



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

# Mode Strategi KP3

*Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan*



**Dalam Pengelolaan  
Pembelajaran Bermuatan STEAM  
Bagi Anak Usia Dini**





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,  
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH**

Jalan Jenderal Sudirman Gedung E Lantai 7 Kompleks Kemdikbud Senayan, Jakarta 10270  
Telepon (021) 57900244

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor 0079/C2/KP/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Muhammad Hasbi, M.Pd.  
Jabatan : Direktur Pendidikan Anak Usia Dini  
Alamat : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini  
Gedung E, Lt. 7, Jl. Jenderal Sudirman, Senayan-Jakarta Pusat

Berdasarkan hasil validasi yang diselenggarakan secara daring pada tanggal 10-12 Desember 2020 menyetujui bahwa Pengembangan Model dengan judul:

No	Model
1	Model Layanan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Jarak Jauh Melalui Kolaborasi Orang Tua Di Satuan PAUD
2	Model Rancang Bangun Media Belajar Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan 4C dalam Lingkungan Keluarga
3	Model Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Pembelajaran di Rumah Bagi Anak Usia Dini
4	Model Pengenalan Keaksaraan Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan <i>Loose Part</i> Saat Belajar Dari Rumah
5	Model Penguatan Pendidikan Karakter (Gotong Royong dan Kemandirian) Dari Rumah Berbasis Pembelajaran Jarak Jauh bagi Anak Usia 5-6 Tahun
6	Model Integrasi Permainan Tradisional dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun
7	Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran STEAM Bagi Anak Usia Dini
8	Model Pengelolaan Lingkungan Main dengan Menggunakan <i>Loosepart</i> sebagai Media Pengembangan kreatifitas Anak
9	Model Mitigasi Terhadap Kecelakaan Di Satuan PAUD

yang dikembangkan oleh PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat dinyatakan layak untuk disebarluaskan dan diterapkan oleh Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini dan ke masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran Program Pendidikan Anak Usia Dini.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebaik – baiknya.

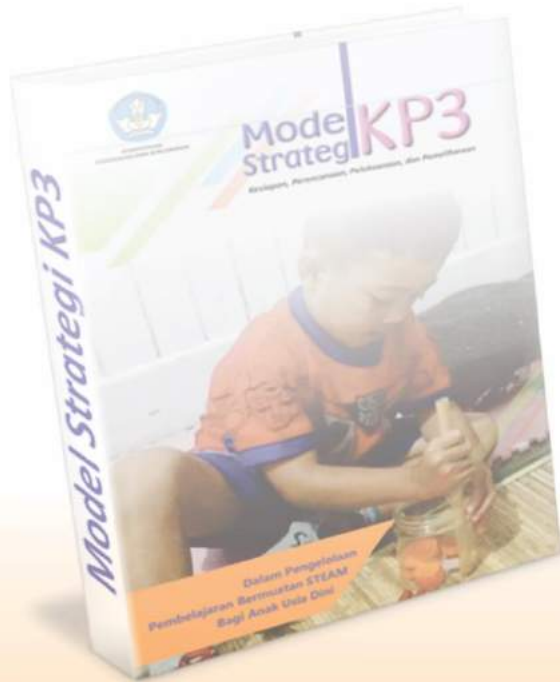
18 Januari 2021

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. H. Muhammad Hasbi  
NIP 197306231993031001





## @ Model Strategi KP3

*(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan)*

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Penanggung Jawab : Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat  
Tim Pengembang Model : Sri Wahyuningsih, M.Pd; Ujang Rahmat, SS. M.Pd.;  
Dra. Lety Suharti; Edy Hardiyanto, S.Pd., M.T.  
Narasumber/Pakar : Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.; Iis Faridah, M.Pd.  
Kontributor : PAUD Bunda Ganesa Kota Bandung, TK Al-Mukhlis  
Kabupaten Garut, TK Al-Kahfi Kota Bandung,  
PAUD Jeruk Manis Kabupaten Bandung Barat  
Desain Cover & Layout Isi : Rahmawinasa; Mustopa Kamiludin

**Kementerian Pendidikan dan kebudayaan**

**Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah**

**Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat**

**PP-PAUD dan DIKMAS Provinsi Jawa Barat**

# Lembar Pengesahan

## Model Strategi KP3

*(Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan)*  
Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

Disetujui dan Disahkan oleh Pakar



**Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.**  
NIP 197708282003121002

Mengetahui  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat



**Drs. Dr. H. Bambang Winarji, M.Pd.**  
NIP 196101261988031002

# Kata Pengantar

PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat, sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Ditjen PAUD dan Dikmas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mempunyai kapasitas untuk mendukung pencapaian tujuan dan kesuksesan satuan dan program PAUD. Kapasitas tersebut, sesuai dengan fungsi lembaganya, yakni pengembangan model PAUD dan Dikmas. Salah satu model yang dikembangkan pada tahun 2020 ini adalah Model Strategi KP3 (Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini.

Model ini menggambarkan tentang apa dan bagaimana penerapan strategi KP3 bagi lembaga PAUD yang menyelenggarakan pembelajaran bermuatan STEAM. Secara khusus, model ini menjelaskan tahap demi tahap kegiatan, mulai dari kesiapan, perencanaan, pelaksanaan, sampai pemeliharaan. Penjelasan rinci mengenai tahapan-tahapan tersebut dikemas dalam sertaan model yang berbentuk teks panduan dan video penerapan strategi KP3.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu atas tersusunnya model ini.

Bandung Barat, Desember 2020  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat,



**Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.**  
NIP. 196101261988031002

# Daftar Isi

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel .....	v
Daftar Bagan.....	vi
Daftar Lampiran.....	vii
<b>Bagian 1</b> Pendahuluan.....	1
A. Mengapa Model Strategi KP3 Penting?.....	1
B. Kerangka Pikir Pengembangan Model.....	5
<b>Bagian 2</b> Tahapan Langkah Penerapan Strategi KP3 .....	7
A. Tahap Kesiapan Penerapan Strategi KP3 .....	7
1. Dukungan dari Sesama Guru/Rekan Sejawat .....	8
a. Dukungan dari Kepala Sekolah/Pengelola .....	8
b. Dukungan dari Orang Tua Murid .....	12
B. Tahap Perencanaan Penerapan Strategi KP3 .....	14
C. Tahap Pelaksanaan Penerapan Strategi KP3 .....	22
D. Tahap Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3 .....	32
E. Evaluasi Penerapan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM .....	35
F. Pemanfaatan Video Dalam Penerapan Model Strategi KP3 .....	36
1. Tujuan.....	36
2. Prasyarat .....	36
3. Skenario.....	37
<b>Bagian 3</b> Keunggulan, Keterbatasan, dan Prasyarat Model .....	42



A. Keunggulan Model.....42

B. Keterbatasan Model .....43

C. Prasyarat Penerapan Model .....44

D. Komponen Biaya.....44

**Bagian 4** Penutup .....45

DAFTAR PUSTAKA.....47

# Daftar Tabel

Tabel 1 Pelibatan Guru Dalam Kegiatan Perencanaan ..... 20

# Daftar Bagan

Bagan 1 Kerangka Pikir Pengembangan Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini .....	5
Bagan 2 Skema Pengembangan Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini.....	6

# Daftar Lampiran

LAMPIRAN 1 Contoh SOP Prosedur Operasional Standar Prosedur Kerja Penataan Alat Bermain .....	49
LAMPIRAN 2 Evaluasi Implementasi Panduan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM .....	51
LAMPIRAN 3 Contoh Instrumen Supervisi .....	54



# Bagian 1

## Pendahuluan

### A. Mengapa Model Strategi KP3 Penting?

Target agenda pendidikan 2030 untuk PAUD adalah memastikan seluruh anak laki-laki dan perempuan memperoleh akses terhadap perkembangan, perawatan, dan pendidikan pra SD (PAUD) yang berkualitas untuk menjamin kesiapan memasuki pendidikan dasar. Oleh karena itu, selama masa pandemi covid 19 ini, anak tetap memperoleh stimulasi baik yang dilakukan guru maupun orang tua di rumah agar otak anak tetap aktif berpikir dan berimajinasi, tubuh anak mendapatkan banyak kesempatan bergerak, dan anak mendapatkan kesempatan menyalurkan dan meregulasi emosinya.

