

# Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah

nas







**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





Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
(PP PAUD dan DIKMAS) Jawa Barat  
2020

# **Model “Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah”**

# Model “Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah”

**Pengarah dan Penanggung Jawab :** Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

**Tim Pengembang :** Dra. Hj. Susi Susiati, M.M.Pd.;  
Mia Rahmiati, S.Sos.; M.Com,  
Dr.H. Asep Mulyana,SP, M.Pd;  
Drs. Haryono, M.Pd;  
Agus Ramdani, S.Sos., M.M.Pd.

**Nara Sumber/ Pakar :** Dr. Irma, Yuliantina, M.Pd.

**Kontributor :** RA Al-Mukaromah Kota Bandung,  
TK Kartina Kabupaten Garut,  
TK Salman Alfarisi Kota Bandung,  
Kober Bina Bangsa Kabupaten Bandung.

**Desain Cover & Layout Isi :** M.Isnaeni, S.Pd

**Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan  
Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen  
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat  
Tahun 2020**

## Lembar Pengesahan

# Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah

Disetujui dan disahkan oleh Pakar:



**Dr. Irma, Yuliantina, M.Pd.**

Mengetahui  
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,



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

## Kata Pengantar

Hadirnya “Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar dari Rumah” merupakan salah satu upaya memenuhi hak anak untuk bermain dan mendapatkan pendidikan dalam kondisi apapun termasuk dalam kondisi wabah Covid-19.

Upaya-upaya tersebut antara lain memberikan nuansa dalam kegiatan bermain mengenalkan keaksaraan sebagai dasar kemampuan anak usia dini yang harus dimiliki dengan cara mudah dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan dan kondisi lingkungan pembelajaran saat belajar dari rumah.

Model ini melingkupi paket pembelajaran yang menggunakan moda daring dan luring. Paket tersebut diantaranya model pembelajaran, panduan guru, panduan orang tua, buku cerita dan buku cerita elektronik (video) yang memuat langkah-langkah pengenalan keaksaraan dengan menggunakan media *Loose Parts* saat belajar dari rumah.

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu atas tersusunya model ini. Hanya Allah SWT sebaik-baik pemberi balasan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin Yra.

Bandung Barat, Desember 2020

Kepala,



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

NIP 196101261988031002



# Daftar Isi

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Abstrak	v
Karakteristik Model	vi
Prototipe dan Skenario Model	xiii
Bagian 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Model	4
C. Manfaat Model	4
Bagian 2 Konsep Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan <i>Loose Parts</i> Saat Belajar Dari Rumah	5
A. Pengenalan Keaksaraan Awal	5
1. Pengertian Pra-keaksaraan	5
2. Prinsip Kemampuan Pra-Keaksaraan	7
3. Lingkup Perkembangan Kemampuan Pra-Keaksaraan	7
B. <i>Loose parts</i>	9
1. Pengertian <i>Loose parts</i>	9
2. Tujuan <i>Loose parts</i>	10
3. Manfaat <i>Loose parts</i>	10
4. Jenis <i>Loose parts</i>	11
C. Anak Usia Dini	12
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
2. Karakteristik Anak Usia Dini	13
3. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini	15

<b>Bagian 3</b>	<b>Penerapan Pembelajaran Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan <i>Loose Parts</i> Saat Belajar Dari Rumah</b>	<b>17</b>
A.	<b>Standar Penerapan Model</b>	<b>17</b>
B.	<b>Kurikulum</b>	<b>19</b>
C.	<b>Pembelajaran</b>	<b>22</b>
D.	<b>Peserta Didik</b>	<b>32</b>
E.	<b>Pendidik dan Orang Tua</b>	<b>32</b>
F.	<b>Pengelolaan</b>	<b>32</b>
G.	<b>Sarana dan Prasarana</b>	<b>33</b>
H.	<b>Pembiayaan</b>	<b>36</b>
I.	<b>Penilaian</b>	<b>36</b>
<b>Bagian 4</b>	<b>Kegiatan Pengenalan Keaksaraan Melalui Pemanfaatan Media <i>Loose Parts</i> Saat Belajar Dari Rumah</b>	<b>37</b>
A.	<b>Pelaksanaan Kegiatan Bermain Keaksaraan Menggunakan Moda WhattApp</b>	<b>37</b>
	1. <b>Inspirasi dari buku cerita “Bermain Aksara di Rumah”</b>	<b>37</b>
	2. <b>Inspirasi dari buku cerita “Asyiknya Bermain Angka”</b>	<b>41</b>
B.	<b>Pelaksanaan Kegiatan Bermain Keaksaraan Menggunakan Moda Google Meet</b>	<b>42</b>
	1. <b>Inspirasi dari buku cerita “Bermain Aksara di Rumah”</b>	<b>42</b>
	2. <b>Inspirasi dari buku cerita “Asyiknya Bermain Angka”</b>	<b>50</b>
	3. <b>Home Visit</b>	<b>51</b>
<b>Bagian 5</b>	<b>Penutup</b>	<b>55</b>
A.	<b>Simpulan</b>	<b>55</b>
B.	<b>Rekomendasi Penerapan Model</b>	<b>56</b>
<b>Daftar Pustaka</b>		<b>57</b>

