



MODEL MEDIA BELAJAR ANAK USIA DINI

Untuk Mengembangkan Kemampuan
Dalam Lingkungan Keluarga

4K



“Formulasi sarana bermain & belajar anak usia dini di rumah yang dirancang untuk mendorong anak berkegiatan saintifik, dalam rangka menstimulasi kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi sesuai tahapan perkembangan anak.”



PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat
Tahun 2020



**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

"Media Belajar Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan Kemampuan 4K Dalam Lingkungan Keluarga"

Pengarah

Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
(Kepala PP-PAUD dan DIKMAS Jawa Barat)

Narasumber

Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.

Tim Pengembang

Endang sutisna
Endin Suhandana
Farhan Yamin
Ratih Yuniarti

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
Tahun 2020

LEMBAR PENGESAHAN

Model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga, sudah sesuai dengan prosedur semestinya, untuk itu kami menyetujuinya. Mudah-mudahan karya ini berkontribusi positif bagi pengembangan kualitas pembelajaran anak usia dini di masyarakat. Aamiin.

Jayagiri, Desember 2020

Narasumber:



Dr. Mubiar Agustin, M.Pd

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat,



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

NIP. 196101261988031002



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, bahwa desain model "*Media Belajar Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan kemampuan 4K Dalam Lingkungan Keluarga*" dapat diselesaikan.

Proses pengembangan model *Media Belajar Anak Usia Dini Untuk Mengembangkan kemampuan 4K Dalam Lingkungan Keluarga* dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam upaya menghasilkan inovasi pada aspek media belajar bermain bagi anak usia dini di dalam lingkungan keluarga, yang diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kemampuan anak yang meliputi kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*), kolaborasi (*collaboration*), serta kemampuan komunikasi (*communication*), sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Terima kasih yang tak terhingga, kami sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam mewujudkan model ini. Semoga model ini dapat diterapkan dengan lancar, dan menjadi model inovatif yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Aamiin.

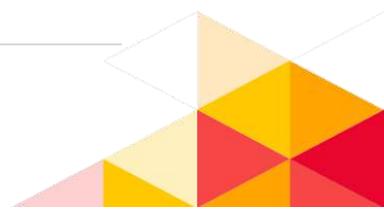
Bandung, Desember 2020
Kepala,



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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Rasional	1
B. Dasar Hukum.....	3
C. Data Hasil Studi Pendahuluan.....	4
D. Tujuan.....	7
E. Sasaran dan Adegan Kegiatan.....	8
BAB II KONSEP MODEL YANG DIKEMBANGKAN	9
A. Pengertian	9
B. Tujuan.....	9
C. Karakteristik	10
D. Prototipe Model.....	11
BAB III PENYELENGGARAAN PROGRAM.....	19
A. Struktur Kurikulum.....	19
B. Pembelajaran.....	35
C. Peserta Didik.....	41
D. Pendidik.....	41
E. Pengelolaan	42
F. Sarana dan Prasarana.....	62
BAB IV PENJAMINAN MUTU.....	63
A. Studi Terdahulu yang Relevan.....	63
B. Proses Pengembangan.....	64
C. Pasca Pengembangan.....	67
BAB V PENUTUP	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Rasional

Pembelajaran abad ke-21 memiliki empat (4) komponen pokok yaitu keterampilan berpikir Kritis, Kreatif, Komunikasi, dan Kolaborasi atau disingkat dengan kemampuan 4K. keterampilan kritis berkaitan erat dengan keterampilan untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis. Keterampilan berpikir kreatif lebih menekankan kepada kemampuan untuk menemukan hal baru yang belum ada sebelumnya, bersifat orisinal, mengembangkan berbagai solusi baru untuk setiap masalah, dan melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang baru, bervariasi, dan unik. Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan. Keterampilan kolaborasi lebih menitikberatkan kepada bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Pitto, J 2012).

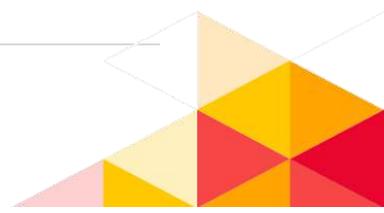
Salah satu lembaga yang dipandang cukup strategis untuk mengembangkan keterampilan 4 K adalah lembaga pendidikan, salah satunya adalah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai salah satu tahapan dalam pembentukan generasi masa depan, adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun, dengan tujuan utama untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga

memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa (Permendikbud 137 Tahun 2014).

Kehadiran PAUD dalam lingkungan masyarakat khususnya keluarga diakui cukup memberikan pengaruh positif terhadap tumbuh kembang anak. Realitas ini sejalan dengan pendapat Solehuddin, M (2018) yang menyatakan bahwa PAUD merupakan jembatan antara sekolah dengan rumah. Artinya mutu PAUD akan sangat ditentukan juga oleh mutu aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan keluarga, sehingga keluarga memiliki peranan yang signifikan dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak usia dini. Keluarga perlu dibantu difasilitasi untuk turut serta membantu mengungkit kualitas pendidikan sejak dini baik dengan memberikan layanan konsultasi ataupun pemberian media yang dapat membantu memfasilitasi tumbuh kembang anak.

Pemberian media yang tepat dan berkualitas dalam konteks pembelajaran abad 21 sangat relevan sebab selain keterampilan 4K, keterampilan selanjutnya yang harus dimiliki adalah keterampilan menguasai media, teknologi dan informasi. Keterampilan ini meliputi *Information literacy*/literasi informasi; *Media literacy*/literasi media; dan *Information and communication technology literacy*/literasi TIK. (Trilling, B & Fadel, C, (2009). Artinya media merupakan salah satu instrumen utama yang dapat membantu mengoptimalkan capaian 4K dalam kegiatan pembelajaran. termasuk dalam kegiatan pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka PP PAUD dan Dikmas mengembangkan desain model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam Lingkungan Keluarga. Desain model media ini diharapkan menjadi sarana bermain dan belajar anak dan orang tua di rumah untuk menstimulasi tumbuhnya kemampuan 4K anak usia dini yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang



cukup bagi munculnya kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

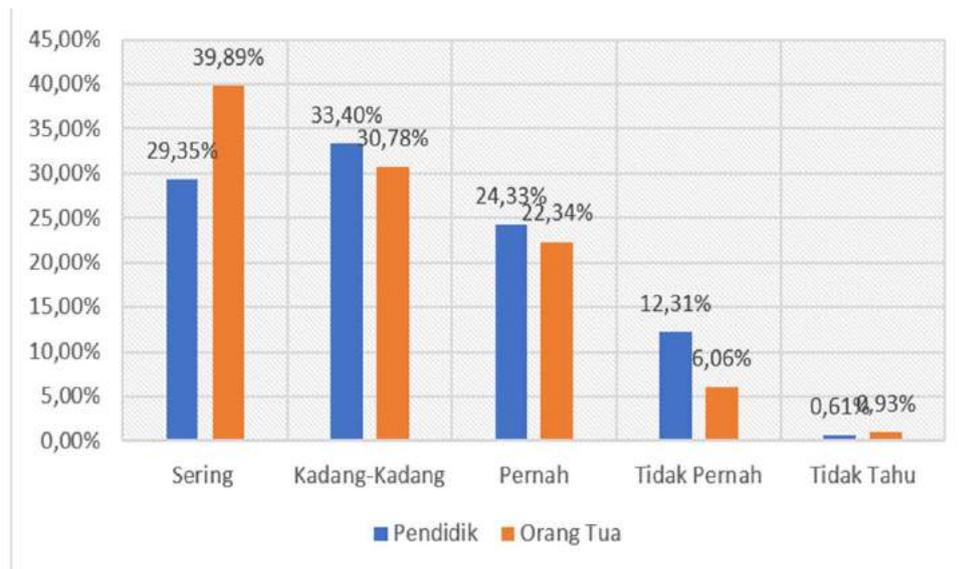
B. Dasar Hukum

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, perubahan kedua menjadi Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi nomor 15 tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kredit.
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kelola PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat.
5. Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Nomor 02 Tahun 2016 Tentang Petunjuk Teknis Pengembangan Model Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
6. Program Kerja PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, tahun anggaran 2020

C. Data Hasil Studi Pendahuluan

Berikut dipaparkan data hasil studi pendahuluan ini menjadi pijakan dalam pengembangan desain model ini.

Grafik 1
Perkembangan Kemampuan 4K Anak Usia Dini (intensitas perilaku berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan perilaku komunikasi yang ditunjukkan oleh anak dalam keseharian)



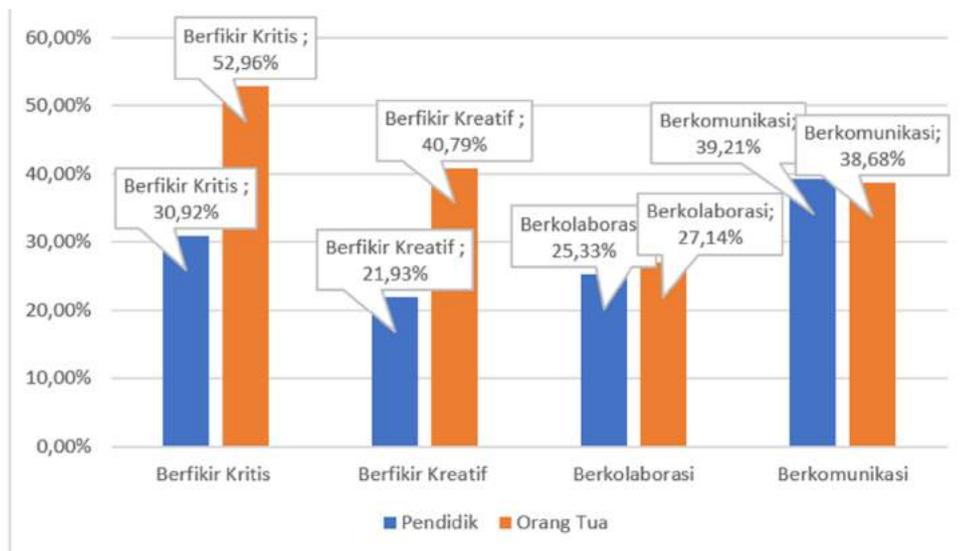
Sumber: Laporan Studi Pendahuluan Pengembangan Model

Berdasarkan data grafik 1 di atas, dapat dikatakan bahwa secara umum, anak-anak usia 5-6 tahun pada dasarnya sudah menampilkan kemampuan (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) dalam keseharian di sekolah dan di rumah. Pendidik dan orang tua memiliki pengamatan yang hampir sama dalam melihat intensitas perilaku kemampuan anak, mereka menyatakan anak kadang-kadang menunjukkan perilaku kemampuan (pendidik 33,40% dan orang tua 30,78%). Sementara anak yang sering menunjukkan perilaku kemampuan menurut pendidik sebesar 29,35% dan menurut orang tua sebesar 39,89%. Data ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak dapat dikatakan masih rendah karena intensitas sering masih di bawah 50%. Oleh karena itu perlu dilakukan stimulasi yang

lebih inovatif baik di sekolah/di rumah untuk meningkatkan kemampuan anak.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan juga menemukan perbedaan tingkat perkembangan antara kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi anak, sebagaimana terlihat pada grafik 2 berikut ini.

Grafik 2
Perbandingan Tingkat Perkembangan Kemampuan Anak
(intensitas perilaku berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan perilaku komunikasi yang ditunjukkan oleh anak dalam keseharian)



Sumber: Laporan Studi Pendahuluan Pengembangan Model

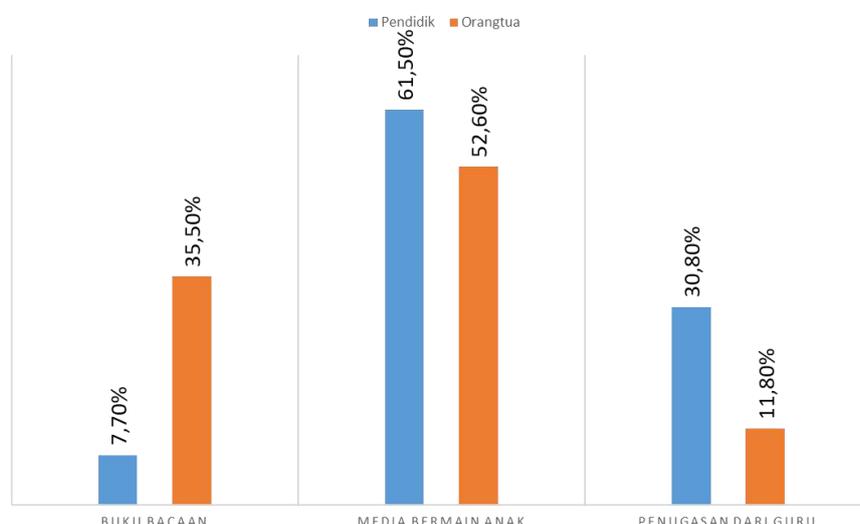
Data grafik 2 di atas, menunjukkan bahwa apabila mengacu kepada pengamatan pendidik, dapat disimpulkan bahwa secara umum jumlah anak yang secara konsisten menunjukkan perkembangan 4 (empat) kemampuan belajar dan berinovasi anak yang meliputi keterampilan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan keterampilan berkomunikasi, masih kurang dari 50% anak. Kemampuan yang paling sering ditunjukkan oleh anak adalah keterampilan berkomunikasi (39,21%), selanjutnya berfikir kritis (30,92%), berkolaborasi (25,33%), dan yang paling sedikit adalah kemampuan berfikir kreatif (21,93%).

Pun demikian dengan pengamatan orang tua, dari keempat kemampuan, hanya satu kemampuan saja yang ditunjukkan oleh lebih dari 50% anak yaitu kemampuan berfikir kritis, sementara 3 (tiga) kemampuan lainnya hanya sering ditunjukkan oleh 27,14% - 40,79% anak.