Hal tersebut selaras dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (*learn from home*) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (*work from home*) bagi guru termasuk mereka yang bekerja di satuan PAUD.

Upaya untuk memberikan layanan PAUD yang berkualitas tentu tidak terlepas dari adanya kendala serta hambatan. Kendala dan hambatan tersebut dapat terjadi karena kurangnya faktor dukungan dari pihak-pihak terkait dalam hal ini para pemangku kepentingan. Orang tua murid merupakan pemangku kepentingan yang memiliki peran besar dalam pencapaian kualitas pendidikan. Terbangunnya sistem kerja sama yang kuat antara pengelola/ kepala sekolah, guru, dan orang tua di Satuan PAUD dapat membantu satuan PAUD tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan menghadapi berbagai macam



perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran bermuatan STEAM merupakan pembelajaran yang saat ini mulai banyak diterapkan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran di PAUD. Pada Implementasinya, pengelolaan pembelajaran STEAM memerlukan perubahan *mindset*, pemahaman yang utuh serta sikap dan keterampilan yang memadai dari semua unsur yang terlibat di satuan PAUD.

Namun kondisi faktual yang terjadi bahwa banyak guru yang sudah mengikuti pelatihan terkait STEAM tetapi tetap kembali ke pola lama, adanya anggapan bahwa guru secara otomatis akan mengimplementasikan hasil pelatihan yang didapatnya dan tidak semua guru dan pengelola siap untuk berubah. Oleh karena itu, hadirnya model KP3 dalam Pengelolaan pembelajaran Bermuatan STEAM ini menjadi penting sebagai acuan bagi satuan PAUD



untuk melakukan perubahan yang lebih baik.

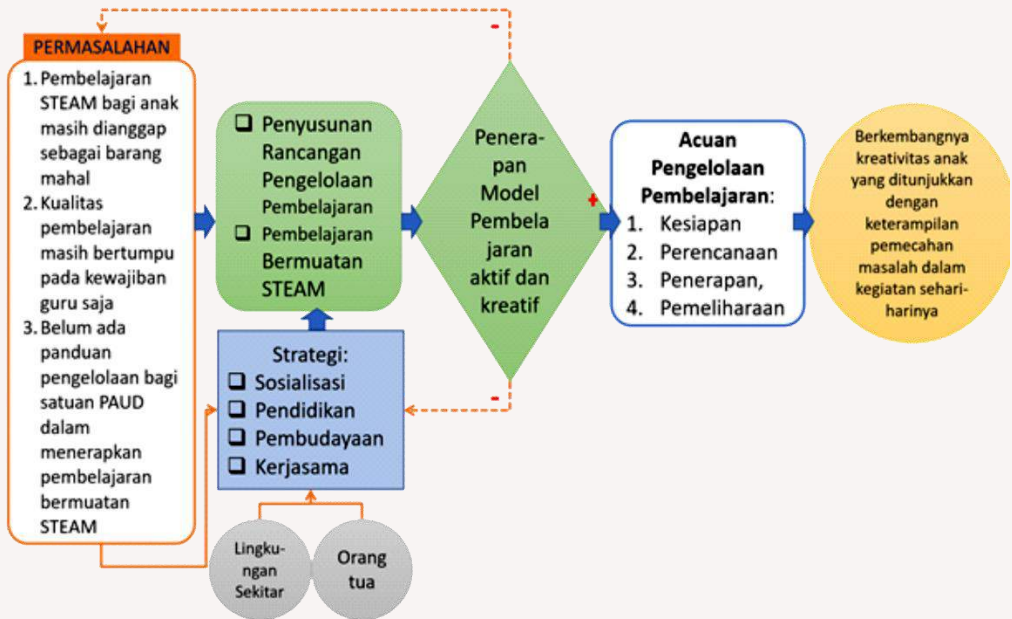
Kepala sekolah dan guru sebagai penggerak pendidikan diharapkan mampu melakukan strategi pengelolaan sumber daya yang dimiliki seperti SDM, waktu, keuangan dan sarana prasarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada perkembangan anak. PAUD berkualitas dimaksudkan adalah tersedianya tempat yang aman, sehat, dan nyaman bagi tumbuh kembang serta belajar anak dan memiliki pendidik serta tenaga kependidikan yang kompeten.

Apabila seluruh anak mendapat layanan PAUD yang berkualitas, ini akan menjadi titik awal yang cerah dan menjadi modal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih gemilang. Oleh karena itu, guru harus kreatif, inovatif dan komunikatif serta menjadi katalisator untuk menyiapkan anak menghadapi tantangan pendidikan abad 21 yang bukan hanya masalah *skill* atau teknologi tetapi masalah kreativitas, *problem solving*, inovasi, komunikasi, kolaborasi, kepedulian, eksplorasi, inisiatif, kepemimpinan dan produktivitas.



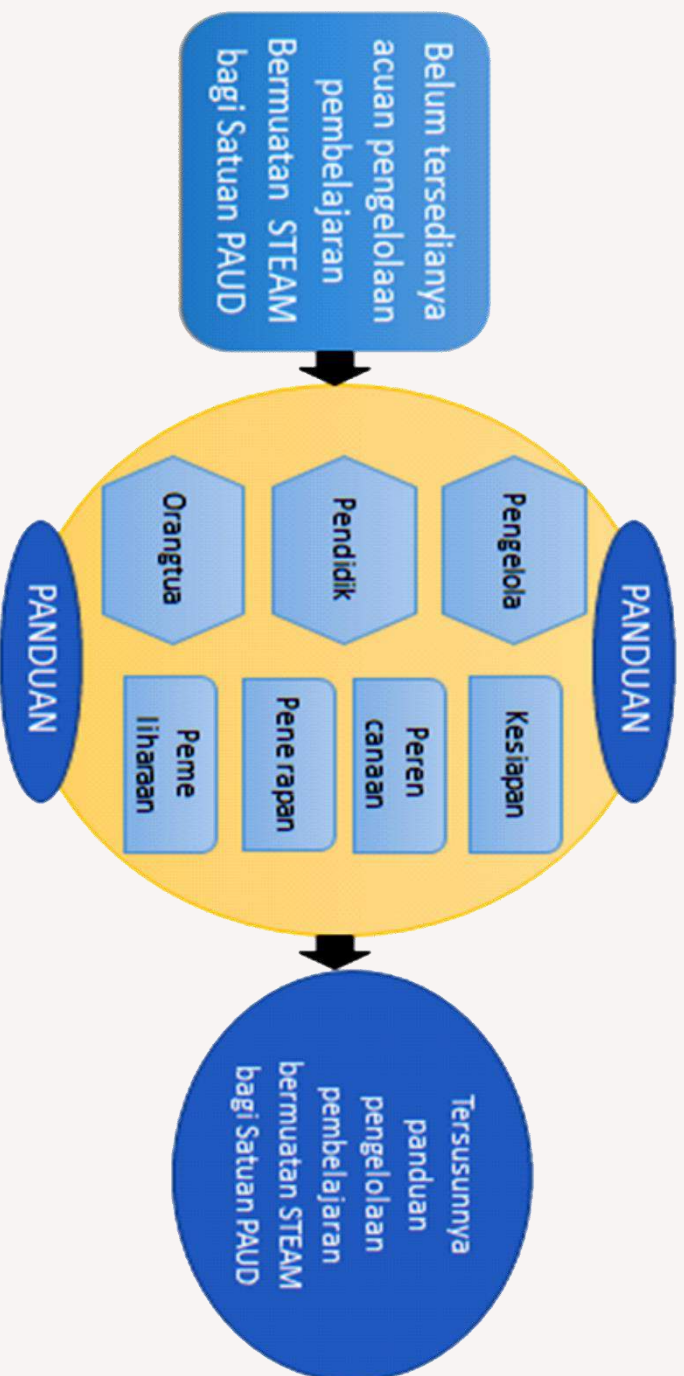
## B. Kerangka Pikir Pengembangan Model

Bagan 1  
Kerangka Pikir Pengembangan  
Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran  
Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini



Uraian dari spesifikasi model tersebut tergambar secara jelas pada latar belakang dan langkah-langkah penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Adapun skema pengembangannya dapat dilihat pada bagan berikut.

