDANG LEGOWATI, M.Pd	NIDN: 0729015602
2. Dra. SUHARTI KADAR, M.Pd.	NIDN: 0001015602
3. Drs. BUDI MARTONO, M.Si.	NIDN: 0713026001
4. EFREDIANA NURYATI	NIM : 2017210021
5. NABILLA	NIM : 2017505020

UNIVERSITAS Dr. SOETOMO SURABAYA

JANUARI 2020

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : **Pemberdayaan Guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya Tentang Pembelajaran Matematika Yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan**
2. Nama Mitra : PAUD Matahari, RW VII, Kel. Wonokromo, Surabaya
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Dra. Endang Legowati, M.Pd.
 - b. NIDN : 0729015602
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Pendidikan MIPA
 - e. Alamat surel/email : endang.legowati@unitomo.ac.id
4. Anggota Pengusul(1)
 - a. Nama : Dra. Suharti Kadar, M.Pd.
 - b. NIDN : 0001015602
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
5. Anggota Pengusul(2)
 - a. Nama : Drs. Budi Martono, M.Si.
 - b. NIDN : 0713026001
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Angg. Mahasiswa : Efrediana Nuryati (2017210021)
 - e. Angg. Mahasiswa : Nabilla (2017505020)
6. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah (Desa/Kecamatan) : Kel. Wonokromo
 - b. Kabupaten : Surabaya
 - c. Propinsi : Jawa Timur
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (Km) : 4 KM
7. Waktu Pelaksanaan : 24 Desember 2019 – 4 Januari 2020
8. Biaya Total : Rp 1.000.000,00.
 - Sumber Dikti : Rp -
 - Sumber lain (Mandiri) : Rp 1.000.000,00.

Mengetahui,
Dekan


Dr. Hetty Purnamasari, M.Pd.
NPP. 92.01.1.094



Menyetujui,
Ketua LPM

Dr. Fadjar Kurnia Hartati, M.P.
NPP. 95.01.1.198

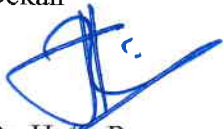
Surabaya, 4 Januari 2020
Ketua Tim Pengusul,


Dra. Endang Legowati, M.Pd.
NPP. 84.01.1.006

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : **Pemberdayaan Guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII
Kelurahan Wonokromo, Surabaya Tentang Pembelajaran
Matematika Yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan
Menyenangkan**
2. Nama Mitra : PAUD Matahari, RW VII, Kel. Wonokromo, Surabaya
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Dra. Endang Legowati, M.Pd.
 - b. NIDN : 0729015602
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Pendidikan MIPA
 - e. Alamat surel/email : endang.legowati@unitomo.ac.id
4. Anggota Pengusul(1)
 - a. Nama : Dra. Suharti Kadar, M.Pd.
 - b. NIDN : 0001015602
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
5. Anggota Pengusul(2)
 - a. Nama : Drs. Budi Martono, M.Si.
 - b. NIDN : 0713026001
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Angg. Mahasiswa : Efrediana Nuryati (2017210021)
 - e. Angg. Mahasiswa : Nabilla (2017505020)
6. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah : Kel. Wonokromo
(Desa/Kecamatan)
 - b. Kabupaten : Surabaya
 - c. Propinsi : Jawa Timur
 - d. Jarak PT ke lokasi : 4 KM
mitra (Km)
7. Waktu Pelaksanaan : 24 Desember 2019 – 4 Januari 2020
8. Biaya Total : Rp 1.000.000,00.
 - Sumber Dikti : Rp -
 - Sumber lain : Rp 1.000.000,00.
(Mandiri)

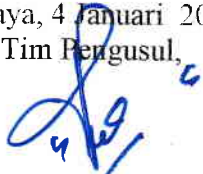
Mengetahui,
Dekan


Dr. Hetty Purnamasari, M.Pd.
NPP. 92.01.1.094



Menyetujui,
Ketua LPM
Dr. Fadjar Kurnia Hartati, M.P.
NPP. 95.01.1.198

Surabaya, 4 Januari 2020
Ketua Tim Pengusul,


Dra. Endang Legowati, M.Pd.
NPP. 84.01.1.006

Ringkasan

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah agar Guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo memerlukan pelatihan metode pembelajaran matematika yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh. Pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi bahwa Guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo masih kesulitan dalam memberikan materi dengan menggunakan pembelajaran matematika menyenangkan. Metode pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan cara memberi pelatihan terhadap guru mengenai pembelajaran matematika yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta pembuatan media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan model permainan matematika supaya anak tidak cepat bosan dan jenuh. Hasil pengabdian ini bahwa 75% peserta belum melakukan pembelajaran menyenangkan dan dalam membuka pembelajaran ada 50% belum melaksanakan motivasi dan ice breaking. Dan mereka berjanji akan memulai melaksanakan motivasi dan melaksanakan pembelajaran menyenangkan setelah mendapatkan penyuluhan ini.

Kata kunci : Pelatihan, PAIKEM, PAUD, Media Pembelajaran Matematika, Model Permainan

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan kemampuan yang sangat pesat. Sebagaimana pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, Butir 14, 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan ketrampilan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan pendidik dengan menyiapkan materi dan proses belajar, supaya siswa tidak jenuh terhadap materi matematika yang disampaikan guru jika guru tidak dapat menyampaikan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Semakin lama siswa akan menjadi malas, bosan, dan tidak semangat untuk belajar. Tentunya hal ini bukan hanya dari dalam siswanya saja, tetapi guru juga harus tahu bahwa dalam proses pembelajarannya belum berhasil dan harus lebih mengembangkan lagi dengan berbagai cara pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, guru dalam pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan perkembangan anak, kebutuhan anak, pendekatan tematik, kreatif dan inovatif, serta harus menyenangkan.

I.2 Permasalahan Mitra

Mengacu pada butir analisis situasi, dapat diidentifikasi permasalahan pada mitra meliputi beberapa hal berikut ini :

1. Guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya masih kesulitan dalam memberikan materi dengan menggunakan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya memerlukan pelatihan metode pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh.

I.3 Solusi Yang Ditawarkan

Dengan mempertimbangkan permasalahan pada mitra dan kepakaran tim pengusul, maka solusi yang ditawarkan adalah seperti berikut ini :

1. Memberi pelatihan terhadap guru mengenai pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Membuat media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan model permainan supaya anak tidak cepat bosan dan jenuh.

BAB 2 TARGET DAN LUARAN

Target luaran yang akan dihasilkan dan program kegiatan IbM ini adalah :

1. Seluruh guru dapat mengajarkan dengan metode pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang telah diberikan oleh tim.
2. Modul pelatihan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat merasa bosan dan jenuh dalam belajar.
3. Rancangan publikasi kegiatan pengabdian masyarakat.
4. Sertifikat

Tabel 2.1 Jenis Dan Spesifikasi Luran Program IbM

No	Jenis Luaran	Spesifikasi
1	Produk : Rancangan publikasi ilmiah untuk diterbitkan pada jurnal pengabdian pada masyarakat	Berisi abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode pelaksanaan, hasil dan pembahasan, kesimpulan serta saran, dan pustaka.
2	Modul Pelatihan	Modul pelatihan tentang pembelajaran matematika menyenangkan.
3	Sertifikat	Sertifikat pelatihan pembelajaran matematika menyenangkan.

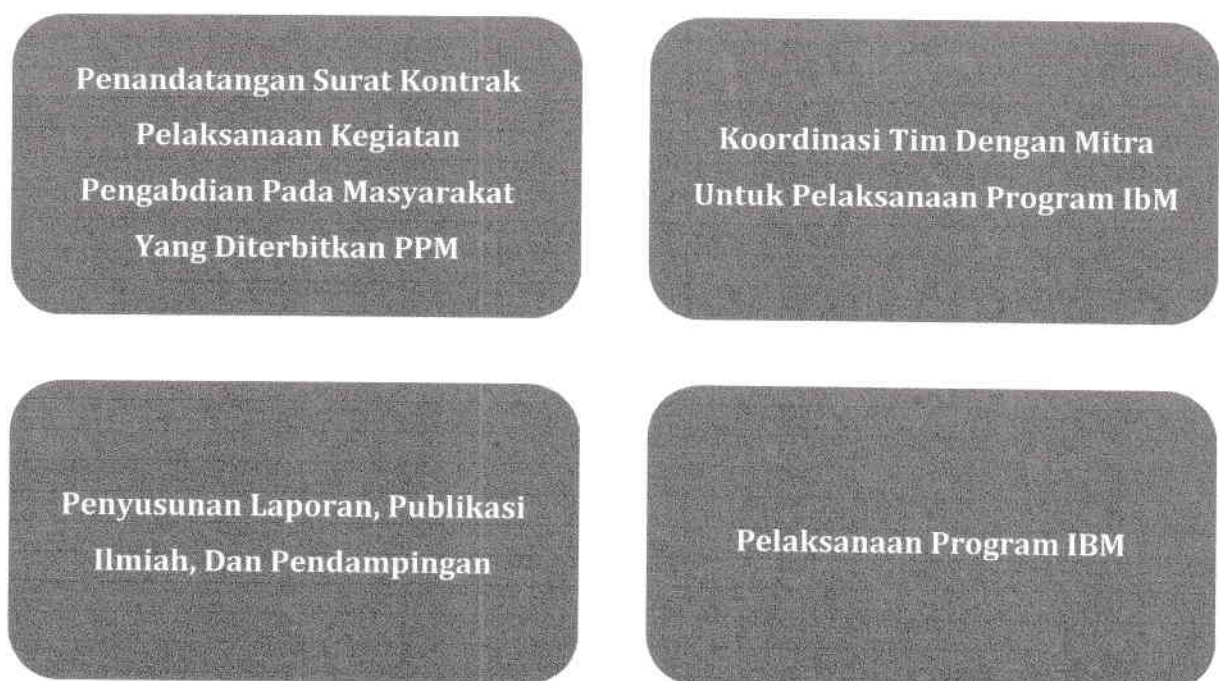
4. Implementasi modul materi pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan evaluasi hasil implementasi, dilanjutkan dengan revisi jika diperlukan.

Sedangkan tahapan pelatihan meliputi beberapa kegiatan berikut :

1. Pembuatan modul pelatihan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
2. Uji keterbacaan modul
3. Mengonfirmasi kembali waktu pelaksanaan pelatihan ke mitra
4. Menggandakan modul pelatihan
5. Pelaksanaan pelatihan

3.3 Prosedur Kerja

Prosedur kerja untuk mendukung realisasi pendekatan yang ditawarkan disajikan pada bagan 3.1 berikut :



Bagan 3.1 Prosedur Kerja Program IbM

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

3.1 Permasalahan Prioritas Yang Diselesaikan

Berdasarkan uraian sebelumnya, serta hasil diskusi dengan mitra, maka prioritas permasalahan yang harus diselesaikan bersama mitra adalah memperbaiki metode dan pendekatan dalam proses belajar mengajar untuk pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya. Khususnya meningkatkan ketrampilan guru dan pemahaman guru mengenai pembelajaran menyenangkan, sehingga kemampuan guru dapat ditingkatkan supaya hasil pembelajaran siswa di kelas dapat dioptimalkan.

3.2 Pendekatan

Pendekatan yang ditawarkan untuk penyelesaian oleh tim IbM untuk menyelesaikan masalah prioritas yang dihadapi oleh guru-guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Kota Surabaya adalah :

1. Survey dan wawancara ke Ketua Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan materi pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Desain modul pelatihan menyenangkan berdasarkan hasil survey dan wawancara, kemudian mendiskusikan hasilnya dengan Ketua Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya.
3. Membuat modul pelatihan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan dilanjutkan dengan uji coba oleh tim.

Pelaksanaan program dimulai setelah ada pengumuman penerimaan proposal dan pelaksanaan penandatanganan kontrak program IbM. Prioritas kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan-kegiatan yang pembiayaannya bisa dihutang dan pembayarannya dapat dilakukan setelah terjadi realisasi penerimaan anggaran. Pembuatan buku, penggunaan modul, pelatihan kepada guru, publikasi ilmiah, serta penggandaan laporan kegiatan dilakukan setelah terjadi realisasi penerimaan anggaran IbM. Setelah tanda tangan kontrak kemudian dilakukan koordinasi dengan tim dan mitra. Tujuan koordinasi adalah untuk mengatur ulang jadwal kegiatan yang sudah disusun supaya sesuai dengan target yang ditetapkan. Kegiatan pendampingan direncanakan selama dua bulan.

BAB 4 HASIL

4.1 Hasil Kegiatan

Target luaran yang direncanakan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi :

1. Seluruh guru dapat mengajarkan dengan metode pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang telah diberikan oleh tim.
2. Modul pelatihan pembelajaran matematika dengan permainan yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam belajar.
3. Rancangan publikasi kegiatan pengabdian masyarakat.
4. Sertifikat.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam satu hari dari pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIB. Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi dengan diikuti praktik dan tanya jawab.

Jumlah keseluruhan peserta sebanyak 6 peserta, bukti presensi peserta ada di lampiran. Kelima peserta berasal dari Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya.

Selama pelatihan, peserta dalam mengikuti pelatihan sangat antusias mengikuti pembelajaran menyenangkan, mempraktikkan metode-metode permainan.

Dari pelatihan-pelatihan itu ada beberapa temuan yang didapat sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan dapat terlaksana sesuai jadwal yang ditentukan
2. Hampir 95% peserta antusias dalam melaksanakan pelatihan

3. 75% peserta belum melaksanakan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
4. 50% peserta dalam membuka pelajaran belum melaksanakan kegiatan motivasi dan jarang melakukan ice breaking

Berdasarkan luaran yang disepakati pada kegiatan pengabdian ini, maka hasil kegiatan adalah sebagai berikut :

- a. Modul pelatihan, dapat dilihat pada lampiran
- b. Sertifikat untuk peserta
- c. Peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran menyenangkan di PAUD

4.2 Realisasi Anggaran

Adapun dana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan program kegiatan IbM ini seperti pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Rincian Anggaran Biaya Program IbM

No	Komponen	Biaya Yang Diusulkan	
1	Konsumsi untuk pelatihan	Rp	300.000,00
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp	200.000,00
3	Perjalanan (termasuk biaya seminar hasil)	Rp	300.000,00
4	Publikasi, laporan, pembuatan modul pelatihan	Rp	200.000,00
JUMLAH		Rp	1.000.000,00

BAB 5 KESIMPULAN

Luaran pengabdian belum tercapai karena 75% peserta belum melakukan pembelajaran matematika secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan dalam membuka pembelajaran ada 50% belum melaksanakan motivasi dan ice breaking. Untuk itu, mereka berjanji akan memulai melaksanakan motivasi dan melaksanakan pembelajaran menyenangkan.



POS PAUD TERPADU
“ MATAHARI ”
Jl. PULO WONOKROMO NO. 90
KEL. WONOKROMO KEC. WONOKROMO
KOTA SURABAYA

SURAT KETERANGAN

No. : 022/PPT MATAHARI/I/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya, menerangkan bahwa :

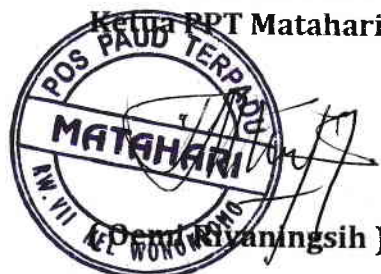
1. Nama : Dra. Endang Legowati
NIDN : 0729015602
Unit Kerja : FKIP Universitas Dr. Soetomo Surabaya
2. Nama : Dra. Suharti Kadar, M.Pd
NIDN : 0001015602
Unit Kerja : FKIP Universitas Dr. Soetomo Surabaya
3. Nama : Drs. Boedi Martono, M.Si
NIDN : 0713026002
Unit Kerja : FKIP Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Telah mengikuti pengabdian masyarakat berupa pelatihan tentang “Pemberdayaan Guru Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya Tentang Pembelajaran Matematika Yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan” pada hari Sabtu, 4 Januari 2020 di Pos Paud Terpadu (PPT) Matahari RW VII Kelurahan Wonokromo, Surabaya.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 4 Januari 2020

Ketua PPT Matahari,





POS PAUD TERPADU
“ MATAHARI ”
Jl. PULO WONOKROMO NO. 90
KEL. WONOKROMO KEC. WONOKROMO
KOTA SURABAYA

ABSENSI PESERTA PEMBERDAYAAN GURU POS PAUD TERPADU (PPT) MATAHARI
RW VII KELURAHAN WONOKROMO, SURABAYA TENTANG PEMBELAJARAN
MATEMATIKA YANG AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN 4
JANUARI 2020

OLEH :

Dra. Endang Legowati

Dra. Suharti Kadar, M.Pd

Drs. Boedi Martono, M.Si

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1	Oemi Riyaningsih	1 
2	Marwiyah	2 
3	Sukarmi	3 
4	Shofiyah	4 
5	Sulistiyah	5 
6	Siti Rusdiana Dewi	6 

Surabaya, 4 Januari 2020

Ketua PPT Matahari,


(Oemi Riyaningsih)

MODEL & PENDEKATAN PEMBELAJARAN PAUD YANG MENYENANGKAN

GURU

- Pengaman
- Penanam ide: Download, baca buku
- Model pembelajaran rak CETHO
- Membentuk karakter anak didik: contoh dlm perilaku/sikap yang baik: 60% daya serap
- Menjadi pembelajar
- Ciptakan lingkungan tempat belajar yg indah

Hakikat Anak Usia Dini

- ▶ Ki Hajar Dewantara: Usia Kanak-Kanak merupakan anak-anak dibawah umur 7 tahun, jiwanya masih utuh.
- ▶ Adanya PAUD sebagai taman pendidikan untuk menyokong pertumbuhan jiwa dan jasmani kanak-kanak di bawah umur 7 tahun, melalui latihan-latihan pancaindra sebagai pekerjaan lahir untuk mendidik jiwa (pikiran, rasa, dan kemauan) kanak-kanak, dari sifat-sifatnya "kodrat atau natur" ke arah sifat-sifat "adab kemanusiaan atau kultur" (Ki Hajar Dewantara, 2004: 275).

7 keterampilan hidup yang harus dikuasai anak:

1. Fokus dan Kontrol diri:
 - a. Fokus: kemampuan untuk tetap terjaga dan perhatian untuk menjaga.
 - b. Efektivitas kognitif: melihat situasi dengan cara berbeda
 - c. working memory: menghubungkan satu ide dengan ide lain, menghubungkan apa yang sedang dipelajari dengan yang telah dipelajari, mengingat aturan
 - d. inhibitory control: mengontrol perhatian, emosi dan perilaku untuk mencapai tujuan
2. Kemampuan memahami sudut pandang (perspective) orang lain.
3. Komunikasi
4. Membuat hubungan: mencari kesamaan, mencari perbedaan, mencari keterkaitan antar sesuatu, mencari hubungan yang tidak biasa/berbedakan biasanya.
5. Berpikir kritis: kemampuan melihat ke belakang dan melihat apa yang sedang dilakukan, serta melihat dimensi pekerjaan kemudian menguasainya.
6. Menghadapi Tantangan: mengelola stres; model berpelaku positif; lihat usaha bukan hasil; mendukung ide anak
7. Pengaturan diri: sikap bertanggung jawab; komunitas yang senang belajar; membangun kepercayaan pada anak; melibatkan anak secara sosial & intelektual; membantu anak bekerja mencapai tujuan

Hasil penelitian menunjukkan:

- Pendidikan yang efektif adalah yang dapat memberikan kesempatan untuk menciptakan pemahaman mereka sendiri.
- Pengetahuan yang dibangun dipikiran anak adalah melalui *active construction* bukan *passive copying*.



Bahan main yang dipilih adalah yang bisa digunakan oleh anak dari berbagai usia dan membangun keterampilan beragam.

Prinsip Pembelajaran AUD:

1. Belajar melalui bermain
2. Berorientasi pada perkembangan anak
3. berorientasi pada kebutuhan anak
4. Berpusat pada anak
5. Pembelajaran aktif
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter
7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup
8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif
9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis
10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber

HINDARI 3 M

Ciri-ciri Kegiatan Bermain:

- ▶ motivasi internal (dari diri sendiri)
- ▶ diwarnai oleh perasaan emosi positif.
- ▶ Fleksibel
- ▶ Lebih menekankan proses yang berlangsung daripada hasil akhir. Misalnya anak bermain kartu huruf, ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika setelah bermain anak mampu mengembangkan kosa kata interaksi dengan huruf, itu adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting daripada tujuan bermain.
- ▶ Bebas memilih kegiatan main
- ▶ Memiliki kualitas pura-pura karena memungkinkan anak bereksperimen dengan hal-hal baru.

Contoh:

- ▶ Untuk mengembangkan kemampuan mengenal warna, guru dapat menata lingkungan main dengan beberapa pilihan kegiatan seperti
 - a. Percampuran air warna
 - b. Menggambar bebas,
 - c. finger painting,
 - d. mencap, melukis dengan kelereng,
 - e. membuat dan menjumpit,
 - f. melukis cermin, ataupun melukis dengan benang

Dengan demikian berarti guru telah memberikan kebebasan pada anak untuk memilih, adanya fleksibilitas untuk beralih dari satu jenis kegiatan ke kegiatan lainnya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, selama proses bereksperimen dengan warna pada kegiatan yang dipilih anak pun mampu mengenal warna.

Prinsip Penataan Kelas

1. Aman
2. Nyaman
3. Ruang bereksplorasi
4. berinteraksi dengan lingkungannya
5. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak
6. Memperhatikan karakteristik anak, kemampuan anak, latar belakang keluarga, lingkungan bermain dan budaya setempat.
7. Mendukung kegiatan main sendiri, kelompok kecil, dan kelompok besar
8. Mengembangkan kemandirian.
9. Mengembangkan kepercayaan diri anak.
10. Mendukung pengembangan semua aspek perkembangan



diskusikan

- Apa perbedaan dan persamaan:

- Sudut
- Area
- Sentra
- Kelompok dengan Kegiatan Pengaman



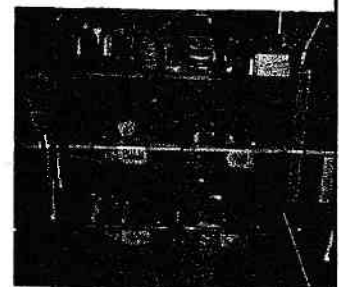
Diskusikan...
Bagaimana menerapkan prinsip pengelolaan kelas dalam penataan kelas:

1. Model pembelajaran sudut
2. Model pembelajaran area
3. Model Pembelajaran sentra
4. Model pembelajaran kelompok

Menata Alat Bermain

Penataan alat bermain membangun:

1. Kemandirian
2. Kerapihan
3. Keaksaraan
4. Klasifikasi
5. Matematika
6. Sosial
7. Bahasa
8. Seni
9. dll



Diskusikan...

Apa kesalahan yang kita lakukan dalam menata kelas dan menata alat bermain.....

Pendekatan DALAM 4 MODEL Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif dapat mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan, baik terkait diri sendiri, lingkungan, atau kejadian.



Melatih anak berpikir ilmiah, dengan melatih keterampilan dasar : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan

Mengetahui Pembelajaran yang Menyenangkan

Mendorong anak untuk mengenal lingkungan dan topik yang dipelajari dengan cara mengamati.

Mengamati berarti kegiatan menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penghiduan, peraba, dan pengecap) untuk mengenali suatu benda yang diamatinya. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses mengamati maka semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Guru berperan sebagai pengamat dan pendukung/fasilitator bukan sebagai instruktur



.....mengamati

- Apa yang diamati.....?
- Bagaimana cara anak mengamati.....?
- Dukungan seperti apa yang dibutuhkan agar anak dapat mengamati dengan baik.....?

BENTUK DUKUNGAN GURU AGAR ANAK FOKUS "MENGAMATI"

Alat dan Bahan Main

1. Penyediaan objek aman yang kongkrit dan nyata yang cukup sesuai tema yang dikembangkan.
2. Menyesuaikan sarana dan prasarana PAUD yang mendukung beredukasinya media/alat main yang nyata dan kontekstual.
3. Menyajikan pilihan lingkungan main, dengan keterpaduan APE dan Media main pada setiap ragam main.
4. Interaksi anak dengan berbagai alat dan bahan main butuh waktu yang cukup.

Fasilitasi Guru

1. Beri kesempatan anak untuk melakukan merenungi dengan multisensori ((a). melihat, (b). mendengar, (c). menghidu, (d). taktil : meraba, menyentuh dan menelan, (e). mengecap).
2. Gunakan kalimat ajakan yang jelas yang dapat mengarahkan dan memotivasi anak untuk fokus mengamati.
3. Lakukan cara geseran pada setiap pengamatan yang dilakukan anak.
4. Kehadiran guru sebagai fasilitator

Mendorong anak untuk menggali pengetahuan baru melalui cara menanya

- **Menanya** merupakan proses berpikir yang didorong oleh minat keingintahuan anak tentang suatu benda atau kejadian. Pada dasarnya anak senang bertanya. Anak akan terus bertanya sampai rasa penasarannya terjawab. Seringkali orang tua dan guru mematahkan rasa keingintahuan anak dengan menganggap anak yang cerewet.



- **Menanya** sebagai proses menggali pengetahuan baru. Guru dapat membantu anak untuk menyusun pertanyaan yang ingin mereka ketahui.



Apa perbedaan "Bertanya" dan "Menanya"?

- Bagaimana merangsang rasa ingin tahu anak ?
- Bagaimana merangsang agar rasa ingin tahunya muncul ?
- Rasa ingin tahu cukup dalam hati atau terungkap....?
- Bentuk dukungan guru?

Anak dapat menanya dengan bahasa verbal, gesture dan ekspresi wajah

Bantu anak untuk dapat memformulasi kalimat tanya dengan baik !

- Anak dapat menanya dengan bahasa verbal, gesture dan ekspresi wajah



Bantu anak untuk dapat memformulasi kalimat tanya dengan baik !

BENTUK DUKUNGAN GURU AGAR ANAK FOKUS "MENANYA"	
Alat dan Bahan Main	Fasilitasi Guru
- Beri kesempatan dan waktu berinteraksi dengan media/alat/bahan main lebih lama. - Penekanan muatan materi pada saat anak bermain bereksplorasi dengan semua media/alat/bahan main. - Pengendalian kegiatan main, alat dan bahan main pada saat pijakan sebuah permainan.	- Kehadiran guru sebagai seorang "fasilitator". - Merangsang anak ""menanya"" dengan bertanya (pertanyaan terbuka maupun tertutup). - Gunakan kata tanya sederhana seperti apa, siapa, kapan, dimana, bagaimana, mengapa, untuk menggugah pertanyaan yang mendalam dari anak-anak, misalnya, "pakdikan". - Mempertanyakan anak untuk ""menanya"". - Tetap melakukan arahan gagasan untuk memperjelas cara berpikir anak-anak.

Fasilitas Guru

1. Beri kesempatan dan waktu berinteraksi dengan media/alat/bahan main lebih lama.
2. Penekanan muatan materi pada saat anak bermain beresponsional dengan semua media/alat/bahan main.
3. Pengenalan kegiatan main, alat dan bahan main pada saat played sebelum bermain.

1. Kehadiran guru sebagai seorang "fasilitator".
2. Merangsang anak "menanya" dengan bertanya (pertanyaan terbuka maupun tertutup).
3. Gunakan kata tanya sederhana seperti apa, siapa, kapan, dimana, bagaimana, dan mengapa. Pertanyaan selanjutnya dapat menggunakan kata mengapa, bagaimana, kapan, dan siapa.
4. Mempertahankan anak untuk "menanya".
5. Tetap melakukan arah gerakan untuk mempertahankan cara berpikir positif.

Mengajak anak untuk mengumpulkan informasi

- Mengumpulkan informasi merupakan proses mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan anak ditahap menanya.
- Mengumpulkan data dapat dilakukan berulang-ulang di pjlakan awal sebelum bermain (pembukaan) setiap hari dengan cara yang berbeda.
- Mengumpulkan data dapat berasal dari berbagai sumber, baik manusia, buku, film, mengunjungi tempat atau internet.



-

Bentuk Mengumpulkan informasi

Bentuk Mengumpulkan Informasi :

1. Mengeksplorasi objek amatan melalui kegiatan bermain.
2. Coba gagal dilakukan secara berulang.
3. Guru memfasilitasi curah gagasan agar anak dapat mendengar informasi dari pendapat teman.
4. Guru mengajak anak mengeksplorasi buku terkait.
5. Guru menghadirkan nara sumber terkait tema
6. Guru mengajak anak ke lokasi tertentu

1. Mengeksplorasi objek amatan melalui kegiatan bermain.
2. Coba gagal dilakukan secara berulang.
3. Guru memfasilitasi curah gagasan agar anak dapat mendengar informasi dari pendapat teman.
4. Guru mengajak anak mengeksplorasi buku terkait.
5. Guru menghadirkan nara sumber terkait tema
6. Guru mengajak anak ke lokasi tertentu

1. Mengeksplorasi objek amatan melalui kegiatan bermain.
2. Coba gagal dilakukan secara berulang.
3. Guru memfasilitasi curah gagasan agar anak dapat mendengar informasi dari pendapat teman.
4. Guru mengajak anak mengeksplorasi buku terkait.
5. Guru menghadirkan nara sumber terkait tema
6. Guru mengajak anak ke lokasi tertentu

BENTUK DUKUNGAN GURU "MENGUMPULKAN INFORMASI"

1. Kehadiran guru sebagai seorang "*fasilitator*"
2. Tetap melakukan curah gagasan untuk memperlembagakan cara berpikir saintifik , sehingga anak akan memperoleh informasi dari pendapat temannya.
3. Mengeksplorasi yaitu mengumpulkan data dari benda-benda yang akan dipelajari, misalnya untuk belajar tanaman anak diajak ke kebun.
4. Membaca buku bersama dengan tema dan kegiatan main yang dilakukan.
5. Menghadirkan ahli, profesional yang terkait dengan tema dan kegiatan main.
6. Memutar film terkait dengan tema dan kegiatan main.
7. Bereksplorasi dengan buku dan gambar.

1. Kehadin guru sebagai seorang *"fasilitator"*
2. Tetap melakukan curah gagasan untuk memperleajar cara berpikir saintifik, sehingga anak akan memperoleh informasi dari pendapat temannya.
3. Mengeksplorasi yaitu mengumpulkan data dari benda-benda yang akan dipelajari, misalnya untuk belajar tanaman anak diajak ke kebun.
4. Membaca buku bersama terkait dengan tema dan kegiatan main yang dilakukan.
5. Menghadirkan ahli, profesional yang terkait dengan tema dan kegiatan main.
6. Memutar film terkait dengan tema dan kegiatan main.
7. Bereksplorasi dengan buku dan gambar.

Mengembangkan kemampuan berfikir kritis

Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- Menyebutkan persamaan
Contoh : "Telinga kelinci panjang seperti telinga kambing"
- Menyebutkan perbedaan
Contoh : "Tapi telinga kelinci ujungnya ke atas, kalau telinga kambing ujungnya ke bawah."
- Mengelompokkan
Contoh : "Kelinci itu kakinya empat, seperti kodok, kambing, kucing, dan anjing"
- Membandingkan
Contoh : "yang lompatnya paling cepat pastilah kanguru"

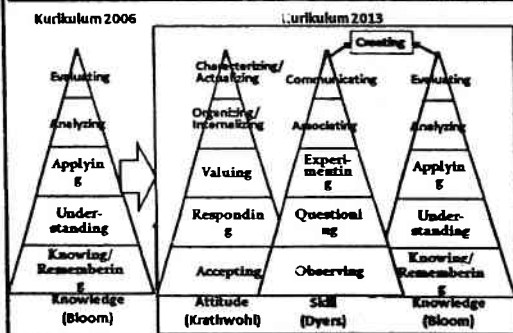
- a. Menyebutkan persamaan
Contoh : "Telinga kelinci panjang seperti telinga kambing"
b. Menyebutkan perbedaan
Contoh : "Tapi telinga kelinci ujungnya ke atas, kalau telinga kambing ujungnya ke bawah."
c. Mengelompokkan
Contoh : "Kelinci itu kakinya empat, seperti kodok, kambing, kucing, dan anjing"
d. Membandingkan
Contoh : "Yang lompatnya paling cepat pastilah kanguru"

Memberi waktu kepada anak untuk Mengomunikasikan pengetahuannya dengan menggunakan bahan dan alat yang ada

- **Mengomunikasikan** adalah proses penguatan pengetahuan/keterampilan baru yang didapatkan anak. Mengomunikasikan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya bahasa lisan, gerakan, hasil karya.
- Kalimat yang sering dilontarkan anak, misalnya: "Bu guru aku tahu, kalau" Biasanya anak menyampaikannya dengan cara menunjukkan karyanya. "Bu guru...aku sudah membuat..."
- Dukungan guru yang tepat akan menguatkan pemahaman anak terhadap konsep atau pengetahuannya, proses berpikir kritis dan kreatifnya terus tumbuh. Sebaliknya bila guru mengembalikan pendapat anak atau menyalahkannya maka keinginan untuk mencari tahu dan mencoba hal baru menjadi hilang.

Rumusan Proses dalam Kurikulum 2013

Perluasan dan pendalaman taksonomi dalam proses pencapaian kompetensi



DUKUNGAN GURU

BENTUK PERTANYAAN	TUJUAN	CONTOH
Mengingat	Mengulang kembali, menyatakan yang diobservasi	• Apa yang kamu ketahui tentang buah jambu? • Tadi bermain apa saja? • Apa yang kamu kerjakan tiap pagi?
Memahami	Menjelaskan, menguraikan, memperkirakan	• Berapa banyak? • Apa saja isi tasmu? • Lihat di atas sana awan nya terlihat gelap, kira-kira apa yang akan terjadi?
Menerapkan	Menggunakan pengetahuan dengan situasi baru	• Apa yang kita perlukan agar air ini menjadi manis? • Alat apa yang kita pakai untuk mencetak pasir ini?
Analisa	Membandingkan, mengelompokkan, membedakan, membangun, mengatasi masalah	• Mana yang lebih berat? • Dapatkah dikelompokkan roncean sesuai warna? • Bagaimana agar timbangan ini menjadi sejajar? • Apa yang harus kita lakukan agar tidak kehabisan?

..... Beberapa tipe pertanyaan ini dapat digunakan untuk merangsang berpikir anak:

BENTUK PERTANYAAN	TUJUAN	CONTOH
Evaluasi	Mengkritisi, menilai pernyataan, memutuskan untuk menolak atau menyetujui sesuatu	• Apa yang terjadi bila ikan tidak memiliki sirip? • Ibu lihat hari ini kamu sangat senang. Apa yang membuatmu senang? • Bagaimana pendapat kamu kalau tiangnya memakai balok yang kecil?
Mencipta	Merancang, merencanakan, membuat, menghasilkan	• Apa yang akan kamu buat dengan playdough ini? • Apa yang akan kamu tanyakan pada pak petani bayam? • Bisa kamu ceritakan, apa saja yang sudah dibuat?

DISKUSI

Rancang kegiatan pembelajaran, coba diskusikan

- Apa yang dipelajari anak
- KD apa yang muncul
- Sikap apa yang diharapkan

Dukungan Guru

Jika ada anak yang tidak mau bermain apa yang harus guru lakukan?

Terima kasih.....

Smoga menjadi pendidik yang inovatif.....