Mengacu kepada data grafik 1 dan 2 yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan belajar dan berinovasi pada anak usia dini yang meliputi berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, & berkomunikasi (4K), masih **sangat potensial** untuk dikembangkan lebih mendalam dalam praktik pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini.

Proses pengembangan kemampuan anak baik di sekolah maupun di rumah hendaknya disetting dalam bentuk kegiatan bermain yang memaksimalkan penggunaan media sebagai sarana bermain untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. hal ini sejalan dengan pendapat para pendidik dan orang tua mengenai media yang dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini, sebagaimana terlihat pada grafik 3 berikut ini.

Grafik 3
Media Yang Dibutuhkan Untuk Mengembangkan Kemampuan Anak Usia Dini



Sumber: Laporan Studi Pendahuluan Pengembangan Model

Data grafik 3 di atas menunjukkan bahwa kebutuhan utama para pendidik dan orangtua dalam mengembangkan kemampuan 4K anak meliputi buku bacaan, media bermain, dan penugasan dari pendidik. Dari ketiga kebutuhan tersebut, media bermain anak merupakan kebutuhan yang paling banyak dirasakan baik oleh pendidik maupun orang tua (52,60% - 61,50%) untuk mengembangkan kemampuan 4K anak. Hal ini mungkin disebabkan karena masa anak usia dini adalah masa bermain, dalam kegiatan bermain itulah anak distimulasi kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Media lain yang juga dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan 4K adalah buku bacaan, tentunya sesuai dengan karakteristik tahapan perkembangan anak, seperti buku cerita, buku bergambar/mewarnai dan bacaan lainnya. Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah penugasan dari guru, terutama pada masa pandemic ini, supaya orang tua dapat secara sistematis mengembangkan kemampuan 4K di lingkungan keluarga.

D. Tujuan

Pengembangan model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

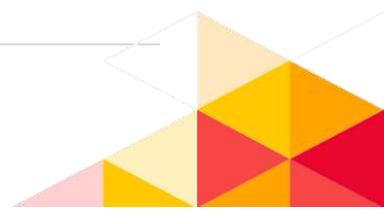
1. Memberikan panduan media berupa "**MEDIA BALOK (Mobil Sehat, Badan Ku Kuat)**" dalam mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini dalam lingkungan keluarga.
2. Memberikan panduan media berupa buku cerita bertema "**RUMAH IDAMAN KU**" dalam mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini dalam lingkungan keluarga.
3. Memberikan panduan media berupa puzzle "**MEDIA DoZZLE (Dongeng Puzzle)**" dalam mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini dalam lingkungan keluarga.



4. Memberikan panduan media berupa puzzle **“MEDIA PUZZLE Aku Sehat Untuk Kamu, Kamu Sehat Untuk Aku”** dalam mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini dalam lingkungan keluarga.
5. Memberikan panduan media berupa **“MEDIA MASKER Memasang Masker Sehat untuk Keluargaku”** dalam mengembangkan kemampuan 4K anak usia dini dalam lingkungan keluarga.

E. Sasaran dan Adegan Kegiatan

Sasaran penerapan model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga adalah (1) Orang Tua anak usia dini yang memiliki kesiapan untuk melaksanakan penerapan model beserta panduan-panduannya berjumlah 80 orang; (2) Guru PAUD yang menjadi guru bagi anak usia dini yang orang tuanya menjadi sasaran penerapan model berjumlah 8 orang serta pengelola berjumlah 4 orang; dan (3) anak usia dini yang menjadi subjek langsung penerapan model ini berjumlah 80 orang. Adapun adegan kegiatan implementasi model ini dilaksanakan di rumah dengan arahan dan koordinasi dengan guru PAUD sehingga tetap terjalin kolaborasi dan komunikasi.



BAB II

KONSEP MODEL YANG DIKEMBANGKAN

A. Pengertian

1. Model media belajar anak usia dini pengembangan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga merupakan formulasi sarana bermain dan belajar anak usia dini di rumah, yang dirancang untuk mendorong anak berkegiatan saintifik dalam rangka menumbuhkan ketertarikan anak dalam memahami dan mempraktekkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi sesuai tahapan perkembangannya.
2. Kemampuan 4K dimaksudkan sebagai seperangkat kemampuan belajar dan berinovasi (*Learning and Innovations Skills*) yang mencakup 4 (empat) kompetensi yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration skills*).
3. Pendekatan saintifik merupakan pola pembelajaran anak yang dilakukan melalui serangkaian aktivitas mengamati, menanya, eksperimen, mengolah informasi serta mengkomunikasikan, untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, kemampuan menyelesaikan masalah secara sistematis, serta melatih kemampuan mengemukakan ide-ide.

B. Tujuan

Media media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga dikembangkan dengan tujuan untuk melatih kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi dan berkomunikasi anak melalui kegiatan mengamati, menanya,

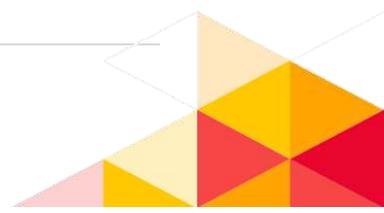
mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, menggunakan media bermain yang inovatif, efektif dan efisien.

Dengan media yang dikembangkan, diharapkan proses pembelajaran anak usia dini di lingkungan keluarga dapat terjadi secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang lingkup yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

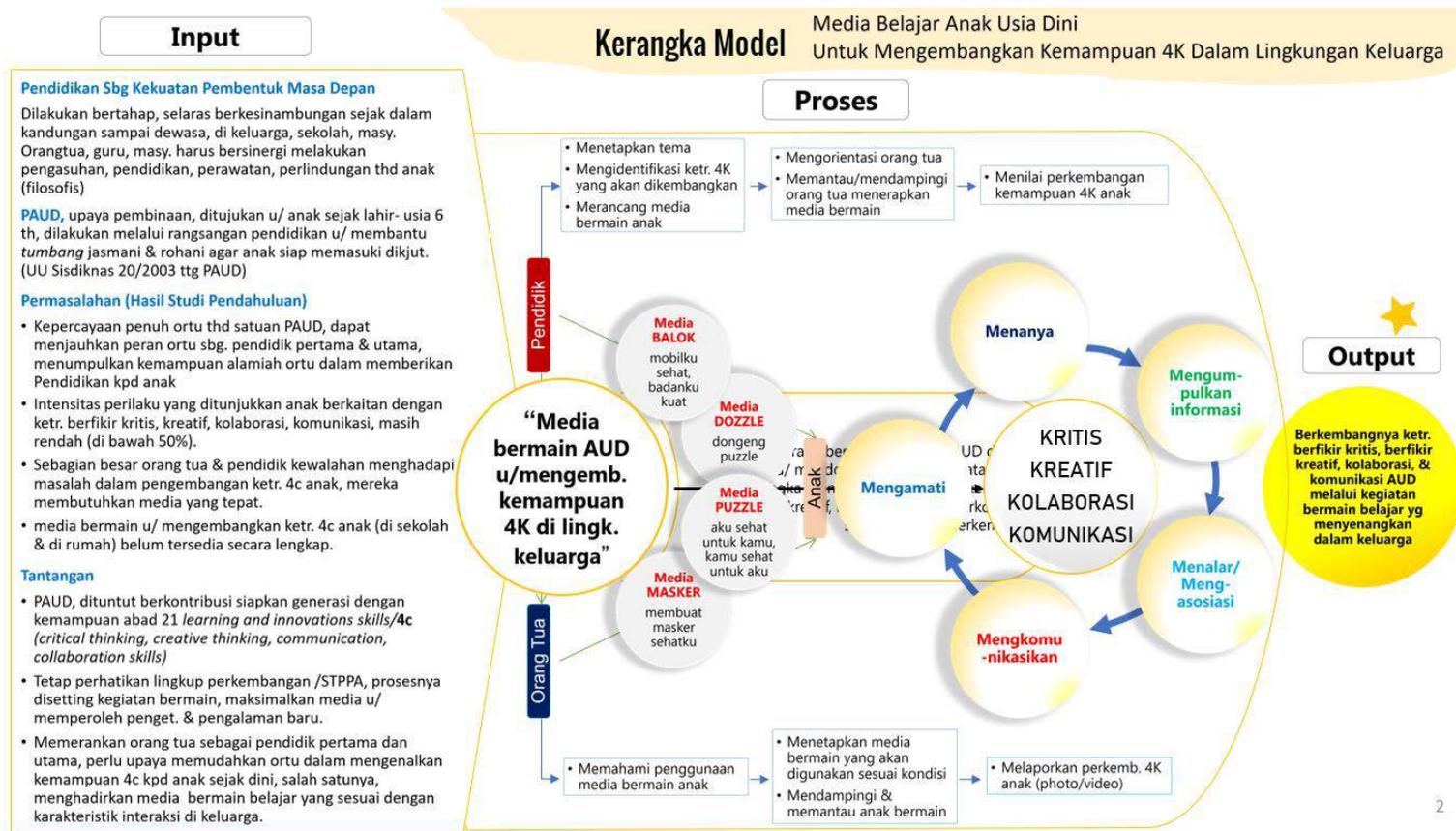
C. Karakteristik

Model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga, memiliki karakteristik sebagai berikut:

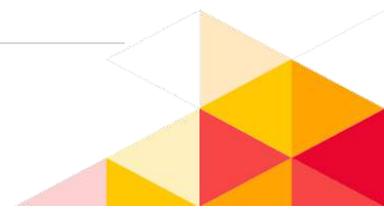
1. Setiap media yang dikembangkan dirancang untuk mampu menstimulasi perkembangan 4 (empat) kemampuan anak yang meliputi keterampilan berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi anak.
2. Penggunaan media bermain anak disetting secara sistematis menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/data, menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan), sehingga pada setiap sesi bermain sangat memungkinkan untuk menstimulasi perkembangan empat kemampuan abad 21 sekaligus.
3. Media yang dikembangkan adaptif digunakan oleh anak usia dini bersama orang tua dari berbagai kalangan karena disamping mudah digunakan oleh anak, substansinya pun sesuai dengan karakteristik anak usia dini.



D. Prototipe Model



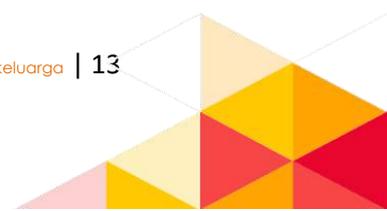
Gambar 1
Kerangka Model Media Bermain Anak Usia Dini
Untuk Mengembangkan Kemampuan 4K Dalam Lingkungan Keluarga



Model media bermain anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga, sebagaimana tergambar pada gambar di atas, secara filosofis dikembangkan dengan dasar pertimbangan bahwa pendidikan merupakan instrumen pembentuk masa depan yang seharusnya dirasakan oleh setiap manusia sejak dalam kandungan sampai dewasa,. Pendidikan hendaknya terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat secara selaras berkesinambungan. Orangtua, guru, dan masyarakat sudah seharusnya bersinergi melakukan pengasuhan, pendidikan, perawatan, perlindungan terhadap anak.

Regulasi tentang pendidikan juga turut menjadi pertimbangan dalam pengembangan model ini, khususnya berkenaan dengan konsep pendidikan anak usia dini yang termuat dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, dimana dalam peraturan tersebut ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun, yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pertimbangan lainnya yang turut menjadi dasar dalam pengembangan model ini adalah kondisi empiris penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang diperoleh melalui kegiatan studi pendahuluan. Ditemukan beberapa permasalahan pada tingkat lapangan yang berkaitan dengan tema model yang dikembangkan, yaitu; 1) kepercayaan penuh orang tua terhadap satuan PAUD, dapat menjauhkan peran orang tua sebagai pendidik pertama dan utama, serta dapat menumpulkan kemampuan alamiah orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka; 2) intensitas perilaku yang ditunjukkan anak berkaitan dengan keterampilan 4K (berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, komunikasi) menunjukkan kategori masih rendah, yaitu di bawah 50%; 3) sebagian besar orang tua dan pendidik kewalahan menghadapi masalah dalam



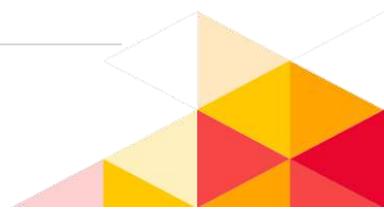
pengembangan keterampilan 4K anak, mereka membutuhkan media yang tepat, karena di sekolah maupun di rumah belum tersedia secara lengkap.

Tantangan pengembangan sumber daya manusia untuk menghasilkan masyarakat dengan kemampuan abad 21 juga menjadi pertimbangan dalam pengembangan model ini. PAUD dituntut berkontribusi untuk menyiapkan generasi dengan kemampuan abad 21 yaitu *learning and innovations skills* (keterampilan belajar dan berinovasi) yang meliputi kemampuan berfikir kritis (*critical thinking skills*), keterampilan berfikir kreatif (*creative thinking skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration skills*). Kemampuan-kemampuan tersebut selanjutnya dikenal dengan kemampuan 4K.

Pengembangan keempat kemampuan tersebut pada jenjang PAUD hendaknya tetap memperhatikan lingkup perkembangan anak yang tertuang dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), serta prosesnya pencapaiannya disetting dalam bentuk kegiatan bermain dengan memaksimalkan media sehingga anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Keluarga sebagai tempat pertama dan utama bagi anak melakukan belajar, perlu didukung secara maksimal supaya dapat menjalankan perannya sebagai lembaga pendidikan informal. Salah satu dukungan yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pendidikan dalam keluarga yang mampu mengembangkan kemampuan 4K anak sejak dini, adalah dengan menghadirkan media bermain belajar anak yang sesuai dengan karakteristik interaksi di keluarga. media bermain ini sejatinya dapat dikembangkan oleh para Pendidik di satuan PAUD untuk kemudian disosialisasikan kepada orang tua untuk digunakan anak dengan pendampingan orang tua di dalam keluarga.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah disampaikan di atas, maka dipandang perlu untuk disusun media bermain anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K anak dalam lingkungan keluarga.



