



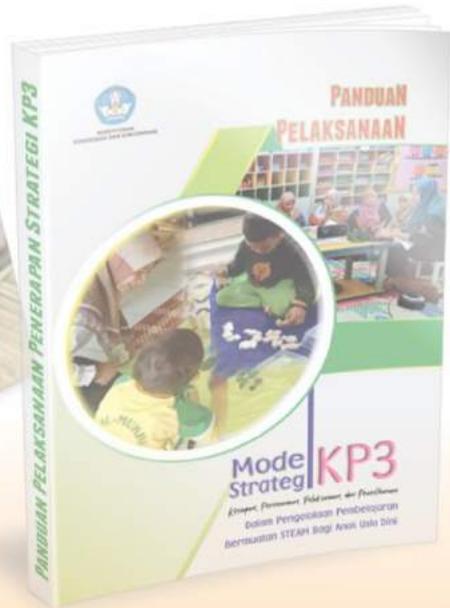
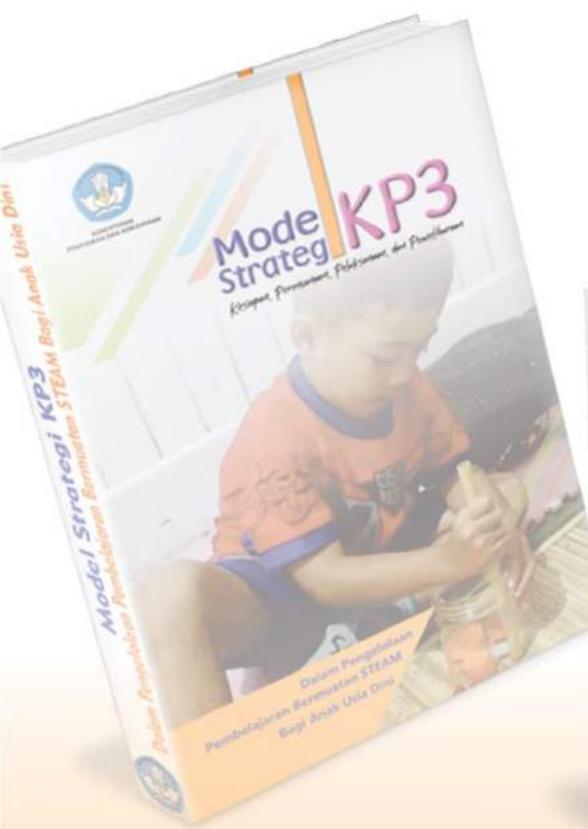
KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PANDUAN PELAKSANAAN



Mode Strategi **KP3**

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



@ Panduan Pelaksanaan Penerapan 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

Panduan Pelaksanaan Penerapan 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

Alhamdulillah. Puji serta syukur, kami panjatkan ke Khadirat Allah SWT, sehingga kami dapat menyelesaikan produk sertaan dari Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini, yakni Panduan Pelaksanaan Penerapan Strategi KP3 (Kesiapan, Persiapan, Pelaksanaan, dan Pemeliharaan) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM.

Penyusunan panduan ini bertujuan sebagai acuan teknis bagi pengelola satuan Pendidikan dalam mengelola pembelajaran bermuatan STEAM pada satuan pendidikannya. Selain itu, panduan ini pun dapat dimanfaatkan pengelola, guru atau bahkan orang tua dalam memfasilitasi pembelajaran anak.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Semoga Allah Swt. memberikan berkah yang bermanfaat atas bantuan dan kebaikan tersebut.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala,



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

Daftar Isi

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel	iv
Daftar Lampiran.....	v
Bagian 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penyusunan Panduan.....	3
1. Tujuan Umum.....	3
2. Tujuan Khusus	3
C. Manfaat Panduan	4
D. Petunjuk Pengguna Panduan	4
Bagian 2 Panduan Penerapan Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini	7
A. Pelaksanaan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini.....	8
1. Pengertian Tahap Pelaksanaan.....	8
2. Tujuan Tahap Pelaksanaan	8
3. Pelaksanaan Tahap Pelaksanaan	9
a. Peran Kepala Sekolah.....	9
b. Peran Guru	11
c. Peran Orang Tua.....	18
4. Evaluasi Pelaksanaan.....	20
Bagian 3 Penutup.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	23