Bagan 2  
 Skema Pengembangan  
 Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini





strategi

KP3

## Bagian 2

# Tahapan Langkah Penerapan Strategi KP3

### A. Tahap Kesiapan Penerapan Strategi KP3

Pada tahap ini dibangun komitmen bersama di antara guru, kepala sekolah, dan orang tua sehingga semuanya memiliki visi yang sama yaitu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Untuk tujuan ini dapat dilakukan kegiatan sebagai berikut.

## 1. Dukungan dari Sesama Guru/Rekan Sejawat

Pada tahap ini guru yang telah mengikuti pelatihan memberikan penjelasan kepada rekan sejawat mengenai isi dan manfaat dari pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Hal ini penting agar guru yang tidak mengikuti pelatihan bisa memiliki pengetahuan terlebih dahulu sebelum mengimplementasikannya.

Pengetahuan guru terhadap pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM juga bisa dilakukan dengan membedah bersama-sama pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM melalui berbagai sumber baik dari buku maupun dari sumber lainnya.

### a. Dukungan dari Kepala Sekolah/Pengelola

Guru memang menjadi ujung tombak dalam mewujudkan pembelajaran PAUD yang berkualitas, namun untuk mewujudkannya, guru tidak bisa berdiri sendiri, mereka membutuhkan dukungan dari berbagai pihak di sekolah terutama kepala sekolah.

Kepala Sekolah/Pengelola, merupakan penyedia sumber daya yang diperlukan oleh guru agar bisa mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan baik. Seperti apa bentuk dukungan Kepala Sekolah/pengelola? Berikut

penjelasannya.

### 1) **ATK pembelajaran**

Kepala sekolah dapat membuat kebijakan mengalokasikan dana untuk ATK pembelajaran pada saat *workshop* pembuatan Rencana Kerja Tahunan (RKT) sekolah. Apabila tidak memungkinkan, komite sekolah bisa ikut berperan membantu kebutuhan guru.

### 2) **Mempersiapkan Sarana Prasarana**

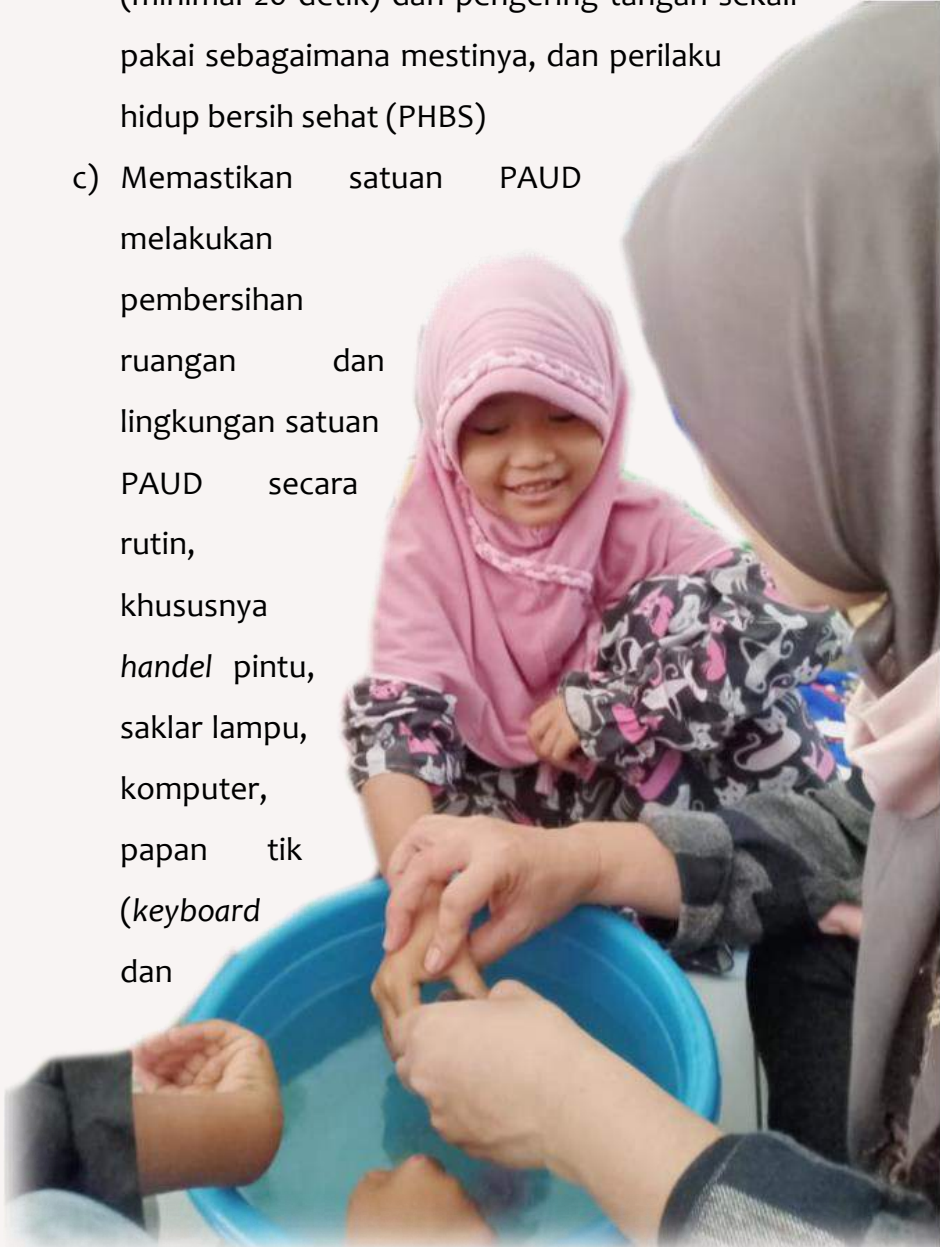
Apabila satuan PAUD melaksanakan pembelajaran dengan tatap muka saat pandemi *covid 19*, maka satuan PAUD perlu melengkapi sarana prasarana yang sudah ada sebagai upaya pencegahan terpaparnya *covid 19*, dengan memperhatikan protokol kesehatan berikut.

- a) Memastikan ketersediaan sarana untuk cuci tangan pakai sabun (CTPS) dan pembersihan sekali





- pakai (*tissue*) di berbagai lokasi strategis
- b) Memastikan bahwa warga satuan PAUD menggunakan sarana cuci tangan pakai sabun (CTPS) (minimal 20 detik) dan pengering tangan sekali pakai sebagaimana mestinya, dan perilaku hidup bersih sehat (PHBS)
- c) Memastikan satuan PAUD melakukan pembersihan ruangan dan lingkungan satuan PAUD secara rutin, khususnya *handel* pintu, saklar lampu, komputer, papan tik (*keyboard*) dan



fasilitas lain yang sering terpegang oleh tangan

### 3) **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Media pembelajaran tidak mesti harus membeli, namun bisa memanfaatkan benda lepasan/material terbuka (*loose parts*) baik yang bersumber dari lingkungan sekitar atau pabrikaan. Untuk memenuhi hal ini tentunya butuh dukungan dari Kepala Sekolah dengan menganggarkan dana untuk pengadaan media pembelajaran.

### 4) **Pengembangan Diri**

Banyak cara untuk bisa meningkatkan kompetensi guru di antaranya dengan mengikuti pelatihan, magang, seminar dan belajar mandiri melalui membaca buku ataupun belajar dari internet, belajar dengan sesama guru dan aktivitas lainnya. Kepala Sekolah dapat memberikan dukungan dengan memfasilitasi kebutuhan guru untuk mengikuti semua kegiatan tersebut baik secara finansial maupun sekedar dukungan moral dengan memberikan izin kepada guru yang

bersangkutan untuk bisa mengikuti kegiatan.

### 5) Supervisi dan Pendampingan

Seorang guru dalam meningkatkan dan mengetahui kapasitasnya tentulah membutuhkan penilaian dari orang lain terutama Kepala Sekolah. Penilaian yang dibutuhkan adalah penilaian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kompetensi dilanjutkan dengan memberikan pendampingan oleh kepala sekolah atau sekedar *sharing* dengan guru. Bila perlu kepala sekolah bisa memberikan contoh yang baik dalam melakukan proses pembelajaran bermuatan STEAM. Contoh instrumen supervisi terlampir.