Model media bermain anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K anak dalam lingkungan keluarga, didefinisikan sebagai formulasi sarana bermain dan belajar anak usia dini di rumah, yang dirancang untuk mendorong anak berkegiatan saintifik dalam rangka menstimulasi perkembangan kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi sesuai tahapan perkembangannya.

Model media bermain anak yang dikembangkan memiliki dua hal yang menjadi ciri utamanya yaitu; *pertama*, tujuan mediana untuk mengembangkan 4 (empat) keterampilan anak usia dini dalam hal berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi, dan; *kedua*, penggunaan setiap media bermain dirancang menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/data, menalar atau mengasosiasi, serta kegiatan mengkomunikasikan. Dengan demikian dapat disampaikan bahwa setiap media bermain yang dikembangkan, Ketika digunakan oleh anak (dengan pendampingan orang tua) diharapkan dapat melatih anak untuk berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Proses perancangan, penerapan, pemantauan, dan penilaian media bermain anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga, melibatkan tiga unsur utama yaitu pendidik, orang tua dan anak.

Pendidik berperan sebagai inisiator dalam menetapkan tema media yang akan dirancang, menelaah indikator kemampuan 4K yang akan dilatihkan, serta membuat atau menyediakan rancangan produk media yang sesuai dengan tema dan indikator keterampilan yang telah ditetapkan.

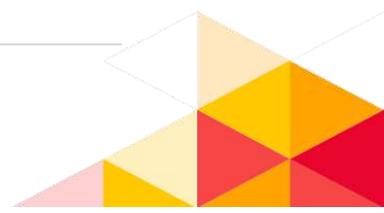
Setelah rancangan media dihasilkan, maka peran pendidik selanjutnya adalah mengorientasi para orang tua supaya dapat memahami tujuan dan cara menggunakan media, serta peran pendampingan, pemantauan, dan penilaian yang harus dilakukan orang tua selama anak menggunakan media bermain di rumah.



Orang tua berperan sebagai teman sekaligus pendamping anak dalam melakukan kegiatan bermain menggunakan media yang telah dirancang oleh pendidik. Dengan bekal pemahaman pada saat orientasi, orang tua memandu anak melakukan kegiatan bermain yang terpola dari mulai mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/menggunakan media main, menalar/mengasosiasi, sampai mengkomunikasikan apa yang anak ketahui dan persepsikan tentang media bermain yang telah digunakan. Proses bermain anak dari mulai mengamati sampai dengan mengomunikasikan tidak dituntut untuk selesai dalam satu waktu kegiatan bermain anak. Orang tua tidak usah ragu untuk menghentikan kegiatan bermain anak apabila anak menunjukkan gejala kejenuhan atau tidak fokus lagi. Orang tua dapat mengajak anak untuk melanjutkan kegiatan bermain yang tertunda di lain waktu. Anak hanya dapat menggunakan media bermain yang lainnya apabila orang tua menganggap anak telah melalui seluruh kegiatan saintifik (mengamati sampai dengan mengomunikasikan).

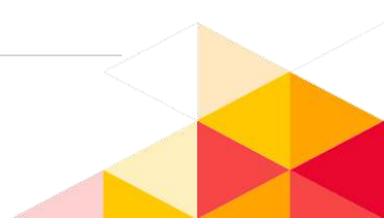
Selama anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media yang telah dipilih, maka peran orang tua adalah mendampingi dan memantau apa yang dilakukan atau ditunjukkan anak, serta mencermati reaksi atau perilaku yang ditunjukkan oleh anak terutama yang ada kaitannya dengan perkembangan kemampuan berfikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi (misalnya ketika anak menggunakan media bermain yang lain, apakah anak secara otomatis melakukan kegiatan yang telah terpola, atau masih menunggu panduan dari orang tua?, dan seterusnya).

Dalam kurun waktu tertentu, pendidik melakukan pemantauan terhadap kegiatan yang telah dan sedang dilakukan oleh orang tua sekaitan dengan penggunaan media bermain. Kegiatan ini juga dijadikan ajang bagi pendidik untuk mendapatkan umpan balik dari orang tua terhadap efektivitas media yang telah dikembangkan. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui kunjungan langsung atau melalui media komunikasi lainnya.



Selain itu, dalam waktu waktu tertentu, pendidik harus mengamati pencapaian perkembangan kemampuan 4K anak setelah menggunakan berbagai media bermain di rumah, baik dengan cara mengundang anak untuk bermain di sekolah, atau dengan mengunjungi anak di rumah masing.

Setelah semua media bermain anak digunakan oleh anak di rumah dengan pendampingan, pemantauan dan penilaian orang tua, maka diharapkan anak menunjukkan perkembangan yang positif dalam hal berfikir kritis, berfikir kreatif, melakukan kolaborasi, dan berkomunikasi.



BAB III

PENYELENGGARAAN PROGRAM

A. Struktur Kurikulum

1. Kompetensi Inti

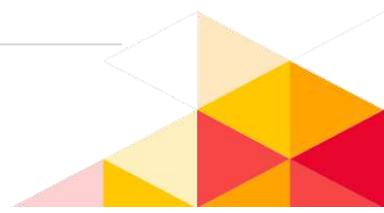
“Berkembangnya kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi anak melalui penggunaan media bermain yang adatif di dalam lingkungan keluarga.”

Rumusan kompetensi inti di atas, selaras dengan rumusan kompetensi inti pada kurikulum PAUD tahun 2013 sebagai berikut:

- a. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman (KI-2 dalam K13 PAUD);
- b. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa,meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain (KI-3 dalam K13 PAUD);
- c. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia (KI-4 dalam K13 PAUD).

2. Kompetensi Dasar

- a. Anak berkembang kemampuannya dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana;
- b. Anak berkembang kemampuannya dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta unik untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana;
- c. Anak berkembang kemampuannya dalam bekerja bersama secara efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama;
- d. Anak berkembang kemampuannya dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain.



3. Silabus

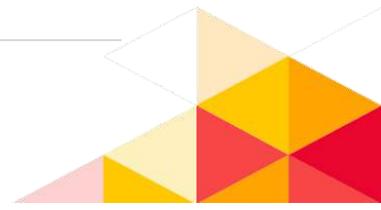
Silabus Penggunaan Media Belajar Anak Usia Dini Untuk Pengembangan Kemampuan 4K Anak Dalam Lingkungan Keluarga

Nama Satuan : **PAUD**

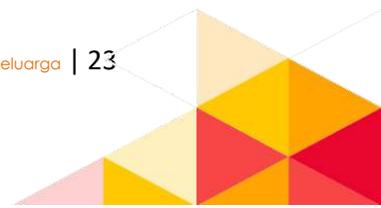
Kompetensi Inti : Berkembangnya kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi anak melalui penggunaan media bermain yang adatif di dalam lingkungan keluarga

Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Anak berkembang kemampuannya dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana	Transportasi Moda Darat Balok "Mobil Sehat, badan kuat"	1. Mampu menyebutkan bagian dari kendaraan yang ditunjukkan oleh orang tua 2. Mampu melakukan permainan mencocokkan bagian kendaraan (bagian rangka, bagian ban, bagian kepala dan bagian badan kendaraan) 3. Mampu memperbaiki atau mencocokkan bagian kendaraan yang tidak sesuai dengan bagiannya, bersama temannya 4. Mampu menyebutkan bagian dari mobil dan manfaatnya.	1. Mencermati dan membuat karya mobil sehat dengan cara mengamati, menonton, dan bertanya. a. Menonton video tentang kendaraan umum dan naik kendaraan masa vademic b. Menceritakan kembali hasil pengamatan terhadap video yang dilihatnya c. Mengamati orang tua yang sedang mengelompokkan bagian-bagian dari kendaraan (bagian rangka, bagian ban, bagian kepala dan bagian badan kendaraan) d. Secara mandiri bermain mencocokkan balok bagian	10 jam pelajaran (@ 60')	Pengamatan aktivitas anak selama bermain menggunakan media	Panduan Penggunaan Media bermain Balok
Anak berkembang kemampuannya dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta unik. untuk merespon		1. Mampu membuat rangkaian balok menjadi sebuah kendaraan sesuai imajinasinya, secara mandiri 2. Mampu menjelaskan alasan tentang karya yang dibuatnya				

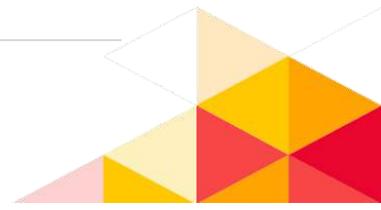
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana		3. Mampu mewarnai gambar mobil sehat	kendaraan (bagian rangka, bagian ban, bagian kepala dan bagian badan kendaraan)			
Anak berkembang kemampuannya dalam bekerja bersama secara efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.		1. Mampu mengelompokkan bagian mobil dari bagian roda, pingir, depan, atap dan belakang, bersama anggota keluarga/teman sebaya 2. Mampu menyusun rangkaian balok menjadi sebuah wujud mobil sesuai imajinasi mereka, bersama teman sebaya atau anggota keluarga lainnya, 3. Mampu merangkai mobil sesuai dengan bentuk yang ada pada gambar bersama teman sebaya atau anggota keluarga lainnya, 4. Mampu main peran mengemudi mobil sehat masa vademec (peran supir, kernet, dan penumpang) bersama teman sebaya atau anggota keluarga lainnya,	e. Memperbaiki kesalahan dalam mencocokkan bagian kendaraan f. Secara bersama (teman/sodara) bermain mencocokkan balok bagian kendaraan (bagian rangka, bagian ban, bagian kepala dan bagian badan kendaraan) g. Secara bersama-sama memperbaiki kesalahan dalam mencocokkan bagian kendaraan h. Menyebutkan bagian mobil yang ditunjukkan oleh orangtua i. Adu kecepatan menebak bagian mobil yang ditunjukkan oleh orangtua			
Anak berkembang kemampuannya dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru yang		1. Mampu mendengarkan cerita tentang mobil sehat badanku kuat yang di ceritakan oleh orang tuanya	2. Secara mandiri berinisiatif memilih warna krayon dan mengambil gambar mobil, orang tua memperhatikan			



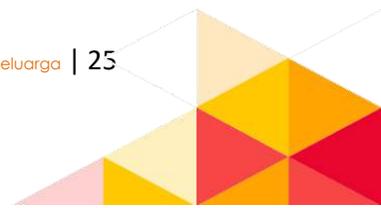
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain		2. Mampu bercerita tentang wisata/ bermain/ naik mendaraan bersama anggota keluarga 3. Mampu menyebutkan bahan bakar untuk menjalankan mobil, nama pengemudi kendaraan, tempat parkir /berhenti kendaraan. 4. Mampu menyebutkan rambu-rambu lalu lintas yang harus ditaati pengemudi di jalanraya, kelengkapan yang harus dibawa ketika berkendara dan memberi alasan tertib berlalu lintas di jalan raya	kebutuhan alat gambar yang diperlukan anak. a. Mengerjakan mewarnai gambar mobil sesekali meminta bantuan orang tua menyediakan alat gambar b. Memperlihatkan hasil kerja mewarnai kepada orangtuanya, orang tua memberikan pujian dan memberikan arahan tentang kekurangan dari gambar tersebut c. Secara mandiri menyusun rangkaian balok menjadi sebuah mobil berdasarkan imajinasinya, orang tua memperhatikan apa yang dibuat oleh anaknya d. Secara bersama-sama menyusun rangkaian balok menjadi sebuah mobil berdasarkan imajinasinya, orang tua memperhatikan apa yang dibuat oleh anaknya 3. Berinisiatif ataupun atas ajakan orangtua, membuka bungkus			



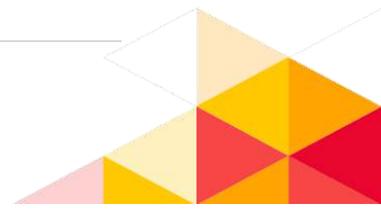
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>dan berusaha melihat isinya, mengamati salah satu balok</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Secara bersama dengan orang tua/teman/ anggota keluarga lainnya mengelompokkan bagian mobil dari bagian roda, pingir, depan, atap dan belakang. b. Secara mandiri menyusun balok menjadi sebuah kendaraan sesuai imajinasinya, orang tua mengamati poses yang dilakukan. c. Bersama teman sebaya atau anggota keluarga lainnya, menyusun rangkaian balok menjadi sebuah wujud mobil sesuai imajinasi mereka d. Menunjukkan hasil kerja merangkai kendaraan pada orang tuanya e. Menceritakan hasil karya menyusun balok mobil dengan bahasa nya sendiri f. Mengamati gambar mobil, kemudian bersama-sama 			



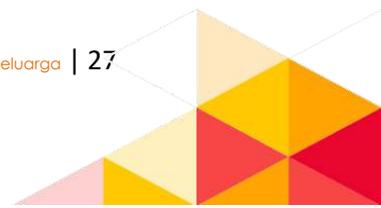
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>orangtua/kaka/teman untuk merangkai mobil sesuai dengan bentuk yang ada pada gambar</p> <p>g. Main peran mengendari mobil sehat masa vandemic (peran supir, kernet, dan penumpang)</p> <p>4. Menceritakan kembali apa yang di dengarnya, orang tua Memperhatikan dan memberi respon atas cerita yang disampaikan anaknya</p> <p>a. Bermain kartu dan memasangkan d(mandiri atau bersama-sama) dengan cara memberi garis atau mengelompokkan, orang tua mengamati dan memberi penjelasan pada anak ketika melakukan kesalahan</p> <p>b. Secara mandiri ataupun bersama teman lainnya memasangkan ketika mengalami kesalahan dalam mencocokkan</p> <p>c. Mengamati yang dikerjakan orang tua, kemudian orang</p>			