Daftar Tabel

Tabel 2 Peran Guru, Kepala Sekolah, dan Orang Tua Murid Pada Tahap Pelaksanaan 19

Daftar Lampiran

LAMPIRAN Instrumen Evaluasi Pelaksanaan Penerapan
Strategi KP3 25



Bagian 1

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Science, Technology, Engineering Art, and Mathematics (STEAM) masih ‘hangat’ diperbincangkan di kalangan Pendidikan, terutama insan pendidikan anak usia dini (PAUD). Sebagai metode, penggunaan pembelajaran berwawasan STEAM semakin popular. Metode ini diasumsikan kontekstual dengan tantangan pendidikan anak dewasa ini.

Seperti kita ketahui, dinamika pendidikan (pembelajaran) akan terus berkembang pada zamannya. Pada abad ke-21 ini, fokus pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan kognitif saja. Akan tetapi,

melingkupi keterampilan personal dan sosial. Keterampilan-keterampilan tersebut, lazim kita namai dengan istilah 4C Pembelajaran Abad 21: *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*.

Namun demikian, di antara beramai-ramainya satuan Lembaga PAUD menerapkan pembelajaran berwawasan STEAM tersebut, ketersediaan teks panduan mengenai pengelolaannya, masih terbilang langka. Inilah inovasi yang dikembangkan PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat dalam mengatasi persoalan tersebut. Tahun 2020, PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat mengembangkan Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini. Salah satu produk sertaan dari model tersebut, yakni panduan pelaksanaan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM.

Harapannya, dengan hadirnya panduan pelaksanaan ini, satuan PAUD memiliki arah dan acuan yang sistematis dalam mengoptimalkan pembelajaran bermuatan STEAM pada anak usia dini.

B. Tujuan Penyusunan Panduan

1. Tujuan Umum

Secara umum, penyusunan panduan pelaksanaan pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM ini adalah menyediakan acuan bagi kepala sekolah, guru dan orang tua. Dengan tersedianya naskah panduan pelaksanaan ini, semua pihak yang berperan dalam memfasilitasi pembelajaran bermuatan STEAM ini optimal dan mampu menciptakan lingkungan bermain anak yang memiliki nilai edukatif, berpikir secara kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif.

2. Tujuan Khusus

1. Memberikan acuan pada pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

C. Manfaat Panduan

1. Dapat dijadikan acuan bagi pengelola dan guru dalam melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kapasitasnya masing-masing.
2. Menjadi salah satu referensi dalam mengoptimalkan layanan pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

D. Petunjuk Pengguna Panduan

1. Sebelum menggunakan Panduan Strategi KP3 ini, ada baiknya Anda pelajari terlebih dahulu “Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini”.
2. Penting diketahui, bahwa panduan ini merupakan bagian/ sertaan dari model. Dengan demikian, isi panduan ini berupa langkah-langkah praktis dari pelaksanaan strategi kesiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pemeliharaan.
3. Kepala sekolah dan guru, melakukan diskusi dari konten model beserta panduan-panduannya. Hasil diskusi ini akan memetakan masing-masing peran yang akan dilakukan ketika akan melakukan pelaksanaan

pembelajaran bermuatan STEAM.

4. Sesuai kapasitasnya, kepala sekolah dan guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran.
5. Jika diperlukan, persiapkan informasi awal untuk disampaikan kepada orang tua, agar mereka pun dapat bekerja sama dengan baik ketika pembelajaran berlangsung.