#### b. Dukungan dari Orang Tua Murid

Ketika sekolah akan beralih dari pembelajaran berbasis kertas (menggunakan LKS, pembelajaran klasikal) ke pembelajaran bermuatan STEAM, hal ini perlu diinformasikan kepada orang tua. Orang tua selama ini cenderung





menganggap anak “belajar” di sekolah jika kegiatan yang diberikan guru berupa “Membaca, menulis, dan berhitung”. Jangan sampai orang tua berpikir bahwa dengan pembelajaran bermuatan STEAM, anak “hanya” main-main saja di sekolah. Oleh karena itu, apa yang perlu dilakukan satuan PAUD agar dapat merubah pola pikir orang tua dan terbuka wawasannya tentang pembelajaran bermuatan STEAM?

**a. Mengikuti Sosialisasi Mengenai Sistem Pembelajaran STEAM Dengan Benda Benda Lepas/Material Terbuka (*Loose Parts*)**

Agar merasakan manfaatnya, orang tua juga bisa diberi kesempatan untuk mencoba bagaimana serunya pembelajaran bermuatan STEAM dengan menggunakan benda benda lepasan baik yang ada di rumah maupun dari lingkungan sekitar..

**b. Ikut Terlibat Sebagai Pengamat/ Pendamping Guru**

Kepala sekolah dan guru membuat jadwal untuk orang tua agar bisa hadir di kelas pada saat pembelajaran sebagai pendamping guru untuk mendampingi peserta didik saat bermain.

Apabila masih belajar dari rumah, orang tua dapat mengakses video pembelajaran bermuatan

STEAM ini melalui video atau youtube baik yang sudah disiapkan oleh satuan PAUD.

- c. Pelibatan orang tua dalam penyediaan benda-benda lepasan/material terbuka (*loose parts*)

Benda-benda lepasan ini dapat dibawa dari rumah untuk digunakan sebagai media bermain yang menyenangkan bagi anak di satuan PAUD. Hasil akhir dari tahap kesiapan adalah semua warga sekolah (guru, kepala sekolah/pengelola, dan orang tua) memiliki cara berpikir baru serta siap untuk belajar, mempraktikkan, dan berkomitmen untuk mencapai tujuan PAUD yang berkualitas.

## B. Tahap Perencanaan Penerapan Strategi KP3

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan. Pada tahap ini, sekolah menentukan kegiatan yang akan dilakukan untuk mendukung implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Aktivitas ini dipilih berdasarkan jawaban dari pertanyaan 5W + 1H.

### 1. **What : Apa yang akan dilakukan?**

Rincilah jenis kegiatan yang dilakukan untuk mendukung implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan mempertimbangkan

sumber daya yang dimiliki oleh sekolah, seperti :

- a) Menata ulang lingkungan main agar tercermin bermuatan STEAM
- b) Mengumpulkan berbagai macam barang lepasan/material terbuka (*looseparts*) baik sumbangan dari orang tua murid ataupun yang dibeli oleh sekolah. Materials terbuka tersebut berupa:
  - 1) Bahan alam : batu, ranting, daun, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dll.
  - 2) Plastik : Sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong dan bahan plastik lainnya yang aman bagi anak.
  - 3) Logam: Kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok & garpu aluminium, plat mobil, kunci dan bahan logam lainnya yang aman bagi anak.
  - 4) Kayu dan bambu: bambu, tongkat, kayu, balok, kepingan puzzle dan lain-lain.
  - 5) Benang dan kain: kapas, kain perca, tali, pita, karet
  - 6) Kaca & keramik: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata

- 7) Bekas kemasan: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan kemasan lain yang aman bagi anak
- c) Membuat tempat yang dapat digunakan untuk menyimpan barang lepasan (*looseparts*)



#### d) **Menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP)**

Satuan PAUD perlu menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) yang di dalamnya memuat nilai-nilai sikap yang ingin terbentuk pada anak pada saat penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

- 1) SOP Penataan Lingkungan main
- 2) SOP Pijakan Sebelum main/Kegiatan Pembukaan
- 3) SOP Pijakan saat main/Kegiatan Inti (*Steamy Vocabulary*)
- 4) SOP Pijakan setelah main/Kegiatan penutup

#### e) **Mempersiapkan Perangkat Pembelajaran**

Agar kegiatan di rumah dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal, guru perlu menyusun rencana pembelajaran yang berisi kegiatan bermain menyenangkan

dengan memanfaatkan

alat dan benda-

benda di dalam

dan sekitar

rumah.

Rancangan



pembelajaran yang disusun guru selanjutnya disampaikan kepada orang tua atau anggota keluarga lainnya di rumah untuk dilaksanakan bersama anak atau dapat juga anak melakukan sendiri didampingi oleh anggota keluarga.

Bila pembelajaran dilakukan secara daring, guru dapat menyampaikan rancangan kegiatan bermain tersebut melalui *handphone* dalam grup Whatsapp atau media sosial lainnya. Ingatkan juga kepada orang tua, untuk mendorong anak-anaknya membiasakan melakukan kegiatan rutinitas sehari-hari, seperti:

- a. Beribadah
- b. Perilaku Hidup Bersih, Sehat, dan Aman (PHBSA), yaitu olahraga, mandi dan gosok gigi, mencuci tangan dengan baik dan benar, mengonsumsi makanan bergizi seimbang, berjemur
- c. Pembiasaan literasi, seperti membaca buku cerita bersama keluarga, bercerita
- d. Melatih keterampilan diri (*life skill*), seperti melakukan sesuatu secara mandiri, senang membantu, dll

Contoh RPPM terlampir.

## **2. When : Kapan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM akan diimplementasikan?**

- a. Guru bersama dengan kepala sekolah/pengelola berdiskusi mengenai waktu yang tepat untuk mulai mengimplementasikan pembelajaran bermuatan STEAM. Apakah akan dimulai pada awal tahun ajaran baru, bulan yang akan datang, semester ganjil, dsb.
- b. Pada saat menentukan waktu implementasi pertimbangkan kembali kesiapan terutama dari guru

## **3. Where : Di manakah pembelajaran bermuatan STEAM akan diimplementasikan?**

Jika satu lembaga PAUD memiliki berbagai macam layanan, seperti Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan Taman Kanak-Kanak, tentukan pada layanan yang mana pembelajaran bermuatan STEAM terlebih dahulu akan diimplementasikan.

## **4. Who : Siapa saja yang terlibat dalam proses implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM?**

- a. Lakukan penugasan/pengorganisasian SDM. Libatkan semua guru dalam proses perencanaan.

Bisa dilakukan seperti berikut:

Tabel 1  
Pelibatan Guru Dalam Kegiatan Perencanaan

<b>Kegiatan</b>	<b>SDM yang Terlibat</b>
Menata ulang <i>display</i> sekolah agar tercermin bermuatan STEAM	Kepala Sekolah & semua guru
Mengumpulkan berbagai macam benda lepasan ( <i>loose parts</i> ) baik sumbangan dari orang tua murid ataupun yang dibeli oleh sekolah	Guru Kepala sekolah/Pengelola Orang Tua Murid
Mempersiapkan perangkat pembelajaran	Guru



## **5. Why : Mengapa Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Penting Untuk Diimplementasikan ?**

Diskusikan bersama antara guru dan kepala sekolah/pengelola mengenai pentingnya implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Melalui diskusi ini diharapkan komitmen guru dan kepala sekolah/pengelola semakin bertambah kuat.

## **6. How : Bagaimana Cara Melakukan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM?**

Pada tahap ini perlu dilakukan perhitungan biaya/anggaran yang diperlukan untuk implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM baik yang dilakukan melalui dalam jejaring (daring) maupun luar jejaring (luring).

Hasil akhir dari tahap perencanaan adalah sekolah memiliki perencanaan tertulis untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Pada tahap ini pun telah teridentifikasi berbagai sumber daya yang diperlukan.

## C. Tahap Pelaksanaan Penerapan Strategi KP3

Pada tahap pelaksanaan, guru mulai bergerak dari apa yang sudah dipelajari oleh guru mengenai pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM menuju kepada menyesuaikan, mengadaptasi, dan menginternalisasi apa yang telah mereka pelajari.

### 1. Menyesuaikan

Apabila kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah, perlu penyesuaian baik dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dirancang harus menarik, menyenangkan, dan membuat anak aktif di rumah.

Bila memberlakukan Belajar dari Rumah (BdR), aktivitas yang disusun disesuaikan dengan tema dan lingkungan belajar anak di rumah.