## Abstrak

Model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah model yang dikembangkan untuk memformulasikan strategi pendampingan guru dan orang tua saat melaksanakan kegiatan belajar dari rumah, Strategi tersebut antara lain dengan cara pembagian peran antara guru dan orang tua dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan menggunakan moda daring dan luring sehingga terjalin secara bersinergi.

Kegiatan pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* dilakukan dengan cara mudah dan menyenangkan sesuai tahapan perkembangan dan kondisi lingkungan pembelajaran saat belajar dari rumah melalui pendekatan bercerita dan pemanfaatan material lepasan yang tersedia disekitar lingkungan rumah. Dengan model ini guru akan terpandu mendampingi orang tua saat memfasilitasi anak belajar dari rumah dan orang tua akan terpandu saat melaksanakan kegiatan bermain dengan anak dari rumah baik menggunakan moda daring maupun luring. Karena itu pada model ini dilengkapi dengan:

1. Pengembangan kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, sesuai dengan tahap perkembangan anak.
2. Bahan/media ajar yang sederhana yang mampu menstimulasi anak dalam mengenalkan keaksaraan dengan media *loose parts* dalam bentuk buku cerita dan cerita elektronik (video) dengan judul bermain aksara dari rumah, dan asiknya bermain angka.
3. Panduan peran guru dan peran orang tua saat mengenalkan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun dengan media *loose parts* saat belajar dari rumah.

Dalam proses pengembangan formula ini, Tim pengembang menggunakan metode 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*). Dalam prosesnya dimulai dari mendefinisikan produk yang akan dilaksanakan dan tertuang dalam rancangan desain. Desain yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan secara konseptual dan oprasional dan divalidasi oleh pakar dan birokrat (Direktorat Pembinaan pendidikan anak usia dini, Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan). Pada akhir kerja pengembangan model ini disebarluaskan pada penggunanya.

Formula model ini dapat dikembangkan sesuai dengan kemampuan guru, orang tua dan anak usia dini usia 5-6 tahun dan tentunya sesuai karakteristik lingkungan orang tua, dan tempat lembaga berada. Pengguna model dipersilahkan untuk mengadopsi, mengadaptasi bahkan mengembangkan perangkat-perangkat dalam model ini sepanjang tidak keluar dari tujuan, arah, strategi dan hasil pembelajaran yang telah ditetapkan dalam model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah.

# Karakteristik Model

## Tujuan Pengembangan

Penyediaan Formulasi perangkat pembelajaran dengan pengembangan strategi pengenalan keaksaraan dengan cara mudah dan menyenangkan saat belajar dari rumah menggunakan media *loose parts* dari sebuah cerita baik dalam bentuk buku cerita dan cerita elektronik (video) dengan cara menggunakan moda daring dan luring yang dilengkapi dengan panduan penggunaan untuk guru dan orang tua dalam praktik kegiatan bermain dari rumah.

### Hasil Identifikasi:

1. Pandemi covid 19 berdampak pada perubahan kebiasaan pembelajaran pada anak usia dini.
2. Pentingnya pengenalan keaksaraan sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki anak.
3. Belum terjalinnya secara sinergi antara guru dan orang tua dalam menciptakan kegiatan belajar dari rumah.
4. Pemanfaatan media *loose parts* belum maksimal digunakan untuk mengeksplor kemampuan bahasa anak, sebagai langkah awal pengenalan keaksaraan.
5. Belum tersedianya perangkat pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan media *loose parts* saat belajar dari rumah.