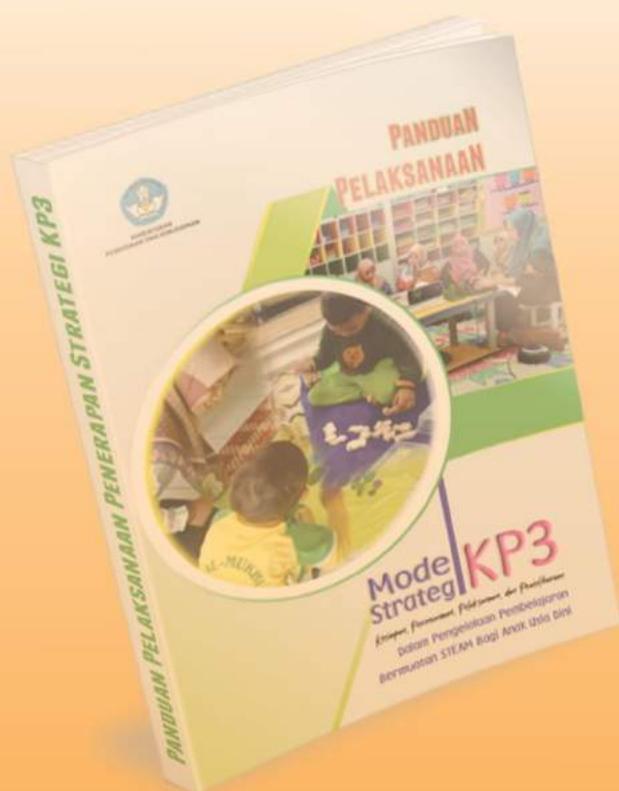


TERIMA KASIH

Bagian 2

Panduan Pelaksanaan Penerapan Strategi KP3

Dalam Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM
Bagi Anak Usia Dini



A. Pelaksanaan Pengelolaan Pembelajaran Bermuatan STEAM Bagi Anak Usia Dini

1. Pengertian Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan implementasi pengelolaan pembelajaran bermuatan STEAM adalah aktivitas kepala sekolah dan guru dalam melaksanakan semua rencana yang telah dibuat. Tahap pelaksanaan yang sistematis menjadi salah satu tahap yang sering diabaikan. Kepala sekolah terkadang beranggapan bahwa guru secara otomatis akan mentransfer pembelajaran bermuatan STEAM di dalam kelas.

2. Tujuan Tahap Pelaksanaan

Setelah melalui proses tahap kesiapan, dan perencanaan, tahap selanjutnya adalah Tahap Pelaksanaan. Pada Tahap Pelaksanaan guru mengimplementasikan dalam Proses KBM, apa-apa yang telah disiapkan dan direncanakan. Pada tahap pelaksanaan inilah guru sudah memahami Pembelajaran yang bermuatan STEAM. Hasil akhir dari tahap pelaksanaan adalah guru telah mempraktekkan apa yang sudah mereka pelajari dari pelatihan ke dalam praktek profesional mereka di dalam kelas. Guru telah mengadaptasi pembelajaran bermuatan

STEAM dan dapat menyesuaikan sesuai dengan kondisi di sekolahnya.

3. Pelaksanaan Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kepala sekolah memiliki peranan yang sangat penting. Kepala sekolah memberikan arahan serta melakukan pengkoordinasian dalam pelaksanaan tugas. Pada tahap ini pula dibutuhkan kerja sama yang baik diantara semua pihak. Semua sumber daya yang ada harus dioptimalkan untuk mencapai tujuan dalam mengimplementasikan pembelajaran bermuatan STEAM. Berikut adalah peran dari kepala sekolah, guru, dan orang tua murid pada tahap pelaksanaan :

a. Peran Kepala Sekolah

- 1) Kepala sebelum memberikan bimbingan kepada guru kepala sekolah wajib faham dan mengetahui pembelajaran bermuatan STEAM
- 2) Kepala sekolah sebaiknya mampu menerangkan konsep STEAM atas keterkaitannya dengan kurikulum yang berkaitan dengan semua Kompetensi Inti yang ada di K13
- 3) Kepala sekolah beserta Guru dan Orang Tua murid/ FOMG mengadakan evaluasi secara berkala tentang

Pembelajaran bermuatan STEAM

4) Memberikan bantuan yang diperlukan oleh guru.

5) Bantuan yang diberikan oleh kepala sekolah tidak harus selalu berbentuk sumber daya berupa

media pembelajaran. Akan tetapi, kepala sekolah dapat menyediakan waktu atau kesempatan kepada guru untuk berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi pada tahap pelaksanaan.

6) Memberikan pengakuan dan penghargaan

7) Pengakuan dan penghargaan yang diberikan kepala sekolah kepada guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru pada saat menimplementasikan pembelajaran bermuatan STEAM. Hal ini pun merupakan salah satu upaya pembinaan yang dilakukan oleh kepala sekolah



b. Peran Guru

- 1) Sebelum memulai tahap pelaksanaan, sebaiknya guru mempelajari dan melakukan proses seperti yang tertuang dalam panduan tahap pelaksanaan
- 2) Siapkan rencana pembelajaran bermuatan STEAM yang akan disampaikan sesuai dengan tema yang tertuang dalam RPPH.
- 3) Lakukan aktivitas yang sesuai dengan RPPH mulai dari penataan lingkungan main bermuatan STEAM hingga melaksanakan pembelajaran (pembukaan, inti, dan penutup)
- 4) Sebelum kegiatan kelas dimulai, Guru sudah mendesain kelas satu hari sebelumnya bersama anak. Pada saat kegiatan pembukaan dan inti, guru menyiapkan Invitasi (bisa dengan menonton, menggali informasi dari anak, buku-buku dll, sesuai dengan topik yang berlangsung sehingga mendorong anak untuk:
 - a) bertanya
 - b) Bekerja sama (terlibat dalam aktivitas anak)
 - c) Mengajarkan anak berpikir secara kreatif
 - d) menyelesaikan masalah (*problem solving*)
 - e) mengeksplorasi sesuatu.

- f) Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu
- 5) Selain aktivitas yang tertuang dalam poin d di atas, guru juga melakukan:
- a) Guru menstimulasi anak menggunakan berbagai metode dengan media pembelajaran loose parts
 - b) Seperti apa yang telah di tuangkan ditahap kesiapan yaitu kepala sekolah mensosialisasikan tentang Pembelajaran bermuatan STEAM yang mana di dalam pembelajaran steam itu tidak ujug-ujug steam, tapi melalui sebuah proses dimana ada *inquiry learning*, *projek best learning*, *wonder best teaching (wbt)* atau keajaiban di dalam kelas, dan lain-lain. Ciri khas dari *inquiry learning* yaitu pembelajaran yang tidak terstruktur, maka guru tidak melakukan pengenalan yang sifatnya terus menerus dan berulang pada anak. Ini akan mengakibatkan kejenuhan bagi anak dan akan mencetak anak sebagai seorang menghafal dibanding menstimulasi kemampuan analisisnya.
 - c) Dengan menggunakan Media *loose parts* dalam proses KBM seluruh indra anak (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, pengecap).
 - d) 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 yang hanya menekankan aspek visual saja, misalnya.

- e) Guru dapat mengajukan pertanyaan dengan Bahasa provokasi yang mengacu pada 5 W 1H, yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir tingkat tinggi (HOT-High Order of Thingking) higher order thinking). Ajukanlah pertanyaan terbuka dan mengandung Steamy Vocabularies. Beberapa steamy vocabularies tersebut di antaranya : ceritakanlah, gambarkanlah, bandingkan, ukurlah, amati, cobalah, catatlah, dsb.
- f) Setelah melakukan proses di atas, maka guru mulai menyesuaikan diri dengan pembelajaran bermuatan STEAM yang bisa jadi belum pernah dilakukan sebelumnya. Setelah itu, guru akan mengadaptasi pembelajaran bermuatan STEAM sesuai dengan kondisi dan ciri khas sekolah. Jika ini dilakukan, maka selanjutnya, implementasi pembelajaran bermuatan STEAM akan diterapkan secara konsisten dan menjadi bagian dari aktivitas guru.

CATATAN : Berikan contoh RPPH bermuatan STEAM

Contoh pemberitahuan kegiatan pembelajaran di

rumah kepada orangtua.

Pemberitahuan kegiatan pembelajaran di rumah kepada orangtua

Ayah/Bunda,

Hasil dari Pembicaraan Bersama teman-teman kecil topik bermain kita bersama ananda tercinta di rumah adalah “Jerapah”. Tujuan yang ingin kita capai selain 6 aspek perkembangan yaitu Nilai moral agama, sosial emosi, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan seni, yang lebih penting pembelajaran ini mengacu pada Pendidikan abad 21 (*colaborasi, critical thinking, kreatif thinking, komunikatif*) melalui kegiatan INVITASI dan PROVOKASI saat KBM berlangsung.

Invitasi

1. Guru sudah mendesain kelas sesuai dengan topik yang berlangsung dengan Media LOOSE PARTS
2. Mulai menggali pengetahuan Jerapah dengan menonton kebun binatang habitat Jerapah
3. Langkah selanjutnya guru tanya jawab
4. Kemudian mempersilahkan teman-teman kecil untuk memilih kegiatan yang anak suka -ingin anak mainkan (catatan Guru hanya sebagai fasilitator dengan memberikan Bahasa Provokasi dengan pertanyaan -pertanyaan terbuka yang mengacu pada HOTS)
5. Pada saat KBM berlangsung guru sebagai saksi keajaiban di kelas. apa yang di buat anak sekaligus mengamati nilai-nilai yang muncul saat KBM berlangsung.