### 2. Mengadaptasi

Guru melakukan adaptasi hasil pelatihan pembelajaran bermuatan STEAM disesuaikan dengan visi, misi, tujuan, kondisi dan sumber daya yang ada di Satuan PAUD

### 3. Internalisasi

Kepala sekolah/ pengelola dan guru melakukan

internalisasi terhadap pembelajaran bermuatan STEAM

#### 4. Peran Guru, Kepala Sekolah, dan Orang Tua

##### a. Peran Guru

Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM antara lain:

- 1) Melibatkan anak untuk terus belajar melalui bermain meskipun kegiatan normal sekolah terganggu
- 2) Peranan guru sebagai konsultan selama masa belajar dari rumah
- 3) Membantu orang tua menjelaskan pentingnya bermain di rumah
- 4) Guru (bersama orang tua) dapat menstimulasi anak menggunakan berbagai metode dan alat dan bahan yang ada



- lingkungan sekolah dan atau rumah
- 5) Guru melakukan pembiasaan membaca tentang perkembangan metode dan pola belajar tentang perkembangan anak.
  - 6) Memfasilitasi kegiatan bermain yang eksploratif dengan alat dan bahan lepasan (*loose parts*) yang variatif sehingga anak tidak merasa jenuh . Guru sebaiknya memberikan kegiatan yang memberikan tantangan bagi anak untuk menstimulasi kemampuan analisisnya.
  - 7) Memfasilitasi bermain terhadap anak dengan mempertimbangkan keterlibatan seluruh indra anak (penglihatan, pendengaran, hidung, peraba, pengecap).
  - 8) Berupaya mengoptimalkan ruang atau fasilitas yang ada di lingkungan sekolah. Guru dapat mengajak bermain anak di taman atau halaman. Ini akan lebih baik dibandingkan terus menerus belajar di depan komputer/HP yang hanya menekankan aspek visual saja.

#### **b. Peran Kepala Sekolah/Pengelola**

Pada tahap ini, kepala sekolah/pengelola memberikan peran yang sangat penting. Pada

kenyataannya, ini adalah tugas kepala sekolah untuk memfasilitasi dan mengoordinasikan tiga kunci tugas pada tahapan ini, yakni : memberikan bantuan yang diperlukan oleh guru, memberikan pengakuan dan penghargaan serta menyediakan sumber daya yang memadai

**c. Peran Orang Tua**

- 1) Kegiatan orang tua dalam pembelajaran bermuatan STEAM diawali dengan komunikasi (misalnya, pertemuan) dalam memutuskan kesepakatan bersama pihak sekolah.
- 2) Orang tua bersama sekolah menyepakati apa saja yang perlu dipersiapkan menjelang pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM. Selain alat dan bahan, atau persiapan lainnya, kedua belah pihak juga menyepakati waktu pelaksanaannya.
- 3) Orang tua bisa mengenalkan pembelajaran bermuatan STEAM di rumah dengan aktivitas sehari-hari baik yang dilakukan di dapur, kamar mandi, kamar tidur, halaman rumah, dan atau ruang tamu.
- 4) Dipandu oleh guru, orang tua melakukan

aktivitas berikut, manakala anak berada di rumah.

- a) Mendorong anak bertanya
- b) Bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak)
- c) Mengajarkan anak berpikir secara kreatif
- d) Mendorong anak menyelesaikan masalah (*problem solving*)
- e) Mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak.
- f) Menguji solusi dari suatu masalah
- g) Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

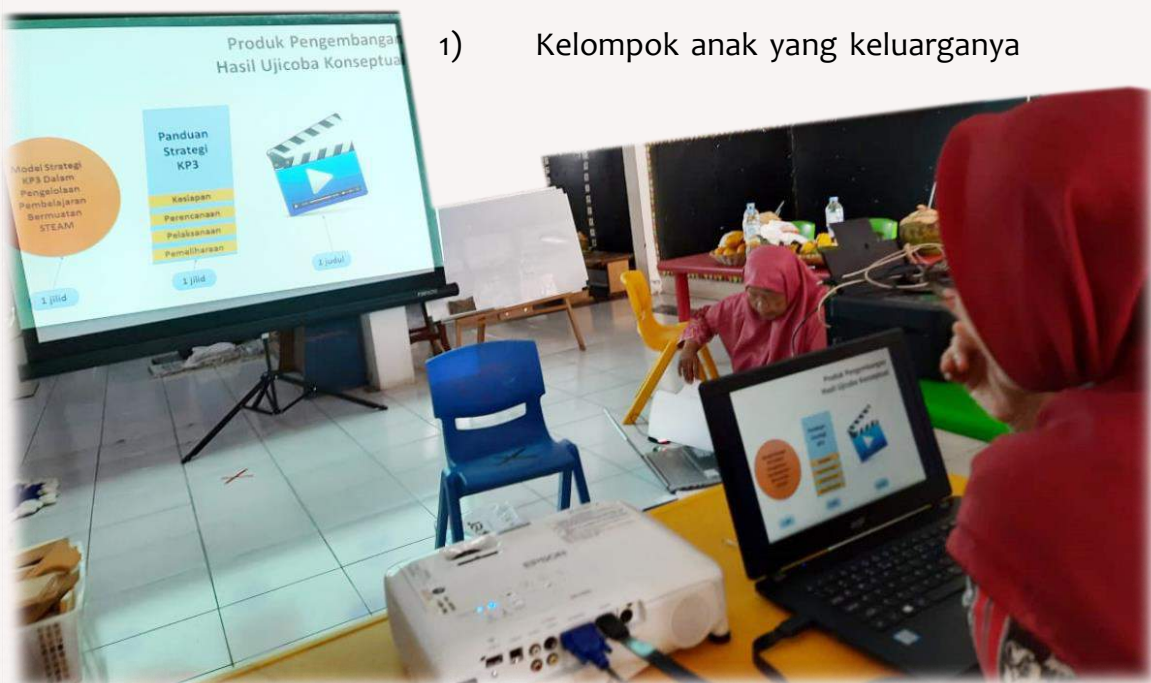
## 5. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh

- a. Sekolah (guru kelas) akan berkomunikasi dengan orang tua melalui WA
- b. Kegiatan mingguan akan disediakan untuk semua kelas. *Activity Kit* dapat diambil setiap hari Jumat di sekolah sebelum pembelajaran minggu yang akan datang dimulai.
- c. Video pembelajaran setiap hari di-*posting* di kanal

YouTube lembaga berisi materi yang disampaikan melalui bermain dengan mengembangkan enam aspek perkembangan dan atau *link* video disampaikan melalui WAG.

- d. Satu minggu sekali dilakukan *Zoom Meeting/ Google Meet* untuk memperkuat pembelajaran di rumah
- e. Bila tidak ada fasilitas video, orang tua dapat mengirimkan foto kegiatan bermain anak di rumah.
- f. Guru dapat melaksanakan kunjungan rumah apabila peserta didik kita berada di daerah zona hijau tetapi tetap patuh pada protokol kesehatan
- g. Guru mengelompokkan kelas pembelajaran berdasarkan :

1) Kelompok anak yang keluarganya





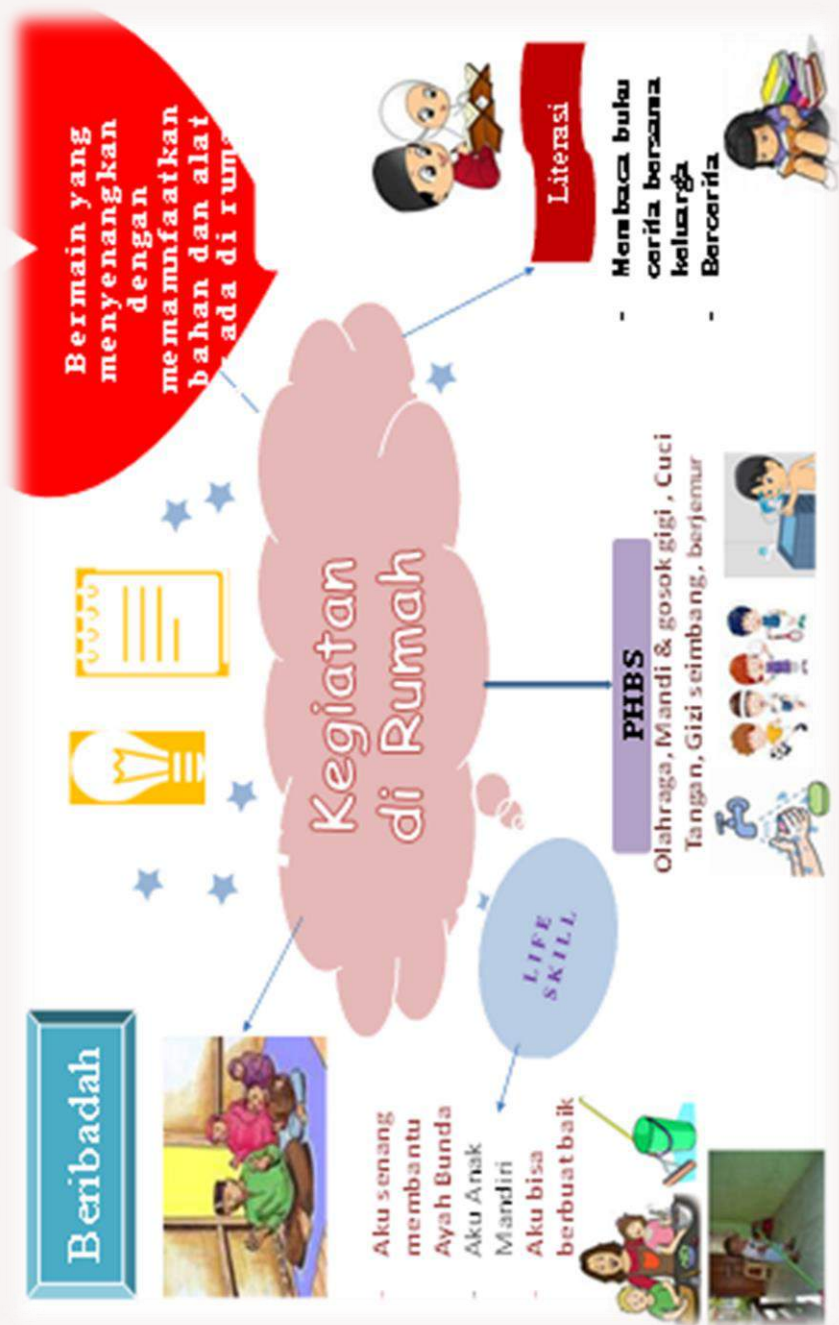
memiliki HP android. Guru mengirimkan video pembelajaran

- 2) Kelompok anak yang keluarganya memiliki HP bukan android dan yang tidak punya HP, guru melakukan *home visit* 2 kali seminggu atau sesuai kebutuhan dan kesepakatan dengan orang tua. Guru mendokumentasikan kegiatan bermain anak sebagai input untuk penilaian perkembangan anak.

Hasil akhir dari Tahap Pelaksanaan adalah guru telah mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari dari pelatihan ke dalam praktik profesional mereka di dalam kelas. Mereka telah mengadaptasi pembelajaran bermuatan STEAM dan dapat menyesuaikannya sesuai dengan kondisi di sekolahnya.



Contoh Kegiatan bermain dari rumah bersama orang tua



Contoh pemberitahuan kegiatan pembelajaran di rumah kepada orang tua

**Ayah/Bunda,**

*Minggu ini tema bermain kita bersama Ananda tercinta di rumah adalah “rumahku, taman bermainku”. Melalui tema dan kegiatan main yang dapat dipilih di bawah ini, tujuan yang ingin kita capai adalah: Ananda berkembang pada 6 aspek perkembangan, yaitu: (1) mencintai dan merawat ciptaan Tuhan, (2) menguatkan dan melatih koordinasi mata dan tangan, (3) mengenalkan pola dan bilangan, (4) anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukannya, (5) membiasakan berani*

**Kegiatan yang dapat Ayah/Bunda pilih pada minggu ini:**

1. *Aku bisa menanam bunga*
2. *Mengelompokkan daun-daun yang ada di halaman*
3. *Bermain peran ‘saung-saungan’*
- Membuat alat musik dan bernyanyi dari benda-benda di rumahku*
5. *Memeras dan menjemur pakaian*
6. *Asyiknya melipat dan mengelompokkan pakaian*
7. *Membantu ibu menggosok lantai kamar mandi*
8. *Membuat kue bersama bunda*
9. *Berkreasi dengan loose parts membentuk domba*
10. *Ayo, kita merapikan tempat tidur*
11. *Ayo kita kelompokkan mainanmu berdasarkan warna*
12. *Ayo kita keliling rumah, ada apa saja ya?*

*Yang dapat diberikan guru/orang tua agar anak mendapatkan pengetahuan pada saat proses bermain:*

- 1. Apa yang ingin kalian buat?*
- 2. Berapa banyak yang diperlukan?*
- 3. Dapatkah kalian menghitung jumlahnya?*
- 4. Warna apa saja yang ada?*
- 5. Mana benda yang ukurannya paling besar?*
- 6. Coba sebutkan nama bendanya?*
- 7. Dapatkah menyebutkan huruf-hurufnya?*
- 8. Kira-kira agar lebih bagus apa lagi yang perlu kita tambahkan?*
- 9. Mengapa kita memerlukan benda ini?*
- 10. Bagaimana caranya agar kalian bisa membentuk domba?*
- 11. Bagaimana cara membentuknya?*
- 12. Silakan diceritakan apa yang telah dibuat*
- 13. Kalau kaleng ini dipukul lebih keras/lembut, kira-kira bunyinya jadi seperti apa ya?*
- 14. Yuk kita coba pakai alat yang lain, coba lihat, apa yang terjadi?*

## D. Tahap Pemeliharaan Penerapan Strategi KP3

Tahap pemeliharaan ini merupakan aktivitas yang dilakukan pengelola, guru dan orang tua untuk mengevaluasi keberlangsungan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan optimal. Apa yang perlu dilakukan oleh ketiga unsur tersebut?

### 1. Pengelola/ Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sebagai supervisor harus memastikan bahwa apa yang telah diperoleh guru pada saat mengikuti pelatihan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM masih digunakan dan digunakan secara tepat.
- b. Menyiapkan format umpan balik untuk diisi guru sebagai gambaran hasil kerjanya memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM.
- c. Menyediakan fasilitas untuk dilaksanakannya kegiatan pemeliharaan terhadap tenaga kependidikan, guru, atau bahkan orang tua.
- d. Menyediakan *form* tertulis untuk bersama komitmen jangka panjang dari guru untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.
- e. Menyediakan *form* umpan balik untuk orang tua

sebagai bagian dari evaluasi atas keseluruhan aktivitas dari strategi KP3.

## 2. Guru

- a. Sebelum memulai tahap pemeliharaan, ada baiknya Anda pelajari dan lakukan proses seperti yang tertuang dalam panduan kesiapan, perencanaan, dan pelaksanaan. Hasil tiga aktivitas tersebut menjadi bahan (material) dalam kegiatan pemeliharaan.
- b. Guru membutuhkan umpan balik, baik dari sesama rekan sejawat, kepala sekolah, anak, maupun orang tua yang akan membantu mereka untuk memperbaiki implementasi.
- c. Guru menyiapkan hasil proses pembelajaran, baik berupa catatan evaluasi atau rekaman (audio visual) pembelajaran
- d. Guru mengisi lembar *form* komitmen untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM
- e. Guru menyiapkan rencana pada tahap kesiapan, sebagai bagian dari siklus baru penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

### 3. Orang Tua

- a. Mengisi *form* yang sudah disediakan sekolah tentang upaya pemeliharaan penerapan strategi KP3 pembelajaran bermuatan STEAM.
- b. Menyampaikan hasil evaluasi dirinya ketika fasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM kepada anak selama di rumah, baik secara tertulis maupun langsung disampaikan dalam pertemuan dengan pihak sekolah.
- c. Menyampaikan harapan dan rekomendasi pada pihak sekolah sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya dalam penerapan strategi KP3 pada pembelajaran bermuatan STEAM.

Hasil akhir dari Tahap Pemeliharaan adalah adanya komitmen jangka panjang dari guru untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Hasil evaluasi secara keseluruhan mulai dari tahap kesiapan sampai pemeliharaan akan menjadi umpan balik dalam penerapan strategi KP3 pada siklus berikutnya.

Dampak positif dari tahap pemeliharaan, membuat guru sadar akan kebutuhan baru dan kesempatan untuk perbaikan di sekolah. Dengan demikian, mereka kembali berinovasi untuk lebih baik pada tahap kesiapan untuk memulai sebuah siklus yang baru.

## E. Evaluasi Penerapan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM

Evaluasi penerapan strategi KP3 ini perlu dilakukan untuk memberikan gambaran atau arahan bagaimana tahapan kesiapan, perencanaan, pelaksanaan dan pemeliharaan dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM. Bila daring, evaluasi ini dapat dilakukan baik melalui pertemuan virtual *misalnya zoom/ google meet/ Cisco Webex/ microsoft Teams* atau mengirimkan hasil evaluasi penerapan strategi KP3 melalui email atau Whatsapp. Bila luring, Kepala sekolah, guru dan orang tua dapat melakukan pertemuan secara langsung di sekolah dengan memperhatikan protokol kesehatan.

Format evaluasi terhadap implementasi strategi pada tahap Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan pemeliharaan pada pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini, secara spesifik tersajikan pada panduan strategi KP3.





## F. Pemanfaatan Video Dalam Penerapan Model Strategi KP3

### 1. Tujuan

a. Memberikan gambaran penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM kepada pengelola/ kepala sekolah, guru dan orang tua

b. Memperjelas peran pemeran antara pengelola/ kepala sekolah, guru maupun orang tua, baik di tahap Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan

### 2. Prasyarat

- Pengelola/ kepala sekolah dan guru menelaah panduan KP3 mulai tahap kesiapan, perencanaan, pelaksanaan dan pemeliharaan
- Memiliki pengetahuan tentang teknologi
- Membuat skenario yang mencakup empat tahap KP3



### 3. Skenario

Skenario berikut menggambarkan secara singkat penerapan strategi KP3 dalam pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

#### a. Tahap Kesiapan

Adegan	CATATAN ADEGAN
Adegan 1 dan Adegan 2	Suasana Sekolah
Adegan 3	Kepala Sekolah melapor ke Yayasan atau Guru melapor ke kepala sekolah/pengelola tentang persiapan sosialisasi Pembelajaran Bermuatan STEAM
Adegan 4	Kepala Sekolah menugaskan guru untuk memberikan surat tentang sosialisasi pembelajaran bermuatan STEAM kepada orang tua murid
Adegan 5	Guru berdiskusi untuk acara sosialisasi Pembelajaran Bermuatan STEAM kepada

Adegan	CATATAN ADEGAN
	orang tua
Adegan 6	Kegiatan Sosialisasi
Adegan 7	Pembelajaran Bermuatan kepada Orang tua murid
Adegan 8	Adanya kesepakatan Antara pihak sekolah dan orang tua untuk adaptasi Pembelajaran Bermuatan STEAM

#### b. Tahap Perencanaan

Adegan	CATATAN ADEGAN
Adegan 1	Guru menyiapkan dan mengelompokkan media Material terbuka yang sudah diberikan oleh orang tua murid
adegan 2	Kepala Sekolah menyerahkan Media
Adegan 3	Material terbuka kepada guru
Adegan 4 (Slide foto)	Guru menata lingkungan main dengan media

Adegan	CATATAN ADEGAN
	material terbuka
Adegan 5	Orang tua menata lingkungan main di rumah dengan media material terbuka
Adegan 6	Penataan lingkungan main di rumah

### c. Tahap Pelaksanaan

Adegan	CATATAN ADEGAN
Adegan 1 dan Adegan 2	Guru berdiskusi untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM
Adegan 3	Persiapan pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM
Adegan 4 Adegan 5	Kegiatan pelaksanaan Pembelajaran Bermuatan STEAM di sekolah Kepala sekolah bertanya

Adegan	CATATAN ADEGAN
	kepada guru dan anak-anak tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan
Adegan 6, 7, dan 8	Kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM di rumah
Adegan 9  adegan 10	Guru melakukan penilaian setelah pembelajaran bermuatan STEAM  Guru melaporkan ke Kepala Sekolah tentang Pelaksanaan Pembelajaran Bermuatan STEAM

#### d. Tahap Pemeliharaan

Adegan	CATATAN ADEGAN
Adegan 1	Kepala Sekolah lapor ke Yayasan tentang pelaksanaan dan evaluasi yang sudah dilakukan
Adegan 2	Kepala Sekolah memberikan instrumen untuk umpan balik kegiatan Pembelajaran Bermuatan STEAM.



## Bagian 3

# Keunggulan, Keterbatasan, dan Prasyarat Model

### A. Keunggulan Model

1. Strategi KP3 (Kesiapan, Perencanaan, Pelaksanaan dan Pemeliharaan) merupakan rangkaian tahapan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM yang komprehensif dari mulai penguasaan konsep, praktik menerapkan pada lingkungan nyata yang dihadapi, hingga memperoleh umpan balik terhadap hasil implementasi lapangan.



2. Panduan Strategi KP3 ini belum pernah dikembangkan oleh Direktorat PAUD dan BP-PAUD dan Dikmas lain

## **B. Keterbatasan Model**

1. Model ini hanya diujicobakan secara konseptual dan operasional pada lokasi yang terbatas di empat satuan PAUD. Direkomendasikan agar dilakukan ujicoba pada skala yang lebih luas agar satuan PAUD lainnya dapat menggunakan panduan ini sebagai acuan dalam mengelola pembelajaran bermuatan STEAM .
2. Mengingat masih diberlakukan BdR, sehingga selama ujicoba belum bisa dilakukan secara optimal karena tidak sepenuhnya dilakukan melalui tatap muka langsung dengan kepala sekolah, guru, orang tua maupun peserta didik di satuan PAUD.

### C. Prasyarat Penerapan Model

Model strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM ini dapat diterapkan dengan syarat:

- a. Adanya layanan program PAUD minimal 2 tahun berjalan
- b. Adanya komitmen antara kepala sekolah/pengelola, guru dan orang tua untuk melakukan perubahan dalam pembelajaran yang berbasis kertas menjadi berbasis bermain
- c. Sudah menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM
- d. Memiliki perangkat TIK

### D. Komponen Biaya

Untuk pelaksanaan kegiatan bagi pendidik PAUD, diperlukan dukungan pembiayaan. Komponen biaya yang dibutuhkan adalah:

1. Honor pengelola dan pendidik
2. Kamera/HP
3. ATK
4. Modem
5. Bahan, alat dan media
6. Kesiapan kuota internet



## Bagian 4 Penutup

Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak usia Dini ini diharapkan dapat menjadi acuan yang sistematis bagi satuan PAUD dalam mengoptimalkan pembelajaran bermuatan STEAM sehingga berimplikasi pada kemampuan guru yang mampu menciptakan lingkungan bermain anak yang memiliki nilai edukatif, berpikir secara kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Kehadiran model strategi KP3 ini diharapkan mengubah cara berpikir kepala sekolah/pengelola, guru dan orang tua yang dapat membangun sistem di satuan PAUD yang

berkualitas melalui pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

Mengingat model ini baru dikembangkan pada sasaran dan karakteristik lokasi yang terbatas, perlu dilakukan penyesuaian jika digunakan pada sasaran yang memiliki karakteristik arah dan acuan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- California Department of Education Child Development Division. 2012. *DRDP-SR Desired Results Developmental Profile: School Readiness*, Sacramento: Department of Education State of California.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Manajemen Berbasis Sekolah dan Masyarakat: Strategi Memenangkan Persaingan Mutu*. Jakarta: PT Nimas Multima.
- Sutisna, Oteng, 1979. *Supervisi dan Administrasi Pendidikan (Jemars)*.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.
- Wood Fred, Killian Joyce, McQuarrie Frank and Thompson Steven, 1993. *How to Organize a School-Based Staff Development Program*, Alexandria,VA, Association for Supervision and Curriculum Development.