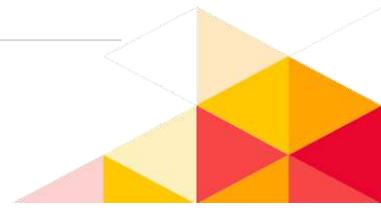
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>tua mengajak anak bermain peran (ada sopir, penumpang, dan polisi) sikap anak pembawa kendaraan masih tetap melaju</p> <p>d. Mencoba untuk menjadi supir dan mendorong mobil di jalan yang disediakan teman lainnya seorang polisi memasang tanda lalu lintas dilarang berhenti. (dilakukan secara bergantian peran sehingga mereka merasa nyaman). Sikap orang tua adalah memberikan penjelasan ketika anak melakukan kesalahan dalam mentaati rambu-rambu lalu lintas.</p>			
Anak berkembang kemampuannya dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk	<p>Kesehatan Lingkungan dan Diri</p> <p>DOZZLE (DOngeng puZZLE)</p>	<p>1. Mampu mengidentifikasi gambar dan dongeng yang diceritakan;</p> <p>2. Mampu mengambil sikap atas gambar puzzle yang berhasil disusun sesuai alur dongeng;</p> <p>3. Mampu menyusun urutan gambar puzzle dengan benar sesuai alur dongeng;</p>	<p>1. Anak dibantu orang tua, membuka mainan yang terdiri dari buku puzzle, kartu dongeng, dan petunjuk penggunaan</p> <p>2. Anak mengamati DOZZLE</p> <p>3. Anak menceritakan gambar yang dilihat, atau cara mainnya</p>	10 jam pelajaran (@ 60')	Pengamatan aktivitas anak selama bermain menggunakan	Panduan Penggunaan Media bermain DOZZLE



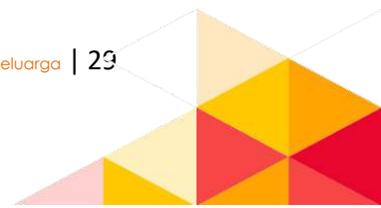
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana		4. Mampu menemukan dan memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai.	4. Anak menyusun Potongan puzzle ke dalam buku sesuai dengan gambar di kartu dongeng yang dibacakan orang tua secara berurutan 5. Anak menceritakan kembali) tentang pelajaran yang dapat diambil dari cerita tersebut		akan media	
Anak berkembang kemampuannya dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta unik. untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana		1. Mampu menyusun potongan puzzle dengan benar 2. Mampu membuat kesimpulan berdasarkan gambar puzzle dan dongeng yang diceritakan.				
Anak berkembang kemampuannya dalam bekerja bersama secara efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.		1. Mampu bermain puzzle dan dongeng bersama-sama dengan anggota keluarga; 2. Mampu berbagi peran/ tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle dan dongeng;				
Anak berkembang kemampuannya dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan,		1. Mampu mendengarkan dengan saksama dongeng yang diceritakan berdasarkan kartu;				



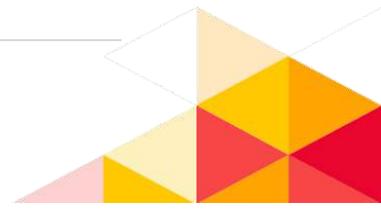
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
pengetahuan, atau informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain		<p>2. Mampu menyampaikan pendapat bagaimana agar keluar rumah dengan aman, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan jelas;</p> <p>3. Mampu menanggapi akibat tidak memakai alat pelindung diri ketika keluar rumah, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan cepat.</p>				
Anak berkembang kemampuannya dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana	Kesehatan Lingkungan dan Diri Puzzle "Aku Sehat Untuk Kamu, Kamu Sehat Untuk Aku"	<p>1. Mampu mengidentifikasi gambar puzzle yang positif dan negatif</p> <p>2. Mampu mengambil sikap atas gambar puzzle yang positif dan negatif</p> <p>3. Mampu menyusun urutan gambar puzzle dengan benar</p> <p>4. Mampu menemukan dan memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai</p>	<p>1. Anak mencoba membuka kotak, melihat isinya, melihat gambarnya, dan memilih salah satu puzzle</p> <p>2. Anak mengajukan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan media yang diterimanya. (misal tentang nama media, cara main, maksud gambar, dsb)</p> <p>3. Anak mencoba mengacak puzzle (bila diperlukan orang tua dapat membantu)</p> <p>4. Anak mencoba menyusun puzzle sendiri atau meminta bantuan anggota keluarga</p> <p>5. Anak menunjukkan hasil menyusun puzzle, dan</p>	10 jam pelajaran (@ 60')	Pengamatan aktivitas anak selama bermain menggunakan media	Panduan Penggunaan Media bermain Puzzle
Anak berkembang kemampuannya dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta unik untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau		<p>1. Mampu menyusun potongan puzzle dengan benar</p> <p>2. Mampu membuat cerita berdasarkan gambar puzzle</p>				



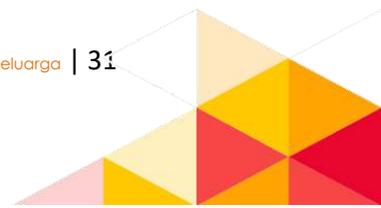
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana			memastikan bahwa hasilnya sudah sesuai			
Anak berkembang kemampuannya dalam bekerja bersama secara efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu bermain puzzle bersama-sama dengan anggota keluarga 2. Mampu berbagi peran/ tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle 3. Mampu membantu, menyarankan, menerima, dan bernegosiasi dalam menyelesaikan puzzle 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak menceritakan maksud gambar dari puzzle yang sudah disusun 7. Anak mencari bagian puzzle yang belum sesuai, kemudian membetulkan puzzle sehingga menjadi sesuai dengan gambar. 8. Anak menata urutan rangkaian puzzle sehingga menjadi sebuah cerita 9. Anak mengekspresikan proses menyusun puzzle dan hasilnya melalui cerita yang direkam dalam format audio atau video, untuk dikirimkan kepada guru. 			
Anak berkembang kemampuannya dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mendengarkan dengan saksama cerita orang lain berkenaan dengan gambar puzzle 2. Mampu bercerita sesuai dengan gambar puzzle dengan jelas 3. Mampu menyampaikan pendapat berkaitan dengan gambar puzzle dengan jelas 4. Mampu menanggapi cerita orang lain berkenaan dengan gambar puzzle dengan cepat 				
Anak berkembang kemampuannya dalam menganalisis,	Kebersihan dan	1. Mampu mengidentifikasi dan mengamati masker yang dimiliki dan dipakai orangtua (bahan kain)..	1. Orangtua mengajak anak mengamati masker yang	10 jam pelajaran	Pengamatan aktivitas	Panduan Penggunaan Media



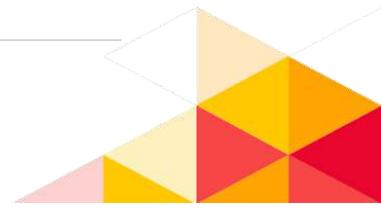
Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana	Kesehatan Diri "Membuat Masker Kertas Sehatku	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mampu menyusun urutan langkah-langkah membuat masker dari kertas origami dengan benar 3. Mampu mengukur dan membuat pola persegi panjang ukuran A4/folio dan pola masker. 4. Mampu memotong kertas manila dengan gunting yang telah dibentuk sebelumnya berukuran A4/folio. 5. Mampu melipat dan membentuk kertas yg telah ada tanda garis pola. 6. Mampu menempelkan lem perekat pada kertas yang dilipat 7. Mampu mengukur, memotong tali dan mengikat tali untuk 8. Mampu membuat dan menambahkan kreasi bentuk geometri lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat 9. Mampu menggunting dan menempelkan kreasi tambahan pada masker. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. dimiliki dan dipakai orangtua (bahan kain). 2. Orang tua membuka komunikasi dengan mengajak anak berdiskusi tentang apa saja bagian-bagian yang ada pada masker (bahan kain). 3. Orangtua menanyakan pada anak tentang manfaat menggunakan masker. 4. Orangtua mengajak anaknya untuk bermain dengan media kertas origami untuk membuat Masker Sehat di dalam rumah atau bisa juga di teras luar rumah. 5. Orangtua memperlihatkan pada anak alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat masker dari kertas (Lembar Media B). 6. Orangtua menjelaskan pada anak tentang langkah-langkah membuat masker dari kertas (Lembar Media B). 7. Anak diminta untuk menyiapkan kertas manila 	n (@ 60')	anak selama bermain menggunakan media	bermain Membuat Masker Sehatku
Anak berkembang kemampuannya dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengidentifikasi dan mengamati masker yang dimiliki dan dipakai orangtua (bahan kain) 				



Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
unik.untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana		2. Mampu menyusun urutan langkah-langkah membuat masker dari kertas origami dengan benar 3. Mampu mengukur dan membuat pola persegi panjang ukuran A4/folio dan pola masker. 4. Mampu memotong kertas manila dengan gunting yang telah dibentuk sebelumnya berukuran A4/folio. 5. Mampu melipat dan membentuk kertas yg telah ada tanda garis pola. 6. Mampu menempelkan lem perekat pada kertas yang dilipat 7. Mampu mengukur, memotong tali dan mengikat tali untuk 8. Mampu membuat dan menambahkan kreasi bentuk geometri lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat 9. Mampu menggunting dan menempelkan kreasi tambahan pada masker.	(kertas cover boleh) yang telah disediakan. 8. Anak diminta mengukur dan membuat pola persegi panjang ukuran A4/folio dgn dibimbing orangtua. 9. Anak diminta memotong kertas manila dengan gunting yang telah dibentuk sebelumnya berukuran A4/folio dgn dibimbing orangtua. 10. Anak diminta untuk membuat dan mengukur pola makser dalam kertas manila dgn dibimbing orangtua. 11. Anak diminta untuk membeberkan kertas manila yg telah ada polanya dgn dibimbing orangtua. 12. Anak diminta untuk melipat bagian pinggir kertas yg telah diberikan garis pola dgn dibimbing orangtua. 13. Anak diminta untuk membentuk atau melipat kertas manila pada bagian tengah (atas dan bawah) dengan melipatnya hingga bagian			
Anak berkembang kemampuannya dalam bekerja bersama secara		1. Mampu bermain dan bekerjasama mengukur dan membentuk pola masker dan membuat kreasi				

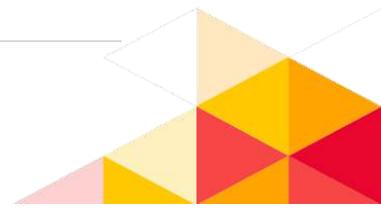


Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.		<p>tambahan bentuk lainnya sesuai kesukaan dan minat untuk bersama-sama dengan orangtua</p> <p>2. Mampu bermain dan bekerjasama dalam melipat, membentuk dan menempel pola kertas masker bersama orangtua</p> <p>3. Mampu bermain dan bekerjasama dalam mengukur, mengikat dan menempelkan tali pada masker kertas bersama orangtua</p> <p>4. Mampu berbagi peran dalam menyelesaikan membentuk masker kertas sesuai pola yang dibuat</p>	<p>tengah berbentuk cembung ke arah luar.</p> <p>14. Anak diminta untuk menempelkan lem perekat pada bagian tengah (atas dan bawah) hingga kertas dapat menempel pada salah satu bagian kertas.</p> <p>15. Anak diminta untuk melipat bagian kedua ujung untuk memasang tali pengikat.</p> <p>16. Anak diminta untuk mengukur dan memotong tali (raffia, tali kasur, tali sepatu) sesuai ukuran lingkaran telinga anak dgn dibimbing orangtua.</p> <p>17. Anak diminta untuk mengikat tali (raffia, tali kasur, tali sepatu) menjadi bentuk lingkaran dgn dibimbing orangtua.</p> <p>18. Anak diminta untuk memasangkan dan menempelkan tali (raffia, tali kasur, tali sepatu) pada kedua ujung masker yang dilipat.</p> <p>19. Anak diminta untuk memberikan tambahan kreasi bentuk geometri atau gambar</p>			
Anak berkembang kemampuannya dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain		<p>1. Mampu menceritakan masker yang dimiliki dan dipakai orangtua (bahan kain).</p> <p>2. Mampu menjawab pertanyaan orangtua tentang apa saja bagian-bagian yang ada pada masker (bahan kain).</p> <p>3. Mampu menjawab pertanyaan orangtua tentang manfaat menggunakan masker.</p>				



Kompetensi Dasar	Tema/ Media	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>bentuk lainnya (bunga, bintang, segitiga, mulut, mata, dll) dengan kertas origami warna berukuran kecil-kecil.</p> <p>20. Anak membuat kreasi bentuk geometri atau gambar bentuk lainnya (bunga, bintang, segitiga, mulut, mata, dll) yg disukainya.</p> <p>21. Anak diminta untuk menggunting secara perlahan satu persatu gambar masker yang telah selesai dibentuk dgn dibimbing orangtua.</p> <p>22. Anak menempelkan kreasi bentuk geometri atau gambar bentuk lainnya (bunga, bintang, segitiga, mulut, mata, dll) yg disukainya pada masker kertas yang telah dibuat.</p> <p>23. Anak diminta untuk memakai masker kertas yang telah dibuatnya.</p>			





B. Pembelajaran

Pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan 4K anak yang dikemas dalam kegiatan bermain menggunakan media tertentu dengan harapan dapat:

1. melatih keterampilan anak dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, meringkas, dan mengumpulkan informasi untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana.
2. melatih keterampilan anak dalam menghasilkan ide-ide baru, bervariasi, serta unik untuk merespon suatu hal, peristiwa, atau dalam menyelesaikan suatu masalah sederhana
3. melatih keterampilan anak dalam bekerja bersama secara efektif, menunjukkan rasa hormat pada anggota tim yang beragam, membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.
4. melatih keterampilan anak dalam mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, atau informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan kepada orang lain

Aktivitas belajar anak dengan menggunakan media bermain dirancang terjadi di rumah (di area yang anak mau, yang penting lokasinya nyaman dan aman) yang didampingi oleh orang tua, dengan menerapkan pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, serta mengkomunikasikan.