Bahasa Invitasi:

1. Kebun Binatang buatanmu bagaimana?
2. Jerapah buatanmu seperti apa?

Loose Parts yang dibutuhkan:

Batu-batu berbagai ukuran, Kertas, Pewarna makanan, Tepung Terigu,

Contoh:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok / Usia : B-Utsman Bin Affan / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : I
Topik : Jerapah
Hari / Tanggal : Rabu, 25 November 2020
KD : 1.1, 2.2, 2.4, 2.8, 2.9, 2.11, 3.1-4.1, 3.2-4.2, 3.7-4.7,
3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12

- A. Menggali jerapah lewat menonton kebun binatang habitat jerapah
- B. Konsep yang Dikembangkan:
1. Science : Mengetahui macam-macam binatang hutan, ciri-ciri jerapah, habitat jerapah,
 2. Technology : Teknologi sederhana (gunting, spidol), pisau,paku, palu dll
 3. Engineering : Cara membuat kebun binatang
 4. Art : Membuat jerapah
 5. Math : Mengetahui konsep bilangan, banyak-sedikit, besar-kecil, tinggi-rendah
- C. Loose Parts : Pensil warna, balok, batu, daun, ranting, lem, tutup botol, gunting, kerang, biji, kardus, botol, tanaman hias, gambar binatang hutan, boneka binatang hutan, mur, mainan binatang, kertas, jepitan, batok,lego , kelapa, ban, jerami, kayu, koran, paralon, kertas dll.
- D. Kegiatan Bermain :

Waktu	Kegiatan
08.00-08.15	Free Play/Jurnal Pagi: <ul style="list-style-type: none">• Meniru tulisan• Baca, Iqro
08.15-08.30	Berwudhu Sholat dhuha
08.30-09.00	Fisik Motorik: Pembukaan: <ul style="list-style-type: none">• Ice breaking• Berdo'a• Muroja'ah Surat Al-Fatihah, Al-Falaq, An-Nas, Al-Ikhlas, Al-Lahab, An-Nasr, Al-Kafirun, An-Naba 1-14, Al-Kautsar• Do'a sehari-hari sebelum dan sesudah kegiatan, belajar, toilet• Daily habit: datang tepat waktu
09.00-09.50	Inti: <ul style="list-style-type: none">• Membuat kebun binatang

	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat jerapah
09.50-10.00	Penutup: <ul style="list-style-type: none"> • Reflexi • Recalling • Evaluasi • Reward • Menyanyi lagu tubuhku sangat indah • Pengumuman hari esok • Berdo'a, Salam • Pulang

E. Kalimat Invitasi

- Kebun binatang buatanmu seperti apa?
- Jerapah buatanmu bagaimana?

F. Evaluasi Pembelajaran

Mengetahui,
Kepala TK

Guru Kelas

.....

.....

Contoh pemberitahuan kegiatan ke orang tua

Contoh Pemberitahuan Kegiatan Pembelajaran di Rumah Kepada Orangtua

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”
4. 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? Contoh pertanyaan terbuka

c. Peran Orang Tua

- 1) Kegiatan orang tua dalam pembelajaran bermuatan STEAM diawali dengan komunikasi 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) Manakala anak berada di rumah, orang tua disarankan untuk melakukan aktivitas berikut:
 - 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.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka selanjutnya kita dapat merinci lagi peran dari kepala sekolah, guru, dan orang tua murid pada tahap pelaksanaan. Rincian peran tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Peran Guru, Kepala Sekolah, dan Orang Tua Murid Pada Tahap Pelaksanaan

Guru	Kepala Sekolah	Orang Tua Murid
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengimplementasikan pembelajaran bermuatan STEAM ✓ Mendokumentasikan implementasi pembelajaran bermuatan STEAM 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan bantuan yang diperlukan oleh guru ✓ Memberikan pengakuan dan penghargaan ✓ Menyediakan sumber daya yang diperlukan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tetap membantu dalam penyediaan alat dan bahan main (<i>loose parts</i>) ✓ Mengamati perkembangan yang dicapai oleh anaknya di rumah
<p>Kegiatan yang bisa dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyusun perencanaan pembelajaran ✓ Menata lingkungan main bermuatan STEAM ✓ Melaksanakan pembelajaran bermuatan STEAM ✓ Melakukan evaluasi pembelajaran bermuatan STEAM 	<p>Kegiatan yang bisa dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melakukan kunjungan kelas dan berdiskusi dengan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM ✓ Memberikan ucapan selamat/pujian kepada guru yang telah berhasil mengimplementasikan pembelajaran 	<p>Kegiatan yang bisa dilakukan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pengumpulan <i>loose parts</i> oleh orang tua ✓ Orang tua dapat membuat catatan terkait perkembangan anaknya selama mengikuti pembelajaran bermuatan STEAM. Catatan

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengumpulkan dokumentasi pembelajaran 	<p>bermuatan STEAM dengan baik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memberikan motivasi dan melakukan pembinaan kepada guru yang mengalami kesulitan pada tahap ini 	<p>ini dapat menjadi feed back pada tahap selanjutnya (pemeliharaan)</p>
---	--	--

4. Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas dari tahap pelaksanaan Evaluasi dilakukan oleh Kepala Sekolah (pengelola) terhadap unsur-guru dan orang tua. Format evaluasi pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini, terlampir.



Bagian 3 Penutup

Inti dari penggunaan strategi KP3 pada aspek pelaksanaan adalah terpenuhinya proses stimulasi anak, terutama dalam aktivitas: 1) mendorong anak bertanya; 2) bekerja bersama anak (terlibat dalam aktivitas anak); 3) mengajarkan anak berpikir secara kreatif; 4) mendorong anak menyelesaikan masalah (*problem solving*); 5) mendorong anak mengeksplorasi sesuatu dan mengambil risiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak; 6) menguji solusi dari suatu masalah; dan 7) menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

Stimulasi anak dengan mendorongnya kreatif bertanya dan tentunya mengizinkan mereka untuk mengambil peran aktif, akan membantu anak memahami dunia di sekitar mereka. Dengan demikian, saat anak bertanya sesuatu pada Anda, maka saat itu juga anak-anak sedang mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan membangun kemampuan STEAM mereka sendiri. Upaya tersebut, tidak lagi bertumpuk pada lingkungan sekolah atau guru saja. Peran orang tua pun menjadi pendukung pentingnya.

DAFTAR PUSTAKA

- California Departement of Education Child Development Division. 2012. *DRDP-SR Desired Results Developmental Profile: School Readiness*, Sacramento: Departement 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 Konstrutivistik*. 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

Instrumen Evaluasi Pelaksanaan Penerapan Strategi KP3

Evaluasi kegiatan : Tahap Pelaksanaan

Hari/Tgl Penilaian :

Penanggung Jawab :

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
1.	Apakah pengelola memberikan bantuan yang diperlukan oleh guru							
2.	Apakah pengelola menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran							
3.	Apakah Guru mempersiapkan materi yang akan diberikan pada anak							
4.	Apakah Guru melakukan adaptasi dari materi tersebut sesuai dengan perkembangan anak dan lingkungan sekolah							
5.	Dalam proses pelaksanaannya, apakah Guru melakukan aktivitas berikut.							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
	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 risiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak. f. Menguji solusi dari suatu masalah g. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu							
6.	Apakah Guru melakukan pembiasaan membaca tentang perkembangan metode dan pola belajar tentang perkembangan anak.							
7.	Apakah Guru melakukan pengenalan yang sifatnya terus menerus dan berulang pada anak							
8.	Apakah Guru melakukan fasilitasi bermain terhadap anak dengan mempertimbangkan keterlibatan seluruh indra anak							

No	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan		Mutu Capaian				
		Ya	Tidak	BS	B	C	K	KS
9.	Apakah dilakukan pertemuan antara pihak sekolah dengan orang tua sebelum pelaksanaan pembelajaran							
10.	Apakah orang tua melakukan aktivitas berikut ketika 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 risiko yang sudah diperhitungkan dampaknya bagi anak. f. Menguji solusi dari suatu masalah g. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu							

Keterangan:

- BS : Baik Sekali
B : Baik
C : Cukup
K : Kurang
KS : Kurang Sekali