# Lampiran



## LAMPIRAN 1

### Contoh SOP Prosedur Operasional Standar Prosedur Kerja Penataan Alat Bermain

Nama Lembaga	PAUD Ceria	Kode Dokumen	SOP / Proses 003
Unit Program	Taman Kanak-kanak	Standar	Proses
Tanggal disyahkan	10 September 2020	Tanggal Revisi	-
1. Judul	Prosedur kerja penataan alat bermain		
2. Tujuan	1. Menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan 2. Mengikuti aturan kegiatan bermain 3. Mengembangkan sikap , pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan yang tertuang dalam RPPH		
3. Referensi	1. PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014. 2. PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 20014 3. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga		
4. Pihak Terkait	Guru Kelas		
5. Dokumen	RPPH		



### Prosedur Kerja Penataan Alat Bermian

1. Guru menyiapkan alat main (*loose parts*) yang akan digunakan anak maksimal 30 menit sebelum anak datang.
2. Pastikan lingkungan belajar yang akan digunakan didalam (*indoor*) dan diluar (*outdoor*) bersih, aman, nyaman dan menyenangkan.
3. Penataan alat main disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat.
4. Penataan alat bermain yang ditata di area berada di area yang aman. Jika bermain yang menggunakan air, pastikan bahwa lantai tidak licin, sehingga tidak menjadikan anak mudah terpeleset
5. Penataan alat main mendukung perkembangan Bahasa, kognitif, sosial-emosional dan fisik motorik anak.
6. Alat main yang ditata dapat digunakan dengan berbagai cara sehingga menumbuhkan kreativitas anak.
7. Alat main yang disiapkan dipastikan dalam kondisi baik, lengkap setnya dan tidak retak
8. Alat dan bahan main serta buku ditata pada tempat yang mudah dijangkau oleh anak
9. Disiapkan penutup dada tidak tembus air untuk digunakan saat anak bermain
10. Disediakan tempat untuk membereskan mainan sesuai dengan kategorinya

## LAMPIRAN 2

### Evaluasi Implementasi Panduan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM

No	Kegiatan	Penerapan tahapan	Permasalahan yang dihadapi	Pemecahan Masalah	Hasil yang dicapai
1	Membangun kesiapan dan komitmen bersama di antara pendidik, pengelola & orang tua dalam mengimplementasikan Panduan KP3	Apakah dilakukan atau tidak.  Deskripsikan bila Ya/Tidak	Deskripsikan masalah yang dihadapi	Deskripsikan upaya pemecahan masalah yang telah dan akan dilakukan	Deskripsikan gambaran hasil yang dicapai

No	Kegiatan	Penerapan tahapan	Permasalahan yang dihadapi	Pemecahan Masalah	Hasil yang dicapai
2.	Memiliki perencanaan tertulis untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM	Apakah dilakukan atau tidak.  Deskripsikan bila Ya/Tidak	Deskripsikan masalah yang dihadapi	Deskripsikan upaya pemecahan masalah yang telah dan akan dilakukan	Deskripsikan gambaran hasil yang dicapai
3.	Mempraktekkan apa yang sudah mereka pelajari dari pelatihan dan mengadaptasi pembelajaran bermuatan STEAM dan dapat menyesuaikannya sesuai	Apakah dilakukan atau tidak.  Deskripsikan bila Ya/Tidak	Deskripsikan masalah yang dihadapi	Deskripsikan upaya pemecahan masalah yang telah dan akan dilakukan	Deskripsikan gambaran hasil yang dicapai

No	Kegiatan	Penerapan tahapan	Permasalahan yang dihadapi	Pemecahan Masalah	Hasil yang dicapai
	dengan kondisi di sekolahnya.				
4.	Adanya komitmen jangka panjang dari guru untuk mengimplementasikan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM	Apakah dilakukan atau tidak.  Deskripsikan bila Ya/Tidak	Deskripsikan masalah yang dihadapi	Deskripsikan upaya pemecahan masalah yang telah dan akan dilakukan	Deskripsikan gambaran hasil yang dicapai

## LAMPIRAN 3

### Contoh Instrumen Supervisi

#### TK AL KAHFI



Komplek.Bandung Indah Raya blok C13 NO 22 .Tlp. (022)-87529098. HP-087521362001

TK Al kahfi Bandung, [www.al-kahfi-bir.blogspot.com](http://www.al-kahfi-bir.blogspot.com). Email: [alkahfibdg@gmail.com](mailto:alkahfibdg@gmail.com).

---

#### INSTRUMEN SUPERVISI KETERLAKSANAAN KBM BERMUATAN STEAM

NAMA SEKOLAH	: TK AL KAHFI
NAMA GURU	: .....
Kelas/Kel	: Utsman B Affan/B
NPSN	: 20254779
KOTA	: BANDUNG
PROVINSI	: JAWA BARAT PETUNJUK PENGISIAN

Kolom [1] berisi nomor sebagai identitas aspek dalam pelaksanaan Pembelajaran dengan muatan STEAM

Kolom [2] berisi aspek dalam pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM

Kolom [3] berisi rubrik penjelasan penilaian aspek untuk supervisi keterlaksanaan belajar dengan muatan STEAM

Kolom [4] berisi penilaian terhadap aspek yang dinyatakan dalam skala angka 1-4

Kolom [5] berisi penjelasan/alasan angka pada kolom sebelumnya

Pertanyaan screening	
Kurikulum yang digunakan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ K-13</li> <li>○ Kurikulum Darurat ( dalam kondisi khusus )</li> <li>○ Melakukan Penyederhanaan Kurikulum secara mandiri dengan Muatan STEAM</li> </ul>

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
1	Kesiapan Inprastruktur		4	3	2	1	
1.1	Kesiapan Inprastruktur KBM yang bermuatan STEAM						

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
1.1.1	Kepemilikan perangkat Pembelajaran dengan Muatan STEAM	Seluruh Guru memiliki : 1. Perangkat gawai 2. Laptop 3. Akses Internet 4. Akses Listrik 5. Buku -buku referensi tentang STEAM					
2.1	Program Tahunan dengan muatan STEAM						
3.1	Program Semester						
4.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan						
5.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian						
6.1	Kalender Pendidikan						
7.1	Jadwal Kegiatan Harian						



Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
8.1	Jadwal Kegiatan Mingguan						
9.1	Kegiatan Pembukaan Pembelajaran	Menyiapkan Peserta Didik (Salam dan Doa, Ice Breaking) 1. Melakukan Apersepsi 2. Menyampaikan kegiatan pembelajaran					
9.1.2	Kegiatan Inti	Kemampuan guru Menyiapkan Invitasi (Penataan Kelas dengan media LOOSE PARTS dan bahan Penunjang lainnya) 1. Kemampuan guru merumuskan tujuan pembelajaran					

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
		<p>secara operasional</p> <p>2. Keterampilan guru Menguasai Bahasa provokasi yang berpedoman pada 5 W dan 1 H</p> <p>3. Sikap dan gaya guru mengajar</p> <p>4. Kemampuan mengelola kelas dengan Pembelajaran bermuatan STEAM</p> <p>5. Guru memahami Proses Pembelajaran INQUIRY LEARNING</p> <p>6. Pemahaman Guru Terhadap Project Best Learning (PBL)</p>					

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
		7. Kemampuan Guru terhadap Pemahaman Wonder Best Teaching (WBT)/ keajaiban di dalam kelas					
		8. Melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada Pembelajaran abad 21 (4C)					
9.1.3	Kegiatan Penutup Pembelajaran	1. Mendiskusikan kegiatan yang telah dan akan dilaksanakan 2. Melakukan Penilaian dan Refleksi terhadap kegiatan Pembelajaran yang					

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
		bermuatan STEAM yang sudah dilakukan 3. Kemampuan guru menyiapkan /mendisplay Penataan kelas untuk esok hari dengan media LOOSE PARTS 4. Melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada Pembelajaran abad 21 (4C)					
9.1.3	Kegiatan Penutup Pembelajaran	5. Mendiskusikan kegiatan yang telah dan akan dilaksanakan 6. Melakukan Penilaian dan Refleksi terhadap kegiatan					

Nomor [1]	Aspek [2]	Rubrik Penilaian [3]	Penilaian [4]				Catatan [5]
		Pembelajaran yang bermuatan STEAM yang sudah dilakukan 7. Kemampuan guru menyiapkan 8. Mendisplay Penataan kelas untuk esok hari dengan media LOOSE PARTS					
Jumlah SKOR							

Keterangan :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Ketercapaian:

86%- 100 %	= Baik Sekali
70%- 85%	= Baik
55%-69%	= Cukup
Dibawah 55%	= Kurang

**Tindak Lanjut :**

Bandung,.....  
Kepala TK AL KAHFI

Guru Kelas

.....

.....

TK AL MUKH  
TERAKREDITAS

NSS. 000  
NO IZIN

KP. DUKUN