Gambar 2
Tahapan Pendekatan Saintifik Dalam Penggunaan Media Bermain
Untuk Mengembangkan Kemampuan 4K Anak Usia Dini

1. Mengamati

Mengamati berarti kegiatan menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penghirupan, peraba, dan pengecap) untuk mengenali suatu benda yang diamatinya. Semakin banyak indera yang digunakan dalam proses mengamati maka semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Orang tua berperan sebagai pengamat dan pendukung dalam kegiatan belajar di rumah.

Contoh penerapannya, anak-anak mengamati salah satu media yang ada seperti media balok,/media dozzle/media puzzle/media praktek.

Pada saat anak melakukan pengamatan, orang tua dapat memberikan dukungan berupa:

- a. Memberi waktu yang cukup untuk anak mengamati (pengamatan pada tahap ini ditujukan untuk mengetahui minat anak tentang pengalaman belajar yang menarik baginya)
- b. Mendorong anak menggunakan seluruh indera
- c. Mendorong anak untuk mengamati dari berbagai sudut/arah dan bagian-bagian dari media yang tersedia
- d. Menyediakan alat dan bahan yang menunjang pengamatan, misalnya tikar, sarung tangan, pencuci tangan, dan plastik.

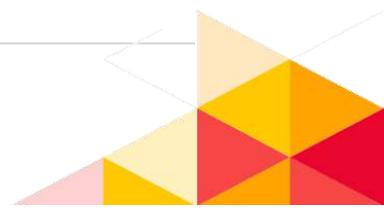
2. Menanya

Menanya merupakan proses berfikir yang didorong oleh minat keingintahuan anak tentang suatu benda atau kejadian. Pada dasarnya anak senang bertanya dan terus bertanya sampai rasa penasarannya terjawab. Tidak sedikit orang tua dan guru mematahkan rasa keingintahuan anak dengan menganggap anak cerewet.

Contoh penerapannya, anak diupayakan mau bertanya tentang “apa, mengapa, dan bagaimana”, berkaitan dengan media bermain yang sedang digunakan.

Bentuk dukungan orang tua yang dapat dilakukan untuk menstimulasi rasa ingin tahu anak diantaranya adalah:

- a. Menstimulasi anak untuk mau bertanya, misalnya dengan memulai percakapan atau dengan mengajukan pertanyaan stimulan berkenaan dengan media yang sedang digunakan oleh anak.



- b. Memberi ruang bagi anak untuk berani bertanya dengan tidak menyela terhadap apa yang disampaikan/ditanyakan anak.
 - c. Mendorong anak untuk menemukan jawaban sendiri atas pertanyaan yang telah diajukan
3. Mengumpulkan informasi

Tahap mengumpulkan informasi dimaksudkan sebagai kegiatan anak mencari/menemukan jawaban atas tugas yang diberikan kepada anak sekaitan dengan media bermain yang telah dipilih oleh anak. Dengan kata lain, tahap ini merupakan tahap aksi yang ditunjukkan oleh anak dalam menyelesaikan teka teki dari setiap media bermain.

Contoh penerapannya, anak menyusun potongan puzzle sehingga bentuknya sesuai dengan yang diharapkan. Pada prosesnya, anak dapat mengerjakan secara mandiri, atau meminta bantuan anggota keluarga.

Dukungan yang dapat diberikan orang tua pada tahap ini diantaranya adalah:

- a. Memberi waktu yang cukup bagi anak untuk mengeksplorasi media bermain yang sedang digunakan melalui pengamatan mendalam, atau mencoba memecahkan masalah/tugas yang diberikan.
- b. Membantu proses eksplorasi atau pengerjaan yang dilakukan anak, misalnya ketika anak bertanya maka orang tua memberikan respon, ketika anak membutuhkan sesuatu untuk melanjutkan eksplorasi maka orangtua berupaya menyediakannya.
- c. Membantu anak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan media yang sedang dimainkan, misalnya:
 - *"nak apakah sudah tahu benda tersebut bisa dibuat apa? Coba kalian amati."*
 - *"Kalian sudah coba rasanya naik mobil ? coba ceritakan"*
- d. Mendorong anak untuk mencatat yang didapatnya dengan menggunakan coretan, gambar, symbol, atau bentuk lainnya yang dikuasai anak.
- e. Memastikan bahwa anak sudah mendapatkan pengalaman belajar melalui berbagai inderanya.



4. Menalar/Mengasosiasi

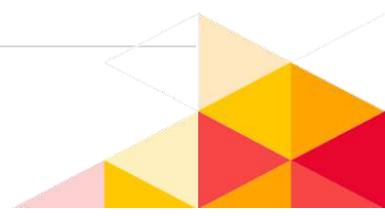
Proses menalar/mengasosiasi untuk anak usia dini merupakan kegiatan menghubungkan atau mencocokkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengalaman baru yang didapatkannya. Dalam tahap ini, bisa jadi yang disampaikan/ditunjukkan oleh anak terkesan tidak nyambung, akan tetapi sesungguhnya anak tersebut sedang berusaha menghubungkan apa yang mereka temukan dalam kegiatan bermain dengan apa yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh penerapannya, misalnya ketika anak menggunakan media bermain balok "mobil sehat, badanku kuat", anak berupaya untuk:

- a. menyebutkan persamaan: "*roda mobil papah sama dengan ban mobil yang di jalan raya*"
- b. menyebutkan perbedaan: "*mobil papah ukurannya kecil, sedangkan mobil di jalan raya ukurannya besar (truk, bus).*"
- c. mengelompokkan: "*motor dan sepeda bannya 2, sedangkan bus, dan elf bannya 4. Kelinci itu kakinya empat,*"
- d. membandingkan: "*yang banyak mengangkut orang adalah mobil elf bukan motor*"

Orang tua dapat memberikan dukungan pada tahap ini dengan cara sebagai berikut:

- a. Memperjelas/mematangkan pengetahuan yang diperoleh anak dengan mengajak anak untuk:
 - membandingkan, misalnya, "Coba perhatikan kembali, apakah sama ban mobil, ban sepeda dan ban motor, besar mana ?
 - mengelompokkan, misal, "Mari kita pilah bagian dari mobil bagian depan, bawah dan belakang atau bagian dalam mobil"
 - "bagaimana rasanya ketika kita naik mobil bersama ayah?"
 - melakukan pengukuran, misal, "Kira-kira berapa lebar ban mobil-mobilan ini, berapa kira-kira panjang mobil-mobilan ini? Siapa yang akan mengukurnya."
- b. Melakukan penguatan atas pengetahuan baru yang didapatkan anak agar menjadi bagian pengetahuan yang masuk ke dalam ingatan anak.



5. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan merupakan kegiatan anak untuk menguatkan pengetahuan/ keterampilan baru yang telah didapatkan dari bermain dengan menggunakan media tertentu, melalui berbagai cara, misalnya bahasa lisan, gerakan, atau menunjukkan hasil karya.

Contoh penerapannya, misalnya dengan mendorong anak untuk menyatakan sesuatu (seluas-luasnya) yang berkaitan dengan media bermain yang telah diselesaikan, misalnya anak menyatakan "*mah aku tahu deh, kalau naik mobil itu enak*". Biasanya anak menyampaikannya dengan cara menunjukkan karyanya. "mamah coba lihat ...aku sudah membuat gambar mobil, bagus kan?"

Dukungan orang tua pada tahap ini diantaranya dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengajak anak untuk mencermati lebih dalam tentang karya yang telah dihasilkan anak.

Misalnya, Ketika anak menunjukkan mobil sehat atau media lain yang dibuatnya dari balok-balok atau puzzle, kemudian orang tua menemukan bahwa belum ada spion yang ditempel pada media tersebut, lalu orang tua berkata, "*Coba kita cermati, dimana posisi spion itu berada biar kita bisa melihat kendaraan lain di belakang kita*".

- b. Merespon positif cerita anak dengan ungkapan yang tulus, dan merangsang anak untuk bercerita lebih banyak lagi. Misalnya, ketika anak berkata: "*Mah lihat deh aku sudah mewarnai gambar mobil*", Maka tanggapan orang tua : "*Oya.. kamu hebat nak!, Bisakah kamu ceritakan gambar mobil itu pada mamah?*"

- c. Menstimulasi anak supaya antusias menceritakan pengalamannya menggunakan media bermain, misalnya dengan mengajukan pertanyaan untuk melatih keterampilan anak dalam:

- Mengingat (mengulang kembali, menyatakan yang diobservasi)
Contoh pertanyaan: Apa yang kamu ketahui tentang mobil?, Tadi bermain apa saja?, Apa yang kamu kerjakan setiap bersama ibu?
- Memahami (menjelaskan, menguraikan, memperkirakan)
Contoh pertanyaan: Berapa banyak jumlah ban mobil? Apa yang kamu

lakukan supaya tangan bersih? Apa yang terjadi jika mobil yang kita tumpangi kehabisan bahan bakar?

- Menerapkan (menggunakan pengetahuan dengan situasi baru)
Contoh pertanyaan: Apa yang kita lakukan supaya badan kita sehat? Dimanakah mobil umum biasa menaikkan penumpang?

- Analisa (membandingkan, mengelompokkan, membedakan, membangun, mengatasi masalah)

Contoh pertanyaan: Mana yang lebih berat? Dapatkah dikelompokkan bagian mobil, depan, belakang dan pinggir? Apa yang harus ayah bawa ketika membawa mobil supaya tidak di tilang? Apa yang harus kita lakukan ketika ban mobil gembos?

- Evaluasi (mengkritisi, menilai pernyataan, memutuskan untuk menolak atau menyetujui sesuatu)

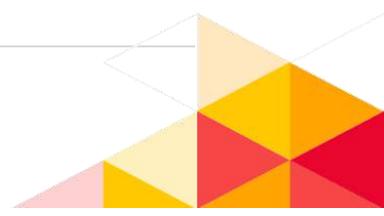
Contoh pertanyaan: Apa yang terjadi bila mobil tidak memiliki rem? Ibu lihat hari ini kamu sangat senang. Apa yang membuatmu senang? Bagaimana pendapat kamu kalau di rumah buang sampah sembarangan?

- Mencipta (merancang, merencanakan, membuat, menghasilkan)
Contoh pertanyaan : Apa yang akan kamu buat dengan lego ini? Apa yang akan kamu tanyakan pada pak polisi di jalan? Bisa kamu ceritakan, apa saja yang sudah dibuat hari ini?

d. Memberi kesempatan untuk menemukan ide kreatif untuk mengembangkan/memperluas gagasannya lebih lanjut atas pengetahuan baru yang telah diperolehnya dan dikomunikasikannya.

Contohnya, Ketika anak menunjukkan hasil gambarnya, kemudian orang tua berkata, "*Jika kamu diberi waktu lagi, apa yang akan kamu tambahkan pada gambar mobi ini nak?*"

Kegiatan main yang dilakukan anak dapat disesuaikan dengan kemauan anak bisa pagi hari, siang ataupun sore. Dengan demikian anak dapat senang dalam bermain, adapun lama waktu yang diberikan untuk bermain maksimal 2 jam. Waktu bermain dapat dilakukan setiap hari ataupun sesuai dengan jadwal yang ditetapkan misalnya seminggu 3 kali kegiatan.



C. Peserta Didik

Peserta didik yang terlibat dalam penerapan model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K di lingkungan keluarga, adalah anak usia dini dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Berusia antara 5-6 tahun
2. Terdaftar di satuan PAUD
3. Berjumlah 20 orang anak pada setiap satuan PAUD

Secara umum peran atau tugas anak adalah melakukan kegiatan main atau belajar di rumah yang didampingi oleh orang tua atau pihak keluarga. Bersama keluarga, teman sebaya ataupun mandiri melakukan kegiatan main menggunakan media yang ada, sehingga kemampuan 4K nya dapat terpantau dengan baik.

D. Pendidik

Peran utama pendidik adalah memastikan orang tua dapat mendampingi dan mengarahkan anak selama belajar menggunakan media bermain untuk pengembangan kemampuan 4K anak. Secara lebih rinci tugas pendidik adalah sebagai berikut:

1. Melakukan orientasi penggunaan media bermain untuk pengembangan kemampuan 4K anak kepada para orang tua.
2. Memantau proses pendampingan yang dilakukan orang tua pada saat anak-anak mereka menggunakan media bermain untuk mengembangkan kemampuan 4K anak.
3. Memberikan alternatif solusi atas masalah yang dihadapi orang tua selama melakukan pendampingan terhadap anak mereka, baik dengan cara berkunjung ke rumah anak ataupun melalui media komunikasi lainnya.
4. Melakukan penilaian terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi anak, setelah anak tuntas menggunakan semua media bermain yang telah ditetapkan.

Sekaitan dengan pelaksanaan tugas di atas, maka pendidik yang dilibatkan dalam penerapan model media bermain anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K di lingkungan keluarga, adalah yang memiliki kriteria sebagai berikut:



1. Berjumlah minimal 2 (dua) orang pada setiap satuan pendidikan,
2. Pendidikan terakhir minimal diploma (diprioritaskan sarjana pendidikan)
3. Memiliki pengalaman mengajar di PAUD minimal 2 (dua) tahun
4. Pernah mengikuti diklat/bimtek tentang strategi pembelajaran
5. Memiliki kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi (WA, zoom ataupun webex)

E. Pengelolaan

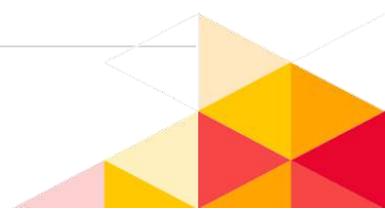
Pengelolaan yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah upaya pendidik dan orang tua dalam merancang, melaksanakan, dan mengendalikan kegiatan bermain anak menggunakan media yang telah ditetapkan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi anak .