## Lokasi Uji Coba

### **Konseptual**

RA Al-Mukaromah Kota Bandung

Alamat: Jl. Prof Dr Sutami, No. 12 Kota Bandung, Jawa Barat.

### **Operasional**

TK Kartina Kabupaten Garut

Alamat: Jl. Pahlawan, No. 155, Kp. Cirendong, Kel. Sukagalih Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat.

TK Salman Alfarisi Kota Bandung.

Alamat: Jl. Tubagus Ismail, No. 8 Kota Bandung.

Kober Bina Bangsa Kabupaten Bandung

Alamat: Jl. SD Sekemandung, RT 01 RW 13, Desa Giri mekar, Kec. Cilengkrang, Kabupaten Bandung.

## Karakteristik Sasaran

1. Substansi
  - a. Analisis kebutuhan dan karakteristik anak.
  - b. Merumuskan tujuan belajar.
  - c. Menentukan materi kegiatan bermain.
  - d. Mengembangkan media belajar.
  - e. Mengalakukan evaluasi dan revisi.
2. Peserta Didik

Peserta didik pendidikan anak usia dini usia 5-6 tahun.
3. Pengguna Model
  - a. Satuan lembaga PAUD atau satuan PAUD dan Dikmas lainnya yang menyelenggarakan program PAUD.
  - b. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
  - c. UPT di Lingkungan Ditjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
  - d. Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen.

## Keunggulan

1. Memudahkan guru mendampingi orang tua memfasilitasi anak belajar dari rumah.
2. Mempermudah orang tua dalam melakukan pembelajaran dari rumah.
3. Menggunakan bahan ramah lingkungan dan murah.
4. Membantu mengembangkan kreatifitas anak.
5. Ketersediaan acuan dalam pengembangan keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun.
6. Ketersediaan bahan ajar pengenalan keaksaraan bagi anak usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah baik bagi guru, orang tua dan anak.
7. Membuat anak aman dan nyaman belajar dari rumah.



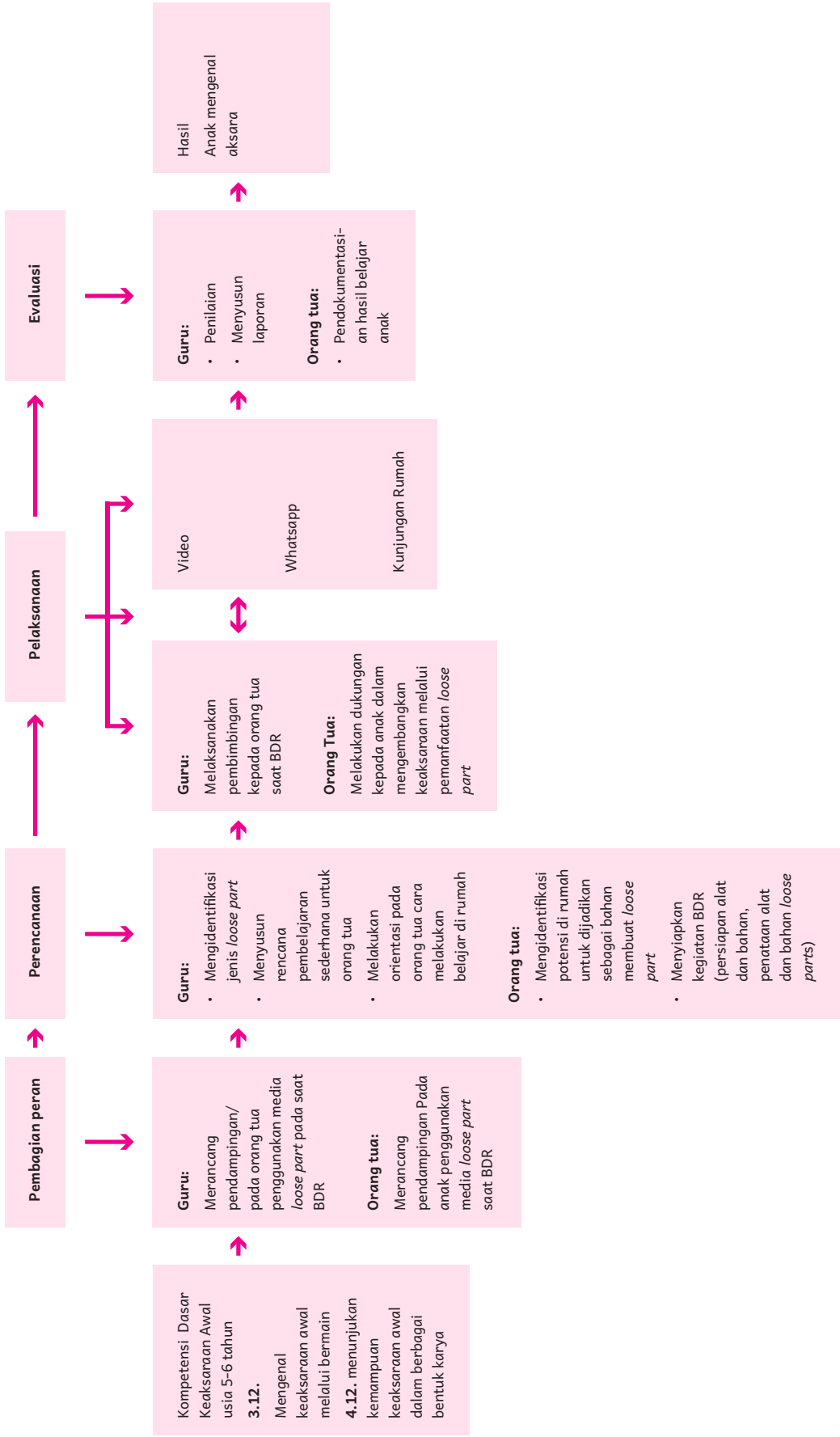
## Kebaruan

1. Acuan dalam pengembangan pendidikan keaksaran anak usia 5-6 tahun.
2. Sarana pembelajaran mudah digunakan guru dalam mendampingi orang tua memfasilitasi anak belajar dari rumah (BDR).
3. Sarana pembelajaran mudah digunakan orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah (BDR).

## Peluang

1. Dibutuhkan oleh pendidik dan orang tua.
2. Dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan keaksaraan dari rumah.
3. ketersediaan formula pembelajaran, panduan guru, panduan orang tua, buku cerita, *e-book*, dan video.

## SKENARIO PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA SAAT BDR





# Pendahuluan

## A. Latar Belakang

Hadirnya pandemik Covid-19 secara nyata memunculkan *multiplier effect*, semua sisi kehidupan terdampak, seluruh umat manusia secara langsung atau tidak langsung merasakannya. Ketika kebijakan belajar dari rumah dengan meliburkan aktivitas pendidikan sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19 tentunya secara langsung berdampak pada para peserta didik di satuan pendidikan, termasuk peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menilik himbauan dari pemerintah agar masyarakat tetap tinggal di rumah dan menjaga jarak sosial atau *social distancing* dan *physical distancing*, adalah hal yang hampir tidak mungkin dilakukan oleh anak usia dini, sebab dunia anak adalah dunia bermain dengan kecenderungan untuk berinteraksi secara langsung, dan itu akan menyebabkan semakin besarnya peluang mereka untuk terinfeksi Covid-19, sebagaimana terjadi di Prancis. Pada 11 Mei 2020 sekolah dan penitipan anak di Prancis kembali buka dan setidaknya ada 70 kasus Covid-19 yang dilaporkan yang terdeteksi. Hal serupa juga terjadi di Finlandia, dua hari setelah sekolah dibuka, beberapa kelas di Porvoo dan Sipoo, Finlandia Selatan kembali beralih ke pembelajaran jarak jauh. Hal ini terjadi karena puluhan guru dan murid terinfeksi virus Covid-19.

Belajar dari dua kasus tersebut, maka Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Darurat

Bencana Covid-19 di Indonesia. Pada surat edaran tersebut dijelaskan bahwa setiap satuan pendidikan, termasuk satuan PAUD disarankan untuk mempergunakan metode BDR dalam mengelola aktivitas pembelajarannya. Dengan kata lain, akan terjadi pengambil alihan dominasi peran mendidik anak, yang asalnya dominan pendidik di satuan PAUD, menjadi dominan peran orang tua. Dari sinilah kemudian timbul pertanyaan, apakah orang tua akan mampu mengambil alih peran pendidik untuk menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan potensi anak, baik potensi psikis maupun fisik, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Salah satu kompetensi yang harus tumbuh pada anak supaya memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya adalah mengenalkan keaksaraan awal. Keaksaraan awal penting untuk dapat menumbuhkan kecintaan membaca sejak dini memberi anak-anak fondasi yang mereka butuhkan untuk membangun keterampilan mengenal huruf, sebagaimana yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa anak usia 5-6 tahun diharapkan sudah mampu menyebutkan simbol huruf, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi/huruf awalan yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita. Oleh karena itu, mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun merupakan hal yang penting untuk dapat mendorong perkembangan anak sehingga mempunyai kesiapan untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya.

Idealnya, dalam kondisi normal pembelajaran keaksaraan bagi anak 5-6 tahun dilakukan oleh pendidik di satuan pendidikan PAUD, namun dalam kondisi *new normal* seperti saat ini yang ditandai diberlakukannya BDR, pembelajaran keaksaraan tersebut mempunyai tantangan dan permasalahan tersendiri. Dari mulai pemahaman orang tua tentang kompetensi keaksaraan yang harus mampu anaknya, strategi penumbuhan kemampuannya, dan ketersediaan media belajar untuk mempermudah orang tua mentransferkan kemampuan

keaksaraan kepada anaknya, dan menarik minat anak untuk bermain dan belajar melalui media tersebut.

Salah satu sifat media belajar adalah kemudahan memperoleh bahan dan alat, serta kemudahan dalam membuatnya. Dengan kata lain, orang tua dapat memanfaatkan potensi di lingkungan sekitar sebagai media belajar yang dapat dipergunakan untuk menstimulasi kemampuan keberaksaraan anaknya, antara lain dengan mempergunakan *Loose Parts*. Siti Wahyuningsih dalam situs file:///C:/Users/user/Downloads/305-1840-2-PB%20(1).pdf menjelaskan bahwa *loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. *Loose Parts* ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Dengan menggunakan benda-benda di alam, anak dapat menggunakannya untuk apapun sesuai dengan idenya sendiri, dan hal ini tentunya akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa, dan pengetahuan anak.

Penggunaan *Loose Parts* sebagai media belajar, sepiantas mudah untuk dikembangkan oleh pendidik di satuan PAUD jika pada saat normal, namun pada saat *new normal* seperti sekarang, tentunya membutuhkan suatu kajian khusus, terutama disinergikan dengan konteks BDR, dimana orang tua akan lebih cenderung berperan dalam aktivitas penumbuhan keaksaraan anak. Apalagi ada ketentuan dari pola BDR yang menekankan aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Hal tersebut tentunya merupakan suatu tantangan, karena pada kenyataannya tidak semua orang tua mampu menggantikan peran pendidik, tidak semua keluarga mempunyai akses terhadap internet, dan tidak semua anak senang melakukan pembelajaran di rumah.

Karena alasan tersebut di atas, menegaskan pentingnya dikembangkan “**Model Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah (BDR).**”

## B. Tujuan Model

Tujuan dari model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *Loose Parts* saat belajar dari rumah adalah:

1. Mempformulasikan pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah.
2. Memformulasikan panduan guru dan orang tua dalam pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah.
3. Memformulasikan media belajar pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah.

## C. Manfaat Model

Manfaat model pembelajaran pengenalan keaksaraan melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah, sebagai berikut.

1. Tersedianya perangkat pembelajaran (Panduan penerapan, naskah cerita dan media dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah).
2. Memberikan kemudahan pada guru dalam mendampingi orang tua dalam memfasilitasi anak belajar dari rumah (BDR).
3. Memberikan kemudahan pada orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah (BDR).
4. Anak memiliki Kemampuan Kecakapan keaksaraan awal.



# Konsep Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah

## A. Pengenalan Keaksaraan Awal

### 1. Pengertian Pra-keaksaraan

Pra-Keaksaraan atau keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak siap untuk membaca dan sudah memahami satu per satu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat. Atau Prakeaksaraan sering disebut sebagai istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara yang dikuasai sebelum anak belajar cara membaca dan menulis. Pra-keaksaraan merupakan tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis serta berhitung yang menyenangkan. Keaksaraan awal dapat dibangun sejak bayi dan di usia dini melalui peran serta orang dewasa dalam kegiatan bermakna yang melibatkan berbicara dan aksara.

Pra-Keaksaraan menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 10

berbunyi” Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dan cerita”.

Kemampuan pra-keaksaraan pada anak usia dini dapat dicermati dari beberapa hal yang dilakukan anak meliputi kemampuan sebagai berikut.

- a. Berbicara secara positif dan akurat berdasarkan kosa kata yang didengarnya.
- b. Mendengarkan, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik.
- c. Menyampaikan dan menceritakan dongeng atau bacaan yang didengarnya.
- d. Meniru/mengekspresikan karakter tokoh-tokoh baik dan menghindari dari karakter negatif.
- e. Mengatasi emosi seperti rasa takut, cemburu, marah atau meluapkan kegembiraan yang sehat dari dongeng atau bacaan yang didengarnya.

Oleh karena itu, keaksaraan awal dapat dibangun sejak usia dini melalui peran orang tua dan lingkungan sekitar dalam kegiatan yang bermakna yang melibatkan interaksi berbicara dan belajar aksara. Karena periode anak usia dini merupakan masa peka untuk semua aspek perkembangan anak, terutama dalam aspek Bahasa, sehingga dalam pembelajaran keaksaraan awal orang tua dan guru diharapkan dapat menstimulasi dan membimbing dengan memberikan media yang bermakna, aman, bervariasi, inovatif, kreatif dan menyenangkan, serta mendorong agar anak terlibat aktif dalam pembelajaran dengan memberikan

kesempatan kepada anak untuk mencoba bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide secara langsung dengan kosa kata yang diketahuinya sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga anak mampu untuk menumbuhkan lebih banyak penguasaan kosa kata.

## 2. Prinsip Kemampuan Pra-Keaksaraan

Dalam mengenalkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah mengacu kepada prinsip kemampuan keaksaraan yaitu:

- a. Berbicara secara positif dan akurat berdasarkan kosa kata yang didengarnya.
- b. Mendengarkan, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan bahasa yang baik.
- c. Menyampaikan dan menceritakan dongeng atau bacaan yang didengarnya.
- d. Meniru/mengekspresikan karakter tokoh-tokoh baik dan menghindari dari karakter negatif.
- e. Mengatasi emosi seperti rasa takut, cemburu, marah atau meluapkan kegembiraan yang sehat dari dongeng atau bacaan yang didengarnya.

## 3. Lingkup Perkembangan Kemampuan Pra-Keaksaraan

Pendidikan keaksaraan merupakan suatu pendekatan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menguasai membaca dan menulis yang berorientasi pada kehidupan.

Menguasai membaca dan menulis bagi seseorang adalah salah satu aspek perkembangan bahasa yang harus dikuasai. Pada pendidikan anak usia dini aspek perkembangan Bahasa mencakup tiga lingkup perkembangan sesuai dengan permendikbud No 137 tahun 2014 atau No 146/2014, adalah; Memahami Bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Adapun lingkup perkembangan Bahasa yang harus dikuasai anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dengan rincian sebagai berikut:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Bahasa A. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan.</li> </ol>
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan).</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.</li> </ol>
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.</li> <li>5. Membaca nama sendiri.</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri.</li> <li>7. Memahami arti kata dalam cerita</li> </ol>

## B. *Loose Parts*

### 1. *Pengertian Loose Parts*

*Loose part* merupakan teori yang dikembangkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1971. Secara harfiah *Loose part* dalam pengertiannya adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disusun, dan dipisahkan dan disatukan kembali dalam berbagai cara. Teori ini menjelaskan bahwa permainan terbaik berasal dari hal-hal yang memungkinkan anak-anak bermain dengan berbagai cara dan pada berbagai tingkatan. Dalam prakteknya teori ini menggunakan bahan untuk memberdayakan imajinasi kreatif. Semakin banyak bahan dan individu yang terlibat, semakin banyak kecerdikan terjadi. Sehingga lingkungan yang termasuk ‘bagian longgar’ jauh lebih merangsang dan melibatkan bagian statis.

Untuk melaksanakan teori ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh semua penggunanya. Pertama, Teori ini mengedepankan perkembangan kreativitas anak. Sebagai akibatnya sebisa mungkin anak-anak tidak dibatasi aturan yang dapat menghambat kreativitas anak. Akibatnya teori ini tidak memiliki aturan penggunaan dan permainan yang jelas. Untuk mendukung upaya tersebut maka tugas fasilitator seperti guru atau orang tua dalam pengenalan aksara adalah mendukung anak-anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah bentuk atau menggunakannya.

Di samping itu teori ini juga mengedepankan kemudahan aksesibilitas permainan oleh anak. Bagian-bagian yang dimanfaatkan untuk pembelajaran anak sebisa mungkin dapat diakses secara fisik dan disimpan di mana mereka dapat dijangkau oleh anak-anak tanpa mereka harus meminta. Anak-anak harus tahu bahwa mereka dapat menggunakannya kapan saja dan bagaimanapun mereka inginkan secara teratur diisi ulang, diubah, dan ditambahkan dalam penataan. Ketika anak-anak mengambil ‘bagian lepas/*loose part*’ itu digunakan bisa berupa apa saja yang

mereka bayangkan. Ini memungkinkan anak-anak bersenang-senang, bereksperimen, menemukan, dan menemukan hal-hal baru.

## 2. Tujuan *Loose Parts*

Sesuai dengan pengertian *loose parts*, maka tujuan menggunakan *loose parts* sebagai media belajar saat belajar dari rumah adalah :

- a. Anak akan menjadi lebih kreatif.
- b. Anak memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka.
- c. Anak dapat memelihara lingkungan dengan pemanfaatan barang-barang bekas yang dapat didaur ulang dan dijadikan bahan untuk bermain menjadi barang yang berguna.
- d. Anak dapat menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka.
- e. Anak dapat mengembangkan sikap ekonomis anak.

## 3. Manfaat *Loose Parts*

Manfaat *Loose Parts* adalah sebagai media belajar yang dapat digunakan guru atau orang tua saat mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah. Melalui memanfaatkan *loose parts* anak dapat:

- a. Meningkatkan permainan kreatif dan imajinatif anak.
- b. Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak.
- c. Anak menjadi lebih aktif secara fisik.
- d. Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.
- e. Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas anak (wyse,2004: Mc Clintic, 2014; Daly dan Beloglovsky,2015; Gibson et al.2017).

- f. Lebih hemat, karena murah dan mudah dilipat.
- g. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu, seiring dengan meningkatnya keterampilan anak karena dapat didesain ulang setiap hari.

#### 4. Jenis *Loose Parts*

Jenis *loose parts* dapat dikelompokkan kepada tujuh jenis yaitu:

- a. Bahan alam (batu, tanah, pasir, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu).
- b. Plastik (sedotan, botol plastic, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong).
- c. Logam (kaleng, uang koin, mur, baut, perkakas dapur, sendok, garpu alumunium, plat mobil, kunci).
- d. Kayu dan Bambu (seruling, tongkat, balok, kepingan pazel)
- e. Benang dan kain (kapas, kain perca, tali, pita, karet).
- f. Kaca dan keramik (botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng).
- g. Bekas kemasan (Kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton, wadah telur dan lain-lain).

Sementara Jenis *loose parts* yang ada dilingkungan rumah dapat dibedakan seperti berikut ini:

##### 1. Jenis *Loose Parts* di dalam rumah

- a. Kotak kardus (kotak pengiriman, kotak sepatu, kemasan makanan dll)
- b. Tabung karton (gulungan handuk kertas)
- c. Kain (seprai, sarung bantal, selimut, handuk, dll.)
- d. Terpal
- e. Tali / ikatan
- f. Pot
- g. Panci

- h. Tutup bakeware (kaleng muffin, baki nampan, loyang kue, mangkuk pencampur, dll.)
  - i. Peralatan dapur (penjepit, spatula, sendok, gelas ukur, dll.)
  - j. Keranjang
  - k. Tempat sampah ember
  - l. Persediaan kerajinan (manik-manik, kancing, tongkat es loli, tusuk gigi, pembersih pipa, bulu, kerikil, dll.)
- 2. Jenis *loose parts* di luar rumah yang biasa digunakan**
- a. Ban
  - b. Pohon /tanaman/ daun
  - c. Berkebun
  - d. