

PENGEMBANGAN PROGRAM

**PEMBELAJARAN *SOFTSKILL* ANAK USIA DINI
MELALUI METODE PROYEK
DI DAERAH MARGINAL**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
NONFORMAL DAN INFORMAL
(BP PAUDNI) REGIONAL III
2 0 1 3**

**PENGEMBANGAN PROGRAM
PEMBELAJARAN SOFTSKILL ANAK USIA DINI
MELALUI METODE PROYEK PADA DAERAH MARGINAL**

© 2013

Penanggung Jawab :

DR. H. Muhammad Hasbi, S.Sos.,M.Pd.

Akademisi :

Drs. H. Agus Marsidi, M.Si.

Dra. Kartini Marzuki, M.Si.

Ketua :

Muhammad Safri, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris :

Aminullah, S.Pd.

Anggota :

Dra. Andi Ratni, M.Pd.

Muh. As'ad, SE., M.Si. Ak.

Dian Rachmawati, SE., M.Si.

PENGESAHAN

Pada hari ini, Senin tanggal Dua bulan Desember tahun Dua Ribu Tiga Belas, disahkan Naskah Pengembangan Program Pembelajaran Softskill melalui Metode Proyek pada Anak Usia Dini di Daerah Marginal, melalui Tim Pengembang:

Ketua : Muhammad Safri, S.Pd.,M.Pd.
19750215 200112 1 002

Sekretaris : Aminullah, S.Pd.
19721124 200501 1 002

Anggota : 1. Dra. Andi Ratni, M.Pd.
19551002 198102 2 001

2. Muh. As'ad, SE., M.Si., Ak.
19710102 200112 1 002

3. Dian Rachmawati, SE., MM.
19711021 200312 2 001

Akademisi,

Drs. Agus Marsidi, M.Si.
NIP 19570704 198503 1 006

Dra. Kartini Marzuki, M.Si.
NIP 19690322 199403 2 003

Mengetahui
Kepala Balai,

Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP 19730623 199303 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua, sehingga penyusunan Naskah Pengembangan Program Pembelajaran Softskill melalui Metode Proyek pada Anak Usia Dini di Daerah Marginal ini dapat terlaksana dengan baik.

Naskah pengembangan program ini telah ujitobakan pada lokasi yang terpilih sesuai hasil identifikasi dan diharapkan menjadi panduan dalam mengembangkan Pengembangan Program Pembelajaran Softskill melalui Metode Proyek pada Anak Usia Dini di Daerah Marginal yang ilmiah dan layak terap.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas bantuan dan dukungannya, semoga draft ini bermanfaat, baik pada pengembangan Program PAUD maupun pembangunan pendidikan pada umumnya. Terima kasih.

Makassar, 2 Desember 2013
Kepala Balai,

Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP 19730623 199303 1 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat	4
BAB II: LANDASAN	
A. Landasan Hukum	6
B. Landasan Konseptual	6
BAB III: KARAKTERISTIK PROGRAM	
A. Gambaran Program	17
B. Alur Penyelenggaraan Program	18
C. Komponen Penyelenggaraan Program.....	18
D. Pelaksanaan Kegiatan.....	24
E. Penilaian dan Evaluasi.....	33
BAB IV: PENUTUP	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN-LAMPIRAN	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia no. 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, pengembangan seluruh aspek tersebut diupayakan agar dapat berkembang terpadu. Keterpaduan itu meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional. Selain itu pertumbuhan anak juga dilihat dari kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak. Namun pada pelaksanaan pembelajarannya cenderung bersifat “akademik”, lebih menekankan pada kemampuan kognitif. Semiawan (2002; 12) mengatakan bahwa prestasi belajar anak tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual yang bersifat kognitif namun dipengaruhi pula oleh faktor non-kognitif. Faktor non-kognitif seperti emosi, motivasi, kepribadian dan faktor lingkungan.

Pemahaman sebagian orang bahwa *Softskill* adalah keterampilan mengelola hidup yang lebih tepat diberikan pada orang dewasa untuk digunakan sebagai bekal untuk mencari nafkah. Padahal sesungguhnya pada anak usia dini, *Softskill* bertujuan untuk mempersiapkan anak baik secara akademik, sosial, dan emosional untuk menghadapi hidupnya di masa depan. Oleh sebab itu dianggap perlu menemukan model yang tepat bagaimana membelajarkan anak sejak dini.

Menurut Raka Joni (1989) untuk mengantisipasi masa depan, arah yang harus ditempuh melalui pendidikan harus dapat membentuk kemampuan berpikir dalam menganalisa dan memahami masalah secara ilmiah, menjadikan sadar lingkungan yang berlandaskan pemahaman terhadap kaitan sistemik, membantu memahami masalah serta kecenderungan masa depan dengan perspektif global, dan membentuk kemampuan yang dipersyaratkan pada abad informasi.

Mengantisipasi tuntutan kurikulum 2013 yang penekanannya pada pembelajaran scientific dengan penggunaan metode basic problem dan metode-metode proyek, maka PAUD sebagai lembaga pre-school sedini mungkin mengenalkan anak usia dini untuk dapat melaksanakan kegiatan proyek secara mandiri, mulai dari merancang kegiatan main hingga melaksanakan kegiatan main dengan memecahkan permasalahan-permasalahan sederhana pada saat mereka bermain.

Perjuangan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memperluas layanan pendidikan bagi semua warga negara menuntut adanya kerja keras dari semua pihak serta kerjasama antar berbagai lembaga. Dengan kata lain, pendidikan harus mampu memberikan layanan yang mudah dan mempercepat pemahaman warga masyarakat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Tujuan pembelajaran harus mampu memberikan pemecahan masalah yang terjadi dalam masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Harapan yang besar terhadap pendidikan anak usia dini itulah yang menjadikan tantangan PAUD untuk berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sejak dini. Salah satu peran yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran yang berbasis *Softskill* anak usia dini. *Softskill* pada anak usia dini dapat dilaksanakan

melalui pembiasaan agar mampu menolong diri sendiri (mandiri), disiplin, mampu bersosialisasi dan memperoleh bekal keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya. Pengembangan keterampilan hidup pada anak hendaknya membekali anak untuk memiliki keterampilan hidup dalam arti yang sangat sederhana sesuai kemampuan anak. Keterampilan hidup perlu dibelajarkan sejak dini agar nantinya anak mampu bertahan dalam kehidupannya kelak, untuk bertahan hidup seorang manusia harus memiliki pengetahuan diri (*self knowledge*).

Mengacu pada uraian di atas, maka dianggap perlu memberikan pendidikan *Softskill* pada anak sejak dini, sehingga terbentuk jiwa kemandirian, tanggung jawab dan membangun hubungan sosial anak sejak dini yang kelak akan dimanfaatkannya setelah dewasa. Anak adalah investasi yang sangat besar bagi pembangunan, jika anak usia dini sekarang bisa dibentuk sebagai anak dengan berbagai keterampilan hidup, dimasa yang akan datang dapat menjadi sumberdaya pembangunan bangsa. Untuk menghasilkan pengembangan program dimaksud maka BPPAUDNI Regional III akan melaksanakan kegiatan pengembangan program PAUD tahun 2013 yang dimulai dari tahap persiapan (*predefined phase*), penyusunan naskah, proses ujicoba, sampai pada rivew hasil dan pembakuan. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas perencanaan dan penyelenggaraan program PAUDNI.

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum program ini dikembangkan untuk menjadi pedoman pembelajaran yang bisa diterapkan pada satuan pendidikan anak usia dini pada kawasan perkotaan dengan karakteristik daerah marginal/kumuh.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus pengembangan program ini bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan program pembelajaran PAUD melalui metode proyek
- b. Menghasilkan rancangan pembelajaran proyek berbasis *Softskill*, yang berisi strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar yang tepat bagi Anak usia Dini.
- c. Menghasilkan buku petunjuk dan bahan ajar yang berbasis *Softskill* untuk anak usia dini.

C. Manfaat

Pengembangan Program pada Pendidikan Anak Usia Dini ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Teoritis

- a. Secara keilmuan, kajian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan sumbangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka meningkatkan kompetensi serta profesionalisme PTK PAUD dalam hal pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini.
- b. Memperkaya program pembelajaran bagi anak usia dini khususnya metode pembelajaran proyek.

2. Praktis

- a. Bagi pengambil kebijakan, naskah ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat ketentuan dan kebijakan untuk melaksanakan program pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini khususnya pada karakteristik kawasan marginal.
- b. Bagi pendidik, dapat menjadi acuan atau rambu-rambu dalam melaksanakan pembelajaran melalui bermain pada pendidikan anak usia dini.

BAB II

LANDASAN

A. Landasan Hukum

1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 15 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 17 tahun 2012 tentang Tata Kerja Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Non Formal dan Informal (BPPAUDNI) Regional III.
6. SK Kepala BPPAUDNI Regional III, Nomor : 0045/B10/KP/2013, tentang pembentukan tim pengembangan program PAUD pada BPPAUDNI Reg. III tahun 2013.

B. Landasan Konseptual

1. Kajian tentang *Softskill*

Softskills adalah istilah sosiologis yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang mencirikan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. *Softskills* merupakan kecerdasan emosional dan sosial (*Emotional Intelligence Quotient*) yang sangat penting untuk melengkapi hard skills atau kecerdasan intelektual

(*Intelligence Quotient*). *Softskill* menyangkut karakter pribadi seseorang yang dapat meningkatkan interaksi individu, kinerja pekerjaan dan prospek karir. Tidak seperti *hard skill* yang berkenaan dengan kemampuan menyerap ilmu atau keahlian dan kemampuan untuk melakukan jenis tugas atau kegiatan tertentu, *Softskill* berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan sesamanya baik di dalam dan di luar tempat kerja. *Softskills* adalah bentuk kompetensi perilaku sehingga dikenal pula sebagai keterampilan interpersonal atau *people skills*, yang mencakup keterampilan komunikasi, resolusi konflik dan negosiasi, efektivitas pribadi, pemecahan masalah secara kreatif, pemikiran strategis, membangun tim, keterampilan mempengaruhi dan keterampilan menjual (gagasan atau ide).

Dari definisi *Softskills* di atas dapat ditarik kesimpulan orang yang mempunyai *Softskills* tinggi adalah orang yang berbudi pekerti, yang mampu mengontrol emosinya dan itu tergambar dalam budi bahasanya, dalam caranya berkomunikasi, perilakunya, satunya kata dan perbuatan atau berintegritas tinggi, tenggang rasa dan toleransi tinggi. *Softskill* tinggi sudah semestinya menjadi bagian yang melekat (*embedded*) dalam diri seseorang dengan latar belakang pendidikan atau intelektual tinggi (*hard skills*). Secara garis besar *Softskill* bisa digolongkan ke dalam dua kategori yaitu *intrapersonal skill* dan *interpersonal skill*. **Intrapersonal skill** yaitu keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri.

Sedangkan **interpersonal skill** yaitu ketrampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Keterampilan *intrapersonal* mencakup

kesadaran diri (kesadaran emosional percaya diri, penilaian diri, sifat & preferensi), Dan keterampilan diri (perbaikan, kontrol diri, kepercayaan, kelayakan, waktu/sumber manajemen, proaktif, hati nurani). Sedangkan keterampilan interpersonal yang mencakup kesadaran (kesadaran politik, yang lain berkembang, keragaman memanfaatkan, orientasi layanan, empati dan keterampilan sosial (kepemimpinan, pengaruh, komunikasi, manajemen konflik, kerja sama, kerja tim, sinergi).

2. Pembelajaran Proyek

Pembelajaran proyek merupakan salah satu strategi yang dapat dipilih untuk mengembangkan prinsip belajar melalui bermain dan menjadikan anak sebagai pusat dalam pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dockett (2002; 241) yaitu salah satu program yang dapat dilakukan untuk mengembangkan strategi bermain dan berpusat pada anak yaitu dengan *pembelajaran* proyek. Pada pembelajaran proyek, anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Katz dan Chard (1989: 2) yang mengatakan bahwa *pembelajaran* proyek bahwa pembahasan mendalam tentang topik tertentu yang dipilih anak dapat dilakukan oleh satu orang anak atau lebih.

Pembelajaran proyek oleh Dewey dikatakan sebagai model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok, dengan

pengertian yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu (Moeslichatoen, 2004; 137). Pengetahuan yang didapat dari hasil melakukan sendiri, membuat anak mampu mengingat pengalaman tersebut, membangun pemahaman yang lebih dalam, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan penghargaan tersendiri bagi anak. Dengan demikian *pembelajaran* proyek dapat memberi pembaharuan dalam pendidikan anak usia dini yang selama ini lebih menekankan pada kegiatan belajar yang berpusat pada guru.

Katz dan Chard (1989: 11) memaparkan perbedaan ciri-ciri *pembelajaran* proyek dan pengajaran sistematis. Berikut disajikan dalam tabel:

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

Sumber : Katz & Chard (1989:11), *Engaging Children's Mind : The Project Approach*, New Jersey. Ablex

Berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa *pembelajaran* proyek tidak menekankan pada perolehan keterampilan pada anak namun pada penerapan keterampilan, motivasi anak untuk belajar muncul secara intrinsik bukan dari ekstrinsik, minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasinya untuk mencari tahu tentang sesuatu bukan karena keharusan dari guru atau ingin memperoleh hadiah tertentu, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang telah disediakan dan berusaha untuk mencari jawaban atas tantangan yang lebih tepat bukan dominasi guru dalam memilih kegiatan belajar, menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat, anak adalah ahli, guru membantu mengembangkan kecakapan yang ada dalam diri anak bukan guru sebagai ahli yang memandang anak sebagai individu yang memiliki kelemahan, anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi bukan guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi merupakan suatu keharusan yang harus dicapai oleh anak.

Dengan demikian, *pembelajaran* proyek memusatkan anak sebagai subjek pembelajaran, memberi peluang pada anak untuk belajar dan memahami sesuatu dengan cara belajarnya sendiri, mengutamakan perbedaan irama perkembangan pada masing-masing anak, dan dalam proses pembelajarannya, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk anak. Selain itu, *pembelajaran* proyek memiliki beberapa tujuan. Tujuan *pembelajaran* proyek menurut Katz dan Chard antara lain; 1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan, 2) meningkatkan kompetensi sosial, 3) mengembangkan disposisi atau karakter, dan 4) mengembangkan perasaan.

Berikut ini penjabaran dari setiap tujuan tersebut.

Pembelajaran proyek memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam pembelajarannya, anak dapat memperoleh, mengemukakan, mengeksplorasi ide-ide, informasi, dan gagasan-gagasan dari kegiatan yang belum dilakukan dan kegiatan yang telah dilakukan selama bermain. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivis Piaget yang memandang anak sebagai pembelajar dan pemikir aktif (Jamaris, 2010; 211). Anak membangun pengetahuannya melalui berbagai kegiatan dalam rangka memahami hubungan objek dan ide yang terkandung dalam objek itu sendiri sehingga anak dapat memahami maknanya. Tujuan ini mengembangkan kemampuan kognitif dan fisik anak.

Pembelajaran proyek meningkatkan kompetensi sosial. Kompetensi sosial yang terbentuk melalui *pembelajaran* proyek yaitu kemampuan anak untuk bekerjasama, saling menghargai, saling berbagi, berkomunikasi, menaati peraturan atau langkah-langkah kegiatan dengan tertib, dan menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan teman sesama kelompoknya. Tujuan ini mengembangkan aspek sosial dan bahasa.

Pembelajaran proyek juga mengembangkan disposisi atau karakter. Disposisi adalah kecenderungan anak untuk merespon sesuatu dengan cara-cara tertentu.

Pembelajaran proyek bertujuan untuk mengembangkan disposisi positif yaitu rasa ingin tahu, kreativitas, tanggung jawab, kemandirian, dan inisiatif. Tujuan ini mengembangkan aspek nilai moral.

Pembelajaran proyek mengembangkan perasaan. Mengembangkan perasaan yang dimaksud adalah emosi atau sikap subjektif yang dimunculkan secara positif atau negatif, misalnya rasa percaya diri, perasaan diterima, rasa tidak mampu, cemas, rendah diri dan sebagainya. *Pembelajaran* proyek bertujuan untuk memunculkan emosi atau sikap positif yaitu perasaan diterima, dihargai, mampu, percaya diri dan lain sebagainya. Selain itu *pembelajaran* ini juga bertujuan untuk membebaskan anak dari tekanan kegagalan karena setiap anak tidak diharuskan untuk mencapai keberhasilan pada waktu yang bersamaan (Katz dan Chard, 1989; 42). Tujuan ini mengembangkan aspek emosi.

Berdasarkan uraian tujuan tersebut *pembelajaran* proyek bertujuan untuk mengembangkan semua aspek pengembangan. Aspek-aspek tersebut berkembang terpadu dalam pembelajaran, tidak terpisah-pisah (*fragmented*). Pelaksanaannya dilakukan secara luwes dan alami. Anak belajar bereksplorasi secara tidak langsung dalam bentuk bermain. Pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dimaksud dengan 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, non formal dan informal. Setiap bentuk penyelenggaraan memiliki kekhasan tersendiri. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada Pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan. Selanjutnya anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Berkaitan dengan PAUD, ada beberapa masa yang secara langsung ataupun tidak langsung memengaruhinya, tergantung bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini. Masa tersebut adalah masa egosentris, masa meniru, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkangan. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak

usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komprehensif.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak, yang apabila pada masa tersebut anak diberikan stimulasi yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian hari. Pendidikan anak usia dini paling tidak mengemban fungsi melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut (Hasan, 2009:27)

- 1) membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga, memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta. mengarungi kehidupan dimasa dewasa. 2) membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

3. Pentingnya Pendidikan *Softskill* Bagi Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Urgensi pendidikan anak usia dini berdasarkan tinjauan didaktik psikologi adalah untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang merupakan potensi bawaan.

Kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak hanya akan berarti apabila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau mengelola hidup yang dikenal dengan istilah *Softskill*.

Catron (Sujiono, 2009:43) mengemukakan bahwa ”pembelajaran mengelola hidup bertujuan agar anak mampu mengurus diri sendiri (*self help*) dan kemudian mampu menolong orang lain (*social skill*) sebagai suatu bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosialnya sebagai salah satu anggota keluarga dan masyarakat”. Keterampilan hidup yang dimaksudkan disini adalah yang berhubungan dengan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Agar seorang anak dapat bertahan hidup dan mengembangkan segala sesuatu yang ada pada dirinya dibutuhkan suatu kemampuan, kesanggupan dan keterampilan untuk menjaga kelangsungan hidupnya. Mampu adalah memiliki kualifikasi yang dibutuhkan bagi kehidupan di masa depan. Sanggup berarti mau, komitmen, bertanggung jawab dan dedikasi menjalankan kehidupannya. Terampil dalam arti cepat, cekatan dan tepat dalam mencapai sasaran hidup yang dikehendaki.

Softskill dalam pendidikan anak usia dini tidak ditekankan pada teknikal atau keterampilan vokasional seperti menjahit, tukang kayu, program komputer melainkan lebih diarahkan pada keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjalankan rutinitas kehidupan yang berhubungan dengan kemandirian, antara lain dalam mengurus diri sendiri, mandi, makan, berpakaian dan atau hal lainnya.

Kecerdasan seorang anak hanya akan berarti apabila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maddaleno dan Infate (2001:5) mengemukakan bahwa terdapat tiga kategori kunci tentang *Softskill* yaitu keterampilan social dan interpersonal, keterampilan kognitif dan meniru emosi. Melalui berbagai mengelola hidup yang dikuasainya diharapkan anak-anak dapat bertahan hidup dan bertanggung jawab.

Softskill bagi anak usia dini adalah kemampuan, kesanggupan dan keterampilan yang diperlukan oleh seorang anak untuk menjalankan hidup sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan keterampilan hidup seharusnya adalah pendidikan yang memberi bekal dasar dan latihan yang dilakukan secara benar kepada anak tentang nilai-nilai kehidupan sehari-hari agar anak yang bersangkutan mampu, sanggup, dan terampil mengatur dirinya sendiri.

BAB III

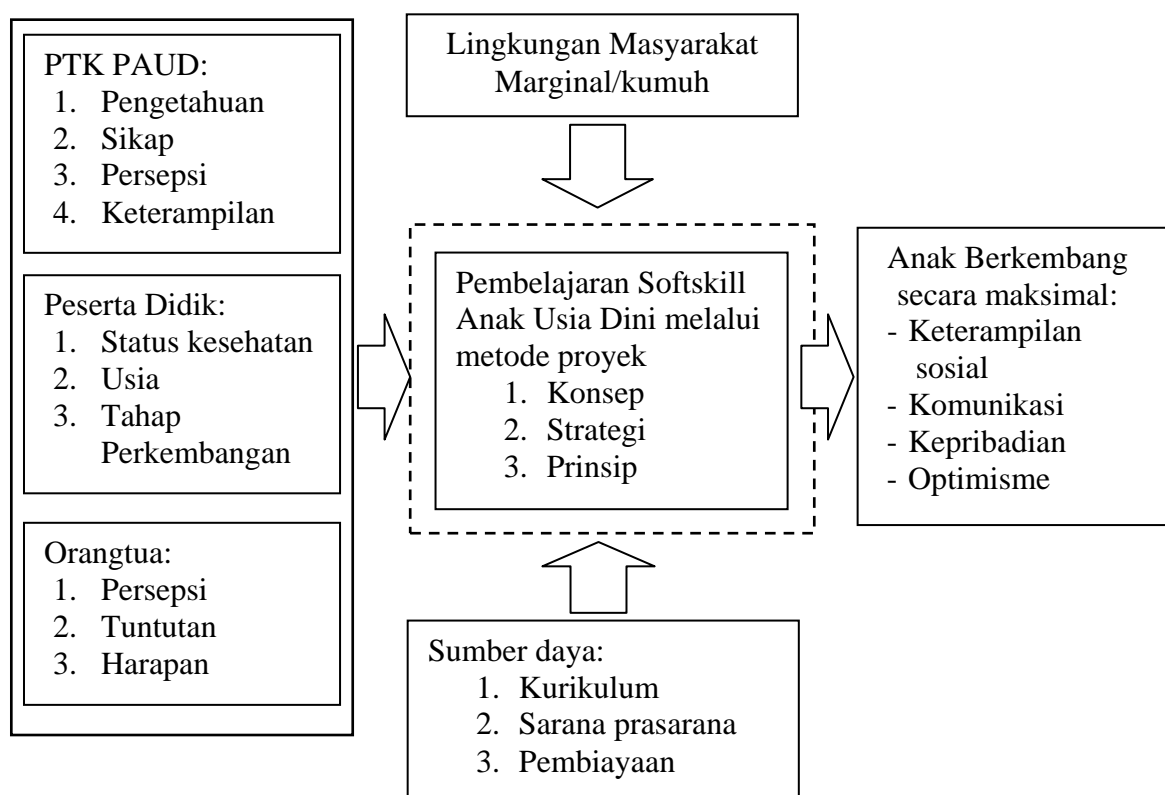
KARAKTERISTIK PROGRAM

A. Gambaran Program

Program pembelajaran softskill adalah pembelajaran yang mengarahkan anak untuk mengelola hidup agar anak mampu mengurus diri sendiri (*self help*) dan kemudian mampu menolong orang lain (*social skill*) sebagai suatu bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosialnya sebagai salah satu anggota keluarga dan masyarakat. Keterampilan hidup yang dimaksudkan disini adalah yang berhubungan dengan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Model ini menggunakan metode proyek dalam pembelajarannya yang mana memusatkan anak sebagai subjek pembelajaran, memberi peluang pada anak untuk belajar dan memahami sesuatu dengan cara belajarnya sendiri, mengutamakan perbedaan irama perkembangan pada masing-masing anak, dan dalam proses pembelajarannya, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk anak.

B. Alur Penyelenggaraan Model



C. Komponen Penyelenggaraan Model

1. Peserta Didik

Peserta didik pada penerapan program pembelajaran softskill melalui metode proyek pada anak usia dini di daerah marginal/kumuh ini adalah peserta didik yang dilayani pada satuan PAUD pada kantong-kantong perkotaan khususnya daerah-daerah kumuh yang berusia sekitar 4 – 6 tahun.

2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Ketenagaan untuk program ini tidaklah berbeda dengan ketenagaan pada kelompok bermain pada umumnya. Tenaga yang dibutuhkan terdiri dari pendidik dan tenaga kependidikan.

Adapun kriteria bagi pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Berpendidikan minimal SLTA (lebih diharapkan S1 PAUD)
- b. Telah mengikuti diklat/Orientasi PAUD
- c. Punya kepedulian terhadap pendidikan anak usia dini
- d. Punya rasa kasih sayang terhadap anak-anak
- e. Jumlah pendidik agar disesuaikan dengan jumlah anak. Rasio pendidik dan anak didik adalah:
 - 1) Usia 3 – 4 tahun 1 : 15 anak
 - 2) Usia 5 – 6 tahun 1 : 20 anak

Perbandingan jumlah antara pendidik dan anak ini bukanlah harga mati. Jumlah anak dapat disesuaikan dengan berapa banyaknya anak yang belum terlayani pendidikan anak usia dini, sebab langkah yang terpenting untuk lebih didahulukan adalah bagaimana seluruh anak bisa mendapatkan layanan pendidikan. Tugas pendidik/guru adalah:

- a. merencanakan,
- b. melaksanakan proses pembelajaran,
- c. menilai hasil pembelajaran,
- d. melakukan pembimbingan,
- e. pengasuhan dan perlindungan anak didik

Jumlah tenaga kependidikan yang dibutuhkan adalah minimal terdapat seorang penyelenggara yang bertugas untuk mengurus administrasi/pengelolaan satuan PAUD. Adapun kriteria bagi tenaga kependidikan adalah:

- a. Berpendidikan minimal SLTA (lebih diharapkan S1 PAUD)
- b. Berpengalaman sebagai pengelola PAUD minimal 1 tahun
- c. Telah mengikuti diklat PAUD
- d. Punya kepedulian terhadap pendidikan anak usia dini
- e. Punya perhatian dan rasa kasih sayang terhadap anak-anak

Penyelenggara bertugas melaksanakan :

- a. administrasi,
- b. pengelolaan,
- c. pengembangan,
- d. pengawasan.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana yang harus ada yaitu APE luar dan APE dalam yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Prasarana yang harus dipenuhi adalah tempat belajar, toilet, dan halaman bermain.

Syarat APE yang harus dipenuhi adalah:

1. Murah

Sedapat mungkin memanfaatkan lingkungan sekitar agar tidak lagi mendatangkan dari tempat lain.

2. Aman dan nyaman, Agar anak terhindar dari kecelakaan dan juga penularan penyakit

3. Mudah

Mudah diperoleh dan juga mudah dipergunakan oleh pendidik maupun peserta didik

4. Aktif

Menumbuhkembangkan motivasi bermain bagi peserta didik yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Sarana/bahan belajar yang digunakan dalam model ini atau dalam pendidikan anak usia dini disebut Alat Permainan Edukatif (APE) adalah dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Pada daerah kumuh seperti pada komunitas pemulung banyak barang bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, balok kayu bekas atau bambu dapat digunakan sebagai titian bagi anak untuk melatih keseimbangan, ayunan dan haling rintang dari ban bekas, panjat-panjatan berupa jalinan tali dari kulit pohon, jungkat jangkit dari batang pohon atau bambu, dan lain sebagainya.

Tempat belajar tak harus membangun bangunan baru. Penyelenggaraan dapat memanfaatkan bangunan-bangunan yang ada di sekitar seperti balai desa, posyandu, gedung UPT Dinas Kebersihan, teras mushollah/masjid dan bangunan lainnya.

4. Pembiayaan

Biaya yang dibutuhkan untuk program ini tidaklah besar. Bahan-bahan yang dibutuhkan dan digunakan bersumber dari alam sekitar, sehingga tak perlu membeli produk pabrik yang tentu saja berharga mahal.

Adapun komponen-komponen yang membutuhkan pembiayaan adalah:

1. Insentif pendidik dan penyelenggara
2. Biaya pengadaan/pembuatan APE/bahan ajar
3. Biaya operasional kegiatan belajar

Biaya penyelenggaraan layanan PAUD ini dapat berasal dari partisipasi masyarakat/orangtua peserta didik. Besarnya biaya partisipasi ini tidak ditentukan oleh penyelenggara atau pendidik, akan tetapi berdasarkan kesepakatan. Untuk mendapatkan kesepakatan tersebut maka diadakan pertemuan antara pendidik, penyelenggara, dan orangtua peserta didik. Alangkah baiknya pula jika pertemuan tersebut dihadiri oleh tokoh masyarakat.

Besarnya kontribusi masyarakat tersebut pun tidak harus sama untuk setiap orangtua peserta didik. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi kehidupan orangtua peserta didik. Semakin baik penghidupan orangtua anak maka besarnya kontribusi juga akan lebih banyak dibandingkan dengan orangtua anak yang tingkat kehidupannya lebih rendah. Sehingga besaran biaya yang disepakati akan bervariasi.

Kontribusi masyarakat dibayarkan setiap bulannya. Namun demikian, kontribusi tersebut dapat diangsur setiap minggu atau per 2 kali dalam sebulan. Hal ini dilakukan untuk meringankan beban masyarakat pada daerah marginal/kumuh yang notabene pada umumnya adalah masyarakat yang tingkat kehidupannya belum mapan.

5. Program Kegiatan

a. Konsep

Pembelajaran proyek tidak menekankan pada perolehan keterampilan pada anak namun pada penerapan keterampilan, motivasi anak untuk belajar muncul secara intrinsik bukan dari ekstrinsik, minat dan keterlibatan anak meningkatkan usaha dan motivasinya untuk mencari tahu tentang sesuatu

bukan karena keharusan dari guru atau ingin memperoleh hadiah tertentu, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang telah disediakan dan berusaha untuk mencari jawaban atas tantangan yang lebih tepat bukan dominasi guru dalam memilih kegiatan belajar, menyediakan bahan ajar pada tingkat pengajaran yang tepat, anak adalah ahli, guru membantu mengembangkan kecakapan yang ada dalam diri anak bukan guru sebagai ahli yang memandang anak sebagai individu yang memiliki kelemahan, anak berbagi tanggung jawab dengan guru untuk belajar dan mencapai prestasi bukan guru bertanggung jawab untuk belajar dan prestasi merupakan suatu keharusan yang harus dicapai oleh anak.

Softskills adalah istilah sosiologis yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang mencirikan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. *Softskills* merupakan kecerdasan emosional dan sosial (*Emotional Intelligence Quotient*) yang sangat penting untuk melengkapi hard skills atau kecerdasan intelektual (*Intelligence Quotient*). *Softskill* menyangkut karakter pribadi seseorang yang dapat meningkatkan interaksi individu, kinerja pekerjaan dan prospek karir. Tidak seperti hard skill yang berkenaan dengan kemampuan menyerap ilmu atau keahlian dan kemampuan untuk melakukan jenis tugas atau kegiatan tertentu, *Softskill* berhubungan dengan kemampuan seseorang anak untuk berinteraksi secara efektif dengan sesamanya.

b. Strategi

Pengembangan program pembelajaran dilakukan melalui pendekatan proyek. Pendekatan ini dilakukan dengan menjadikan anak sebagai fokus. Tindakan yang diberikan dengan mengarahkan anak menemukan sendiri pengalaman belajarnya. Adapun strategi yang akan digunakan adalah pemberian tugas, kerja kelompok, bermain peran (*role playing*).

Dalam kegiatan ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Memfasilitasi anak, mengarahkan dan membimbing anak dalam setiap kegiatan.

c. Prinsip

Adapun prinsip yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

- 1) Anak adalah pembelajar aktif
- 2) Pembelajaran lebih bersifat konstruktif (pengalaman bersumber dari anak)
- 3) Belajar melalui bermain
- 4) Pembelajaran berdasarkan pada kebutuhan anak.

D. Pelaksanaan Kegiatan

1. Menerapkan pendekatan proyek

Pada tahap yang lebih luas, manfaat kerja proyek terkait dengan topik, jumlah topik yang mungkin digunakan begitu banyak sehingga disarankan untuk menggunakan beberapa jenis proses pemilihan. Guru memiliki tanggungjawab utama untuk menilai apakah topik tertentu setara dengan waktu dan energi anak-anak dan sumberdaya prasekolah.

Guru terkadang memilih topik proyek berdasarkan pada minat yang ditunjukkan anak pada topik tersebut. Namun, minat perorangan, kelompok, atau seluruh kelas mewakili sejumlah potensi perangkap dalam pemilihan topik. Dalam kelas yang berisi 25 orang anak misalnya, jumlah anak yang mungkin terlihat terlalu besar untuk bisa disikapi dalam satu semester. Oleh karena itu guru memerlukan beberapa kriteria untuk menentukan minat mana yang pantas untuk disikapi. Lagi pula, apa yang dimaksud oleh anak-anak saat mengatakan ketertarikan mereka pada satu topik tidak jelas. Minat bisa saja memiliki nilai yang rendah dalam pembelajaran anak-anak (misalnya, minat pada bajak laut muncul karena sering menonton film). Beberapa minat mungkin hanya pikiran atau kesenangan sesaat, kekhawatiran yang muncul, fobia, kesukaan yang berlebihan, atau topik yang diajukan anak yang hanya ingin menyenangkan gurunya.

Berdasarkan hal-hal diatas, berikut beberapa kriteria dalam memilih topik:

- Fenomena yang terkait bisa diamati langsung dalam lingkungan anak
- Berada dalam pengalaman anak-anak
- Memungkinkan dilakukan penelitian langsung dan tidak berbahaya
- Sumber daya lokal menguntungkan dan selalu mudah diakses
- Topik berpotensi baik untuk diwujudkan dalam berbagai media (permainan peran, pembangunan, perwujudan multidimensi, penyusunan grafik, dan sebagainya).
- Peran serta dan kontribusi orang tua memungkinkan

- Topik peka pada kebudayaan lokal serta secara umum sesuai dengan budaya
- Berpotensi menarik bagi banyak anak atau suatu minat yang dianggap pantas dikembangkan oleh orangtua dalam diri anak-anak
- Terkait dengan tujuan kurikulum sekolah dan dinas pendidikan setempat
- Memberi cukup kesempatan untuk menerapkan keterampilan dasar yang sesuai dengan usia anak-anak
- Topik tersebut spesifik, tidak terlalu sempit dan tidak terlalu luas.

2. Fase-Fase Kerja Proyek

Setelah topik proyek disetujui oleh anak-anak dan guru, ciri utama kerja proyek adalah keterlibatan anak-anak dalam menemukan aspek mana yang akan digali, merumuskan pertanyaan penelitian, merencanakan pekerjaan, dan menemukan jenis perwujudan penemuan dan laporan untuk disiapkan.

a. Fase 1: Memulai proyek

Pada fase pertama proyek, guru mendorong anak-anak berbagi pengalaman dan kenangan pribadi mereka yang terkait dengan topik dan meninjau pengetahuan mereka tentang itu, menggunakan kompetensi representasional dan ekspresif seperti permainan sandiwara, menggambar, melaporkan pengalaman mereka, dan menuliskannya. Selama kegiatan awal, guru bisa mempelajari minat khusus perorangan anak-anak dan orang tua mereka; proses berbagi ini juga membantu menetapkan titik dasar pemahaman bagi seluruh kelompok yang terlibat dalam proyek ini. Orangtua bisa berkontribusi pada proyek ini dengan

berbagai cara, seperti mengatur tempat untuk dikunjungi, meminjamkan barang-barang untuk dipamerkan, diwawancarai oleh anak-anak, dan memberikan akses pada informasi.

b. Fase 2: Mengembangkan Proyek

Tujuan utama fase kedua adalah memperoleh informasi baru, khususnya melalui pengalaman langsung dari dunia nyata. Sumber informasi yang digunakan bisa primer ataupun sekunder, tergantung usia anak yang terlibat.

Sumber primer mencakup darmawisata ketempat dan kejadian nyata, seperti mengamati pembangunan gedung, cara kerja mesin, atau bagian pengiriman sampah. Mewawancarai orang-orang yang memiliki pengalaman langsung yang terkait dengan topik juga memberikan informasi langsung. Sumber informasi sekunder, seperti buku, film pendidikan yang relevan, rekaman video, brosur, dan pamflet.

Kerja lapangan. Selama fase 2, sebuah kunjungan kelapangan juga bisa direncanakan bersama oleh anak dan guru. Kunjungan lapangan tidak harus terperinci, melibatkan transportasi yang mahal ketempat-tempat yang jauh. Kunjungan bisa dilakukan ketempat-tempat yang dekat dengan sekolah, seperti toko, kantor lurah, dan sebagainya. Dengan didampingi oleh guru dan orangtua yang bersedia secara sukarela, anak-anak bisa mengunjungi tempat-tempat ini dalam kelompok-kelompok kecil, menikmati kesempatan berbicara dengan orang dewasa mengenai apa yang mereka amati. Bisa juga memilih proyek yang dilakukan

disekolah misalnya di sentra cooking anak bisa merencanakan pembuatan kue atau minuman. Atau proyek pembuatan alat musik perkusi dari barang bekas atau bahkan proyek mulung dengan mencari sampah plastik misalnya, dengan perencanaan dan pengorganisasian kerja oleh anak, mereka bisa menyelesaikan sebuah proyek.

Mempersiapkan kerja lapangan mencakup mengidentifikasi hal-hal yang akan dilakukan dan menentukan orang-orang yang terlibat. Selama kegiatan atau kunjungan, anak didorong untuk berhitung, mengenali bentuk dan warna, mempelajari kata-kata khusus, mencari tahu bagaimana cara kerja benda-benda, dan menggunakan semua indera mereka untuk memperdalam pengetahuan tentang fenomena yang dipelajari. Fokus pengalaman ini bukan pada elemen seni tapi pada bagaimana menunjukkan dengan cara terbaik apa yang telah diamati dan membuatnya tersedia untuk dipelajari lebih lanjut saat kembali ke kelas.

Di dalam kelas, anak mengingat kembali banyak hal dan meninjau informasi yang dikumpulkan. Anak bisa menampilkan penemuan atau produk mereka dengan cara yang lebih terperinci dan mempelajari lebih banyak tentang topik tersebut. Pada saat ini, anak-anak menerapkan keterampilan berbicara, menggambar, bermain drama, dan sebagainya.

c. Fase 3: Menyelesaikan Proyek

Tujuan utama fase terakhir proyek adalah penyelesaian pekerjaan perorangan dan kelompok dan rangkuman serta tinjauan tentang apa yang telah dipelajari. Bagi anak-anak yang lebih tua, fase terakhir ini bisa

meliputi dokumentasi cerita proyek dan berbagi penemuan. Bagi anak yang lebih muda, bisa dilakukan dengan bermain sandiwara dalam pembuatan proyek mereka. Oleh karena itu jika mereka telah membangun sebuah tokoh atau rumah sakit, mereka akan menciptakan peran yang berhubungan dengan semua tempat itu.

Di awal fase terakhir ini, guru bisa melibatkan semua anak, dari setiap kelompok usia, dalam diskusi tentang aspek apa dalam proyek ini yang bisa dibagi dengan yang lain, serta aspek apa dalam proyek ini yang paling menarik termasuk oleh orang tua mereka. Proses ini harus diawali sebelum minat anak pada topik berkurang. Fase terakhir ini juga bisa mengundang pengunjung untuk melihat pekerjaan tersebut pada saat *open house*, atau mengundang kelas lain melihat karya-karya yang dipamerkan.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran softskill melalui metode proyek pada anak usia dini di daerah marginal/kumuh, bisa dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Guru menyusun perencanaan pembelajaran, menyiapkan dan menata lingkungan main agar dapat mendukung kegiatan, anak dapat diberi peluang untuk terlibat secara penuh dalam kegiatan.

b. Tahap Awal

Guru mengajak anak masuk kedalam lingkaran kecil di dalam kelas, guru mengadakan sharing dengan anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Anak diminta untuk merencanakan sendiri tahapan kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan alat main yang telah disiapkan oleh guru. Anak diminta membagi kelompok berdasarkan kegiatan yang dirancang.

c. Tahap Inti

Guru membimbing dan mengawasi kegiatan anak berdasarkan hasil kesepakatan. Guru memotivasi anak untuk melakukan kegiatan berdasarkan pembagian kerja yang telah disepakati. Memotivasi anak untuk dapat bekerjasama dan menumbuhkan nilai-nilai softskill.

d. Tahap Penutup

Kembali berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan. Memotivasi setiap anak untuk mengungkapkan pendapatnya tentang kegiatan yang telah dilakukan. Merangkum kegiatan.

Contoh skenario pembelajaran

Proyek membersihkan lingkungan sekolah

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- Setelah anak masuk di lingkaran kecil dan mengucapkan salam, guru meminta salah seorang anak didik untuk memimpin doa
- Guru mengaitkan kembali pengalaman belajar anak dan sharing tema bersama anak (Appersepsi)

- Guru menyampaikan rencana kegiatan bermain proyek dan aturan main kepada anak
- Guru berdiskusi dengan anak, memotivasi anak tentang kegiatan yang akan dilakukan
- Guru meminta kepada anak siapa yang ditunjuk untuk memimpin proyek (Proyek membersihkan lingkungan sekolah) beserta pembagian tugas kepada teman-temannya.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Anak melaksanakan tugas membersihkan lingkungan sekolah, sesuai tugas yang telah ditentukan bersama
- Guru membimbing dan mengawasi jalannya kegiatan
- Guru mengadakan observasi terhadap perilaku yang muncul pada saat kegiatan berlangsung
- Setelah waktu habis dan kegiatan anak selesai guru dan anak kembali membentuk lingkaran.

3. Kegiatan Penutup

- Guru dan anak kembali bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
- Guru dan anak mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang telah dilaksanakan.

Contoh Skenario Pembelajaran

Pada Sentra Cooking

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- Setelah anak masuk di lingkaran kecil dan mengucapkan salam, guru meminta salah seorang anak didik untuk memimpin doa
- Guru mengaitkan kembali pengalaman belajar anak dan sharing tema bersama anak (Appersepsi)
- Guru menyampaikan rencana kegiatan bermain proyek dan aturan main kepada anak (membuat kue untuk di jual)
- Guru berdiskusi dengan anak, memotivasi anak tentang kegiatan yang akan dilakukan
- Guru meminta kepada anak siapa yang ditunjuk untuk memimpin proyek (Proyek membuat kue jualan) beserta pembagian tugas kepada teman-temannya.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru membimbing anak dalam mengolah kue yang bahan-bahannya terdiri dari biscuit marie, susu coklat kental manis, dan meisis.
- Guru memotivasi dan mengarahkan anak
- Guru mengadakan observasi terhadap perilaku yang muncul pada saat kegiatan berlangsung
- Setelah waktu habis dan kegiatan anak selesai guru dan anak kembali membentuk lingkaran.

3. Kegiatan Akhir (Penutup)

- Guru dan anak kembali bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilaksanakan
- Guru dan anak mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang telah dilaksanakan.

E. Penilaian dan Evaluasi

Evaluasi terhadap perkembangan anak usia dini berbeda dengan jenjang pendidikan selanjutnya. Evaluasi pada anak usia dini tidak dalam bentuk tes seperti tes pada umumnya. Evaluasi pada kegiatan ini adalah melalui teknik observasi berupa catatan anekdot maupun ceklis. Guru membuat format observasi untuk mengukur indikator softskill yang muncul atau dapat muncul pada anak saat pembelajaran berlangsung dan indikator efektivitas pembelajaran proyek.

BAB IV

PENUTUP

Naskah Pengembangan Program Pembelajaran Softskill Anak Usia Dini melalui Metode Proyek pada Daerah Marginal/Kumuh ini telah di ujicobakan pada di lokasi tempat pembuangan akhir sampah yang mewakili karakteristik marginal/kumuh pada kawasan perkotaan.

Kami menyadari bahwa naskah ini belum seutuhnya sempurna. Untuk itu, dalam penerapannya naskah ini bersifat fleksibel dapat disesuaikan dan diperbaiki dengan tuntutan kebutuhan penyelenggaraan kegiatan di lapangan.

Semoga bermanfaat adanya.

EVALUASI PENCAPAIAN PENGEMBANGAN SOFTSKILL

NAMA ANAK :

KELOMPOK USIA :

No	Aspek	Unsur Penilaian	Kemampuan Anak		
			Baik	Cukup	Kurang
1	Kerjasama	Keterlibatan saat diskusi/bekerja			
		Berinteraksi dengan semua teman			
		Bermain dengan teman			
2	Tanggung jawab	Menyelesaikan pekerjaannya			
		Melaksanakan pekerjaan sesuai tugas			
3	Kemandirian	Berusaha mengerjakan pekerjaan sendiri			
		Memimpin teman			
4	Kepemimpinan	Konsisten			
		Ramah			
5	Kepribadian	Sabar / tidak emosional			
6	Kominikasi	Berbicara dengan tidak berteriak			
		Berani mengemukakan pendapat			
		Menggunakan bahasa yang sopan			
7	Optimisme	Tidak putus asa			
		Mengerjakan pekerjaan tanpa mengeluh			
		Antusias			

....., 2013

Guru,

**FORM. INSTRUMEN SUPERVISI
PENGEMBANGAN SOFTSKILL**

NAMA GURU :

No	Aspek	Unsur Penilaian	Kemampuan Pendidik		
			Baik	Cukup	Kurang
1	Keterampilan membuka pelajaran	Kemampuan mengarahkan perhatian anak			
		Kemampuan membimbing anak			
2	Keterampilan mengaitkan tema	Kemampuan memancing anak mengaitkan tema dengan kehidupannya			
		Kemampuan mengaitkan tema dengan kegiatan			
3	Menyampaikan rencana proyek secara detail	Kemampuan menyampaikan dengan terstruktur			
		Kemampuan menyampaikan dengan jelas			
4	Memotivasi anak dalam menyatakan pendapat	Kemampuan memberikan reinforcement (penguatan)			
		Kemampuan menyemangati anak			
5	Mengarahkan anak	Kemampuan membantu anak menentukan kegiatan			
6	Membimbing anak	Kemampuan membantu anak yang mengalami kesulitan			
7	Mengevaluasi anak	Kemampuan mengisi lembar evaluasi			
		Kemampuan mengamati anak secara keseluruhan			

....., 2013

Petugas Supervisi,