Secara umum tahapan kegiatan pengelolaan terdiri dari tahap perencanaan, orientasi teknis orang tua, pelaksanaan kegiatan bermain anak di rumah, pemantauan dan penilaian perkembangan anak. Gambaran mengenai tahap-tahap pengelolaan tersebut di atas, terurai pada bagian berikut ini.

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilakukan oleh pendidik untuk menyiapkan media bermain yang akan digunakan oleh anak dan orang tua di rumah masing-masing. Pada tahap ini, pendidik dan pengelola satuan pendidikan diharapkan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menelaah kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator dari kemampuan 4K yang harus dikuasai oleh anak.
- b. Memilih dan menetapkan tema dan subtema yang dapat digunakan untuk mencapai indikator dari kemampuan 4K
- c. Merancang/memilih media bermain anak yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan 4K anak
- d. Merinci langkah-langkah penggunaan media bermain (yang telah ditetapkan), dengan menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/data, menalar/mengasosiasi, mengkomunikasikan).



Langkah ini hendaknya menunjukkan interaksi antara anak dan orang tua dalam memainkan media bermain dalam rangka menstimulasi keterampilan 4K anak.

2. Orientasi Teknis Orang Tua

Kegiatan orientasi teknis orang tua diinisiasi oleh pendidik dan pengelola untuk mensosialisasikan media bermain anak yang telah dikembangkan. Tujuannya, supaya para orang tua dapat memandu dan mendampingi anak menggunakan media bermain di rumah masing-masing secara optimal dan sistematis sesuai panduan penggunaan.

Kegiatan orientasi dilakukan oleh pendidik dan pengelola satuan pendidikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengundang orang tua untuk mengikuti kegiatan orientasi.
- b. Menjelaskan maksud, tujuan dan cara penggunaan media bermain
- c. Melakukan simulasi dan diskusi penggunaan media bermain
- d. Membuat rencana penerapan penggunaan media bermain sesuai kesepakatan dengan orang tua
- e. Membuat media komunikasi untuk memantau perkembangan penerapan penggunaan media bermain.
- f. Menyerahkan paket media bermain untuk para orang tua

Kegiatan orientasi dapat dilakukan dengan strategi daring (dalam jaringan), luring (luar jaringan) atau campuran keduanya, artinya pendidik dapat melakukan pertemuan secara tatap muka dengan orang tua kemudian pada waktu tertentu melakukan pertemuan menggunakan *linkroom* atau melalui aplikasi WaG.

3. Pelaksanaan

Kegiatan bermain merupakan kebutuhan fundamental setiap anak, karena melalui bermain anak belajar dan berkembang aspek kognitif, psikomotorik, bahkan sosial emosionalnya. Media bermain yang tepat akan mendorong munculnya sikap kritis, kreativitas, atau imajinasi anak.

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan anak dan orang tua melakukan aktivitas bermain dan belajar di rumah menggunakan media belajar yang telah ditetapkan.



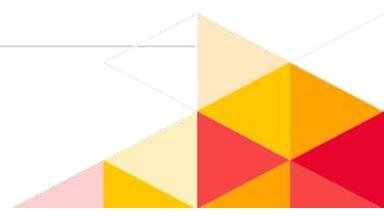
Media bermain yang telah dirancang untuk mengembangkan kemampuan 4K adalah media yang bertemakan transportasi dan komunikasi, serta kesehatan diri dan lingkungan, yang meliputi media balok, media dozzle, media puzzle, dan media masker.

Media balok yang bertema "*mobil sehat badanku kuat*" merupakan alat bermain dan belajar bagi anak usia dini 5-6 tahun untuk menstimulasi kemampuan 4K (kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif) dengan fokus penguatan pada kemampuan kerjasama dan kreativitas. Media ini mengajak anak untuk menyusun balok menjadi sebuah karya (bentuk mobil) baik secara mandiri ataupun bekerjasama dengan orang lain.

Media dozzle (dongeng fuzzle) bertema "*kesehatan*" merupakan alat permainan edukatif gabungan dari puzzle dan dongeng bagi anak usia 5-6 tahun yang dapat merangsang kemampuan 4K anak terutama pada kemampuan berfikir kritis dan berkomunikasi.

Media puzzle yang bertema "*aku sehat untuk kamu, kamu sehat untuk aku*" merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi anak berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, melalui kegiatan merangkai, menemukan kepingan gambar yang berantakan menjadi gambar utuh, menalar dan/atau mengarang cerita berdasarkan gambar, serta kegiatan menceritakan hasil penalaran atau karangan cerita kepada orang lain.

Media 3M (menggunting, melipat dan menempel) dengan tema "*masker sehatku*" merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi anak berfikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif, melalui kegiatan melipat, menggunting dan menempel kertas sehingga membentuk sebuah masker. Kegiatan menggunting berguna untuk melatih anak agar mampu memotong objek gambar dengan pencapaian perkembangan motorik, latihan ketrampilan, sikap apresiatif bagi anak, melatih motorik halus anak, melatih koordinasi tangan, mata dan konsentrasi, meningkatkan kepercayaan diri, lancar menulis, ungkapan ekspresi, dan mengasah kognitif. Kegiatan melipat dan menempel merupakan kegiatan yang efektif dalam melatih motorik halus pada anak, mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan, serta untuk menciptakan sesuatu,



berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bentukan yang dihasilkan.

Penggunaan media bermain anak yang telah disebutkan di atas, dapat dilakukan di pagi hari, siang, maupun sore hari sesuai dengan kebiasaan di rumah. Tempat bermain dapat disesuaikan dengan lingkungan rumah, bisa di dalam ataupun di luar rumah, yang penting tempat tersebut nyaman dan aman untuk anak beraktivitas. Adapun lama waktu kegiatan bermain setiap sessinya antara 1 sd 2 jam supaya tidak menimbulkan kejenuhan pada anak.

Peran orang tua dalam tahap ini adalah sebagai pengendali, pendamping, pemantau, dan penilai atas kegiatan bermain anak. *Sebagai pengendali*, orang tua diharapkan dapat menjaga kenyamanan, keamanan, serta menjaga *mood* anak ketika bermain menggunakan media. *Sebagai pendamping*, orang tua diharapkan dapat menjadi teman bermain yang menyenangkan bagi anak, selalu ada Ketika anak membutuhkan bantuan. *Sebagai pemantau*, orang tua diharapkan dapat mengikuti seluruh aktivitas bermain anak, sehingga dapat terjaga keruntutan dan kesinambungan proses bermain anak. *Sebagai penilai*, orang tua diharapkan dapat dengan saksama melihat perubahan kemampuan 4K yang ditunjukkan oleh anak pada saat bermain dan setelah bermain.

Selama menjalankan perannya. orang tua diharapkan untuk selalu menggunakan panduan penggunaan media bermain sebagai acuan dalam membimbing dan mendampingi anak bermain dengan media.

Secara umum gambaran aktivitas yang dilakukan orang tua dalam membimbing, mendampingi, memantau, dan menilai kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut.

- a. Pelajari dengan saksama panduan penggunaan media yang telah dijelaskan pendidik pada saat orientasi teknis.
- b. Dorong anak untuk memilih sendiri jenis media bermain yang akan dimainkan.
- c. Pandu anak untuk melakukan aktivitas bermain secara sistematis (mengamati, menanya, mencoba/mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan) sesuai dengan yang tertuang dalam panduan penggunaan media.



- d. Jangan berpindah ke media lain sebelum anak menyelesaikan seluruh kegiatan bermain menggunakan media yang telah dipilih, sebagaimana tertuang dalam panduan.
- e. Amati apa yang dilakukan anak mulai dari membuka media yang diberikan, saat bermain mandiri atau bersama teman, sampai akhir kegiatan.
- f. Lakukan pencatatan sampai mana kemampuan mereka dalam mencapai kemampuan 4K (berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi/bekerjasama, dan berkomunikasi)
- g. Jangan bosan memberikan penguatan dan stimulasi berupa pujian atau motivasi terhadap anak selama proses bermain.
- h. Lakukan pendokumentasian proses dan produk kegiatan main anak baik dalam bentuk photo, video, maupun catatan singkat.

Rincian pelaksanaan kegiatan bermain anak dalam menggunakan media belajar yang telah dikembangkan, serta peran orang tua dalam mendampingi proses bermain anak dikemas dalam **panduan penggunaan media**.

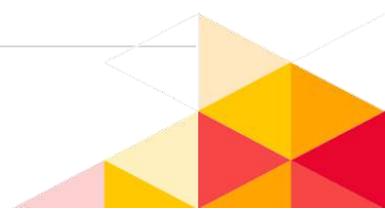
4. Penilaian

Penilaian merupakan kegiatan pengukuran terhadap tingkat perkembangan kemampuan 4K anak setelah melakukan serangkaian kegiatan bermain menggunakan media tertentu.

Penilaian dilakukan oleh pendidik (inputnya dapat dari orang tua) pada saat anak menyelesaikan kegiatan bermain menggunakan satu media tertentu secara tuntas.

Penilaian pencapaian perkembangan anak menggunakan 4 (empat) kategori (dimulai dengan kategori paling rendah sampai ke yang paling tinggi) sebagai berikut:

- a. **BB** (Belum Berkembang), artinya bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh orang tua/guru;
- b. **MB** (Mulai Berkembang), artinya bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh orang tua/guru;
- c. **BSH** (Berkembang Sesuai Harapan), artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh orang tua/guru;



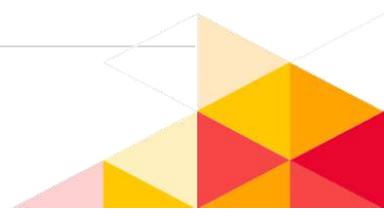
d. **BSB** (Berkembang Sangat Baik), artinya bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang ditetapkan.

Adapun indikator pencapaian perkembangan kemampuan 4K yang dinilai diselaraskan dengan jenis kegiatan dan media bermain yang digunakan oleh anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Indikator pencapaian perkembangan kemampuan 4K anak menggunakan media bermain balok
 - 1) Berfikir kritis
 - a) Menyebutkan bagian dari kendaraan
 - b) Mencocokkan bagian kendaraan
 - c) Memperbaiki atau mencocokkan bagian kendaraan yang tidak sesuai dengan bagiannya
 - d) Menjelaskan bagian dari mobil dan manfaatnya
 - 2) Berfikir kreatif
 - a) Membuat rangkaian balok menjadi sebuah kendaraan sesuai imajinasinya
 - b) Mengungkapkan alasan karya yang dibuatnya
 - c) Mewarnai gambar mobil sehat
 - 3) Berkolaborasi
 - a) Mengelompokkan bagian mobil dari bagian roda, pingir, depan, atap dan belakang
 - b) Menyusun rangkaian balok menjadi sebuah wujud mobil sesuai imajinasi
 - c) Merangkai mobil sesuai dengan bentuk yang ada pada gambar
 - d) Bermain peran mengemudi mobil sehat masa pandemi
 - 4) Berkomunikasi
 - a) Mendengarkan cerita tentang mobil sehat badanku kuat
 - b) Bercerita tentang wisata/ bermain/ naik kendaraan bersama anggota keluarga
 - c) Menyebutkan bahan bakar untuk menjalankan mobil, nama pengemudi kendaraan, tempat parkir /berhenti kendaraan



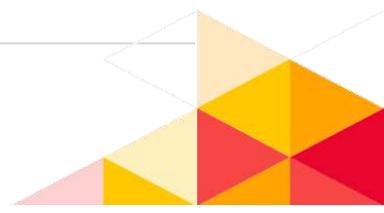
- d) Menyebutkan rambu-rambu lalulintas yang harus ditaati pengemudi di jalanraya, kelengkapan yang harus dibawa ketika berkendara dan memberi alasan tertib berlalu lintas di jalan raya
- b. Indikator pencapaian perkembangan kemampuan 4K anak menggunakan media bermain dozzle
 - 1) Berfikir kritis dan pemecahan masalah
 - a) mengidentifikasi gambar dan dongeng yang diceritakan;
 - b) mengambil sikap atas gambar puzzle yang berhasil disusun sesuai alur dongeng;
 - c) menyusun urutan gambar puzzle dengan benar sesuai alur dongeng;
 - d) menemukan dan memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai.
 - 2) Berfikir kreatif
 - a) menyusun potongan puzzle dengan benar
 - b) membuat kesimpulan berdasarkan gambar puzzle dan dongeng yang diceritakan.
 - 3) Berkolaborasi
 - a) bermain puzzle dan dongeng bersama-sama dengan anggota keluarga;
 - b) berbagi peran/tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle dan dongeng;
 - 4) Berkomunikasi
 - a) Mendengarkan dengan saksama dongeng yang diceritakan berdasarkan kartu;
 - b) Menyampaikan pendapat bagaimana agar keluar rumah dengan aman, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan jelas;
 - c) Menanggapi akibat tidak memakai alat pelindung diri ketika keluar rumah, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan cepat.
- c. Indikator pencapaian perkembangan kemampuan 4K anak menggunakan media bermain puzzle
 - 1) Berfikir kritis
 - a) mengidentifikasi gambar puzzle yang positif dan negatif



- b) mengambil sikap atas gambar puzzle yang positif dan negatif
 - c) menyusun urutan gambar puzzle dengan benar
 - d) menemukan dan memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai
- 2) Berfikir kreatif
- a) menyusun potongan puzzle dengan benar
 - b) membuat cerita berdasarkan gambar puzzle
- 3) Berkolaborasi
- a) bermain puzzle bersama-sama dengan anggota keluarga
 - b) berbagi peran/tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle
- 4) Berkomunikasi
- a) Mendengarkan dengan saksama cerita orang lain berkenaan dengan gambar puzzle
 - b) Bercerita sesuai dengan gambar puzzle dengan jelas
 - c) menyampaikan pendapat berkaitan gambar puzzle dengan jelas
 - d) menanggapi cerita orang lain berkenaan dengan gambar puzzle dengan cepat
- d. Indikator pencapaian perkembangan kemampuan 4K anak menggunakan media bermain masker
- 1) Berfikir kritis dan pemecahan masalah
- a) mengidentifikasi dan mengamati bagian-bagian dari masker.
 - b) mewarnai bagian-bagian masker dengan warna yang disukai
 - c) menggunting dan menempelkan bagian-bagian masker yang belum terpasang lengkap
 - d) menyusun urutan gambar bagian-bagian masker dengan benar
 - e) mengidentifikasi dan mengamati gambar masker yang belum diwarnai
 - f) mewarnai dan menambahkan kreasi bentuk lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat
 - g) menggunting dan menempelkan masker pada gambar wajah tiap anggota keluarga.
- 2) Berfikir kreatif
- a) mewarnai bagian-bagian masker dengan warna yang disukai

- b) menggunting dan menempelkan bagian-bagian masker yang belum terpasang lengkap
 - c) menyusun urutan gambar bagian-bagian masker dengan benar
 - d) mewarnai dan menambahkan kreasi bentuk lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat
 - e) menggunting dan menempelkan masker pada gambar wajah tiap anggota keluarga.
- 3) Berkolaborasi
- a) bermain mewarnai masker dan membuat kreasi tambahan bentuk lainnya sesuai kesukaan dan minat untuk masker bersama-sama dengan orangtua
 - b) bekerjasama dalam menggunting dan menempel bagian masker dan masker bersama orangtua
 - c) berbagi peran dalam menyelesaikan gambar yang akan dipasang menjadi masker dan dipasang pada gambar wajah
- 4) Berkomunikasi
- a) Mendengarkan dengan seksama video singkat berkenaan dengan masker dan merespon/ bercerita tentang video yang dilihat
 - b) memberikan jawaban atas pertanyaan orang tua tentang pengertian, pentingnya, manfaat dan jenis masker yang diketahui anak
 - c) menyampaikan pendapat berkaitan gambar masker dengan jelas

Secara lebih lengkap, format instrumen penilaian dapat dilihat seperti berikut ini.



CATATAN ANEKDOT
Kegiatan Bermain Anak Di Rumah

Nama Satuan Pendidikan :

No	Nama Anak	Tanggal & Jam	Perilaku Yang Teramati	Media Yang Digunakan
1.	<i>Budi</i>	<i>15 nov</i>	<i>Secara spontan mampu menyusun puzzle tanpa bantuan</i>	<i>puzzle</i>
2.				
3.				
4.				
5.				

Mengetahui
Kepala/pimpinan _____

_____, November 2020
Pendidik

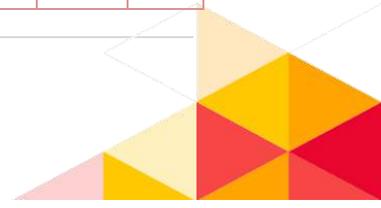


INSTRUMEN PENILAIAN KEMAMPUAN 4K ANAK USIA DINI

Dalam Kegiatan Bermain **Media Balok**

Isikan (BB, MB, BSH, BSB) dibawah tanggal pelaksanaan penilaian sesuai indikator 4K yang dicapai oleh anak.

No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
Berfikir Kritis																	
1.	Menyebutkan bagian dari kendaraan																
2.	Mencocokkan bagian kendaraan																
3.	Memperbaiki atau mencocokkan bagian kendaraan yang tidak sesuai dengan bagiannya																
4.	Menyebutkan bagian-bagian mobil dan manfaatnya																
Berfikir kreatif																	
5.	Membuat rangkaian balok menjadi sebuah kendaraan sesuai imajinasinya																
6.	Mengungkapkan alasan karya yang dibuatnya																
7.	Mewarnai gambar mobil sehat																
Berkolaborasi																	
8.	Mengelompokkan bagian mobil dari bagian roda, pingir, depan, atap dan belakang																
9.	Menyusun rangkaian balok menjadi sebuah wujud mobil sesuai imajinasi																
10.	Merangkai mobil sesuai dengan bentuk yang ada pada gambar																
11.	Bermain peran mengendari mobil sehat masa pandemi																



No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
Berkomunikasi																	
12.	Mendengarkan cerita tentang mobil sehat badanku kuat																
13.	Bercerita tentang wisata/ bermain/ naik mendaraan bersama anggota keluarga																
14.	Menyebutkan bahan bakar untuk menjalankan mobil, nama pengemudi kendaraan, tempat parkir /berhenti kendaraan																
15.	Menyebutkan rambu-rambu lalulintas yang harus ditaati pengemudi, kelengkapan yang harus dibawa ketika berkendara dan memberi alasan tertib berlalu lintas di jalan raya																

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bandung, 2020

Guru Penilai

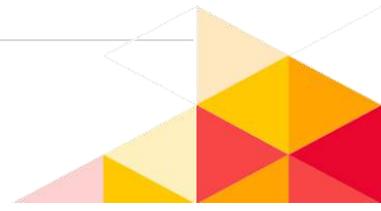
()

INSTRUMEN PENILAIAN KEMAMPUAN 4K ANAK USIA DINI

Dalam Kegiatan Bermain **Media Dozzle**

Isikan (**BB, MB, BSH, BSB**) dibawah tanggal pelaksanaan penilaian sesuai indikator 4K yang dicapai oleh anak.

No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
Berfikir Kritis																	
1.	Mengidentifikasi gambar dan dongeng yang diceritakan;																
2.	Mengambil sikap atas gambar puzzle yang berhasil disusun sesuai alur dongeng;																
3.	Menyusun urutan gambar puzzle dengan benar sesuai alur dongeng;																
4.	Menemukan dan memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai.																
Berfikir Kreatif																	
5.	Menyusun potongan puzzle dengan benar																
6.	Membuat kesimpulan berdasarkan gambar puzzle dan dongeng yang diceritakan.																
Berkolaborasi																	
7.	Bermain puzzle dan dongeng bersama-sama dengan anggota keluarga;																
8.	Berbagi peran/tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle dan dongeng;																
Berkomunikasi																	
9.	Mendengarkan dengan saksama dongeng yang diceritakan berdasarkan kartu;																



No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
10.	Menyampaikan pendapat bagaimana agar keluar rumah dengan aman, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan jelas;																
11.	Menanggapi akibat tidak memakai alat pelindung diri ketika keluar rumah, berkaitan dengan gambar puzzle dan kartu dongeng dengan cepat																

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bandung, 2020

Guru Penilai

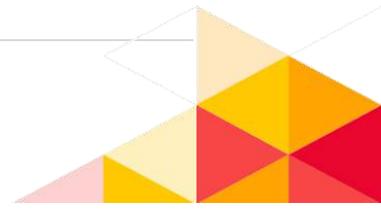
()

INSTRUMEN PENILAIAN KEMAMPUAN 4K ANAK USIA DINI

Dalam Kegiatan Bermain **Media Puzzle**

Isikan (**BB, MB, BSH, BSB**) dibawah tanggal pelaksanaan penilaian sesuai indikator 4K yang dicapai oleh anak.

No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
Berfikir Kritis																	
1.	Mengidentifikasi puzzle positif dan negatif																
2.	Menentukan sikap atas puzzle positif dan negatif																
3.	Menyusun urutan puzzle dengan benar																
4.	Menemukan/ memperbaiki susunan puzzle yang tidak sesuai																
Berfikir Kreatif																	
5.	Menyusun potongan puzzle dengan benar																
6.	Membuat cerita berdasarkan puzzle																
Berkolaborasi																	
7.	Bermain puzzle bersama-sama dengan anggota keluarga																
8.	Berbagi peran/tanggung jawab dalam menyelesaikan puzzle																
Berkomunikasi																	
9.	Mendengarkan cerita orang lain dengan saksama																
10.	Menceritakan puzzle dengan jelas																
11.	Menyampaikan pendapat dengan jelas																



No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
12.	Menanggapi cerita orang lain berkenaan dengan cepat																

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bandung, 2020

Guru Penilai

()

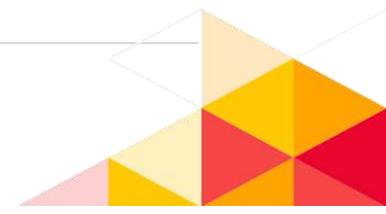


INSTRUMEN PENILAIAN KEMAMPUAN 4K ANAK USIA DINI

Dalam Kegiatan Bermain **Media Masker**

Isikan (**BB, MB, BSH, BSB**) dibawah tanggal pelaksanaan penilaian sesuai indikator 4K yang dicapai oleh anak.

No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
Berfikir Kritis																	
1.	Mengidentifikasi dan mengamati bagian-bagian dari masker																
2.	Mewarnai bagian-bagian masker dengan warna yang disukai dan diminati																
3.	Menggunting dan menempelkan bagian-bagian masker yang belum terpasang lengkap																
4.	Menyusun urutan gambar bagian-bagian masker dengan benar																
5.	Mengidentifikasi dan mengamati gambar masker yang belum diwarnai																
6.	Mewarnai dan menambahkan kreasi bentuk lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat																
7.	Menggunting dan menempelkan masker pada gambar wajah tiap anggota keluarga.																
Berfikir Kreatif																	
8.	Mewarnai bagian-bagian masker dengan warna yang disukai dan diminati																
9.	Menggunting dan menempelkan bagian-bagian masker yang belum terpasang lengkap																



No	Indikator Penilaian	Tingkat Pencapaian Perkembangan															
		Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak				Nama Anak			
		Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl	Tgl
10.	Menyusun urutan gambar bagian-bagian masker dengan benar																
11.	Mewarnai dan menambahkan kreasi bentuk lainnya berukuran kecil sesuai kesukaan dan minat																
12.	Menggunting dan menempelkan masker pada gambar wajah tiap anggota keluarga.																
Berkolaborasi																	
13.	Bermain mewarnai masker dan membuat kreasi tambahan bentuk lainnya sesuai kesukaan dan minat untuk masker bersama-sama dengan orangtua																
14.	Bekerjasama dalam menggunting dan menempel bagian masker dan masker bersama orangtua																
15.	Berbagi peran dalam menyelesaikan gambar yang akan dipasang menjadi masker dan dipasang pada gambar wajah																
Berkomunikasi																	
16.	Mendengarkan dengan seksama video singkat berkenaan dengan masker dan merespon/ bercerita tentang video yang dilihat																
17.	Memberikan jawaban atas pertanyaan orangtua tentang pengertian, pentingnya, manfaat dan jenis masker yang diketahui anak																
18.	Menyampaikan pendapat berkaitan dengan gambar masker dengan jelas																

Keterangan

BB = Belum Berkembang

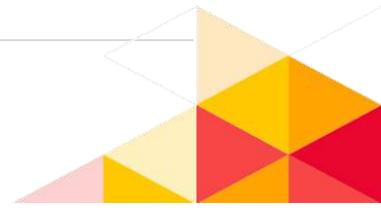
MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Bandung, 2020
Guru Penilai

()



5. Pelaporan

Tahapan pelaporan merupakan kegiatan penyampaian proses dan hasil pendampingan, pemantauan dan penilaian perkembangan anak yang telah dilakukan orang tua selama anak melakukan kegiatan bermain menggunakan media yang telah ditetapkan.

Tujuan pelaporan adalah untuk menginformasikan hal-hal yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi pendidik dan pengelola dalam menilai proses dan hasil kegiatan bermain anak menggunakan media yang telah dikembangkan. Pelaporan juga menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan pengelola untuk menyusun strategi dalam memaksimalkan pencapaian kemampuan 4K yang masih belum optimal.

Informasi yang perlu dilaporkan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. kegiatan bermain yang telah dilakukan anak dengan menggunakan media yang telah ditetapkan;
- b. kegiatan yang telah dilakukan dan permasalahan yang dirasakan oleh orang tua dalam melakukan pendampingan, pemantauan, dan penilaian kegiatan bermain anak;
- c. tingkat ketercapaian kemampuan 4K yang ditunjukkan oleh anak, baik yang sudah tercapai dengan baik ataupun yang belum tercapai,

Laporan disampaikan orang tua kepada pendidik sesuai dengan mekanisme yang telah disepakati bersama antara orang tua dengan pendidik, diantaranya berkenaan dengan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bentuk laporan
 - 1) Catatan orang tua, yaitu laporan yang dituliskan orang tua dengan menggunakan format catatan pendampingan dan pemantauan kegiatan bermain anak menggunakan media, serta format penilaian perkembangan kemampuan 4K anak.
 - 2) Dokumentasi kegiatan, yaitu laporan proses dan hasil dalam bentuk photo atau video proses penggunaan media belajar oleh anak, proses pendampingan, pemantauan, dan penilaian kegiatan bermain anak oleh orang tua, atau dalam bentuk tertulis dalam format penilaian perkembangan kemampuan 4K anak

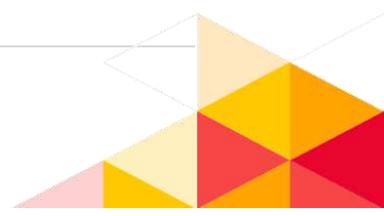
- b. Penyampaian laporan
 - 1) Disampaikan orang tua dengan cara berkunjung ke satuan Pendidikan untuk menyerahkan secara langsung kepada pendidik
 - 2) Disampaikan melalui fasilitas media sosial seperti WhatsApp, email, atau media sosial lainnya.
- c. Waktu pelaporan
 - 1) Setiap kali setelah anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan satu media bermain.
 - 2) Setiap minggu yang harinya ditetapkan bersama orang tua dan pendidik
 - 3) Setelah anak tuntas menggunakan semua media bermain yang telah ditetapkan

F. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendukung penerapan model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga, diharapkan tersedia dengan memadai baik di rumah maupun di satuan pendidikan.

Rincian sarana prasarana pendukung kegiatan adalah sebagai berikut:

- 1. Sarana
 - a. Alat tulis
 - b. Alat menggambar/ mewarnai
 - c. Media bermain balok
 - d. Media bermain dozzle
 - e. Media bermain puzzle
 - f. Media bermain masker
 - g. Panduan penggunaan media
 - h. Panduan penilaian
- 2. Prasarana
 - a. Handphone/laptop
 - b. Kamera
 - c. Jaringan internet/quota internet



BAB IV

PENJAMINAN MUTU

Penjaminan mutu (*Quality Assurance*) pada model ini adalah proses menjaga kualitas dan kesinambungan kegiatan pengembangan pada saat proses maupun setelah pengembangan selesai. Dengan adanya penjaminan mutu yang dilakukan oleh tim pengembang dan unsur lokasi ujicoba maka model tersebut tidak hanya berhenti sampai tahap validasi namun ada kesinambungan pelaksanaan pengembangan oleh pihak lapangan pada pihak lain dalam lingkungan sekitar.

Kegiatan pemajaminan mutu dilakukan dengan mengakses dukungan studi yang memiliki relevansi dengan kegiatan ini khususnya studi-studi terkait dengan efektivitas dan manfaat penggunaan media yang digunakan dalam implementasi model, seperti penelitian terkait dengan manfaat penggunaan puzzle untuk mengembangkan aspek aspek sosial, emosi, bahasa dan juga kognitif anak. Berikutnya proses pengembangan dan diakhiri dengan pasca pengembangan, dimana dalam tahapan tersebut terdapat peran dan kegiatan yang dapat dilakukan oleh tim pengembang dan PTK pada lingkup lokasi ujicoba, sebagaimana berikut ini.

A. Studi Terdahulu yang Relevan

Model yang dikembangkan memiliki dukungan studi baik buku, ataupun artikel-artikel yang relevan baik terkait dengan kemampuan 4K nya juga media-media yang dikembangkan. Diantaranya buku *Creativity for 21 st Century Skills How to Embed Creativity into the Curriculum* karya Jane Piirto, *Creatie Resources for the Early Chilhood Classroom* karya Judy Her & Yvone Libby, hasil penelitian yang mendukung diantaranya dilakukan Tunggul Sri Agus Setyaningsih dkk tentang pengaruh puzzle terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia dini dan juga penelitian Tawaduddin Nawafilaty dkk tentang pengaruh bermain puzzle terhadap perilaku sosial anak TK (semuanya artikel dapat diakses secara online)

B. Proses Pengembangan

Proses pengembangan model yang dilakukan tim pengembang dilihat dari waktu pelaksanaan maupun personel yang terlibat cukup terbatas, sehingga dalam proses penjaminan mutu harus ada beberapa strategi yang dilakukan dengan harapan mutu pelaksanaan dan hasil dari pengembangan model terjamin dengan baik. Adapun strategi yang dapat dilakukan oleh tim pengembang dan PTK lokasi ujicoba dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Tim Pengembang

Dalam menjaga kualitas proses dan produk selama kegiatan pengembangan model maka dilakukan aktivitas pemantauan dan pengendalian secara berkala untuk mengontrol dan memastikan semua tahapan kegiatan sudah sesuai dengan rancangan yang ditetapkan. Adapun aktivitas yang dilakukan adalah sebagai berikut :

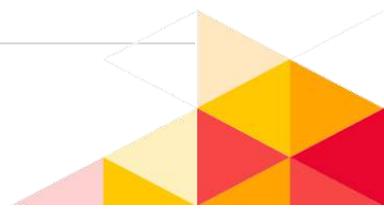
a. Orientasi Lapangan

Orientasi lapangan dilakukan oleh tim pengembang terhadap PTK yang terlibat dalam pengembangan model baik pada tahap konseptual maupun operasional. Kegiatan orientasi lapangan dilakukan dengan tatap muka langsung.

Tujuan kegiatan orientasi dilakukan adalah memastikan adanya kesamaan persepsi antara tim pengembang dengan PTK lokasi ujicoba dalam kegiatan penerapan model baik dalam pemahaman panduan, media dan proses pembelajaran.

Aspek yang diorientasikan pada PTK lokasi ujicoba berkenaan dengan :

- 1) Penggunaan panduan dan media belajar
- 2) Hak dan kewajiban PTK lokasi ujicoba selama proses ujicoba
- 3) Kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan penyelenggaraan
- 4) Waktu dan tahapan pelaksanaan pengembangan
- 5) Pelaporan hasil kegiatan



b. Pemantauan

Kegiatan pemantauan dilakukan oleh tim pengembang selama proses ujicoba dengan frekuensi sebanyak 2 kali, namun ketika dirasakan perlu, maka tim pengembang dapat melakukan pemantauan sesuai kebutuhan. Kegiatan pemantauan dilakukan untuk melihat proses penerapan model yang sedang dan sudah terjadi di lokasi ujicoba, serta proses yang akan dilakukan selanjutnya.

Penggalian data saat pemantauan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Diskusi, dilakukan untuk menggali proses, hasil, penerapan model. Diskusi juga bertujuan untuk menemukan permasalahan sekaligus solusi penerapan model di lokasi ujicoba.
- 2) Observasi, dilakukan melalui pengamatan secara langsung proses penerapan model baik di lembaga ataupun di lingkungan keluarga, untuk memastikan proses penerapan model yang dilakukan sudah sesuai dengan rancangan.

c. Pendampingan Daring

Pendampingan daring merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tim pengembang terhadap PTK lokasi ujicoba, melalui fasilitas zoom, webex, WhattApp, email ataupun media lain yang memadai. Pendampingan daring dapat dilakukan secara berkala ataupun insidental, untuk mengantisipasi frekuensi pemantauan dan pendampingan secara luring yang terbatas.

2. PTK Lokasi Ujicoba

Pihak lokasi ujicoba dalam menjamin mutu penyelenggaraan model di satuan pendidikan memiliki tugas yang sama dengan tim pengembang yaitu menjamin keberlangsungan penerapan model sesuai dengan arah yang ditetapkan.

PTK pada satuan pendidikan berperan melakukan pendampingan terhadap para orang tua pada saat mendampingi anak bermain di lingkungan rumah menggunakan media yang telah ditetapkan.

Lingkungan tempat tinggal peserta didik secara geografis akan berpecah dari satuan pendidikan, oleh sebab itu maka dalam proses penjaminan mutu yang dapat dilakukan PTK adalah dengan cara pertemuan daring, kunjungan rumah dan kombinasi.



a. Pertemuan daring

Proses daring dilakukan pendidik untuk memantau pelaksanaan kegiatan main dan belajar yang dilakukan oleh setiap orang tua. Kegiatan daring dirancang oleh satuan pendidikan dalam kurun waktu tertentu misalnya dalam 1 minggu dilakukan daring 1 kali kegiatan dengan melibatkan semua orang tua.

Pihak satuan pendidikan membuka *room* dan mengundang semua orang tua untuk hadir serta menyampaikan permasalahan yang dihadapi dalam proses pendampingan anak di rumah.

Pihak sekolah memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi orang tua, atau berbagai pengalaman dengan orang tua lain sehingga pelaksanaan pembelajaran di rumah tetap dapat terlaksana dengan baik.

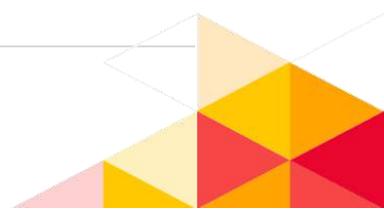
b. Kunjungan rumah

Kunjungan rumah merupakan strategi PTK bertatap muka langsung dengan orang tua untuk melihat perkembangan dan menggali permasalahan yang dihadapi orang tua.

Kegiatan kunjungan rumah dapat diprioritaskan pada orang tua yang menghadapi kendala dalam proses pendampingan anak di rumah. Pihak PTK harus memiliki data permasalahan yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak belajar, dapat dilihat dari data laporan baik email, *whattApp* ataupun foto/video.

c. Kombinasi

Kegiatan pendampingan kombinasi merupakan gabungan antara daring dan kunjungan rumah, kegiatan ini dilakukan ketika permasalahan yang dihadapi dalam proses daring belum mendapatkan kejelasan karena ada kendala lain. Maka pihak lembaga dapat menindak lanjutinya dengan kegiatan kunjungan rumah untuk mendampingi orang tua dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak.



C. Pasca Pengembangan

Guna menjaga kesinambungan pelaksanaan model pasca pengembangan, maka perlu tindak lanjut yang di rancang dan dilaksanakan oleh pihak PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat sebagai pengembang model, dinas pendidikan dan satuan pendidikan. Model yang dikembangkan di lokasi ujicoba tidak berhenti pada tahap ujicoba namun diharapkan dapat berjalan secara terus menerus, berkesinambungan dan ditularkan kepada satuan pendidikan lain yang berada di sekitar lokasi ujicoba.

Strategi penjaminan mutu yang dapat dilakukan pasca pengembangan model sesuai dengan kapasitas masing-masing pihak adalah sebagai berikut:

1. Bimtek penerapan model oleh PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat

PP PAUD dan DIKMAS dapat menyelenggarakan kegiatan bimbingan teknis bagi penilik, pendidik, atau pengelola satuan PAUD untuk memahami dan menerampikan mereka dalam mengadopsi atau mengadaptasi model yang telah dikembangkan.

2. Sosialisasi di lingkungan Dinas Pendidikan

Hasil pengembangan model akan memiliki nilai positif ketika hasilnya dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh satuan pendidikan lain dalam skala yang lebih luas. Untuk itu maka Dinas Pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan sosialisasi dengan mengundang satuan pendidikan di tingkat kabupaten/kota, serta PTK lokasi ujicoba yang terlibat untuk berbagi pengalaman tentang proses dan hasil yang telah dicapai dalam penerapan model, masalah yang dihadapi serta kemungkinan penerapan oleh satuan pendidikan lain.

3. Pengimbasan oleh satuan pendidikan

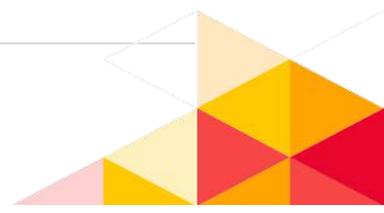
Kegiatan pengimbasan dapat menjadi strategi untuk menjamin keberlangsungan penerapan model pada skala yang lebih luas, pihak PTK lokasi ujicoba dapat melakukan pengimbasan pada satuan pendidikan lain secara bertahap, baik melalui daring, pertemuan tatap muka di Pusat Kegiatan Gugus (PKG) atau kunjungan pada satuan pendidikan lainnya.

4. Monitoring dan evaluasi

Penjaminan mutu pendidikan dan penerapan model oleh satuan pendidikan dapat juga dilakukan melalui program monitoring dan evaluasi yang dirancang oleh PP PAUD dan Dikmas maupun Dinas Pendidikan sehingga ada tindak lanjut penerapan model.

5. Dukungan manajemen pengembangan

Dukungan manajemen pengembangan merupakan bantuan stimulan berupa program ataupun dana untuk membantu satuan pendidikan yang terlibat pengembangan model memperluas dan penyempurnaan hasil pengembangan.



BAB V

PENUTUP

Pengembangan kemampuan berfikir kritis, kreatif, kolaborasi dan kemampuan berkomunikasi (kemampuan 4K) bagi anak usia dini merupakan upaya strategis dalam mempersiapkan generasi abad 21. Sesuai dengan tahapannya, usia dini adalah usia bermain sehingga pengenalan dan pengembangan kemampuan 4K anak hendaknya dilakukan melalui pendekatan bermain.

Untuk mengoptimalkan proses pengembangan kemampuan 4K anak, maka kegiatan bermain anak perlu distimulasi dengan media belajar yang terancang secara sistematis dan komprehensif, dengan melibatkan orang tua dan pendidik sebagai pembimbing dan pendamping anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Model media belajar anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan 4K dalam lingkungan keluarga yang dikembangkan oleh PP PAUD dan DIKMAS Jawa Barat merupakan formulasi sarana bermain dan belajar anak usia dini di rumah, yang dirancang untuk mendorong anak berkegiatan saintifik dalam rangka menumbuhkan ketertarikan anak dalam memahami dan mempraktekkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi sesuai tahapan perkembangannya.

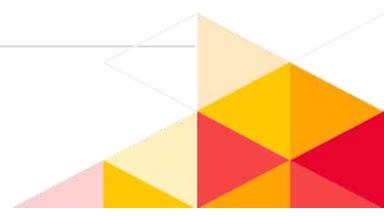
Semoga kehadiran media yang telah dikembangkan ini dapat memandu pendidik dan orang tua dalam mendampingi anak melakukan aktivitas bermain di rumah untuk melatih kemampuan 4K secara terencana, sistematis, dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Solehuddin, M (2018) *Pendidikan Anak Usia Dini*. Gapura Press. Bandung.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21ST CENTURY SKILLS | *learning for life in our times*. John Wiley & Sons

Piirto, j (2012) *Creativity for 21 st Century Skills How to Embed Creativity into the Curriculum*. Sense Publisher. Toronto.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

(Terpisah)

1. Perangkat Media Balok (Panduan Penggunaan dan Media)
2. Perangkat Media Dozzle (Panduan Penggunaan dan Media)
3. Perangkat Media Puzzle (Panduan Penggunaan dan Media)
4. Perangkat Media Masker (Panduan Penggunaan dan Media)
5. Panduan Penilaian



“Berikan seorang pria semangkuk nasi dan Anda akan memberinya makanan untuk sehari. Ajarkan seorang pria memelihara padi dan Anda akan memberinya makanan seumur hidup”

(confusius)

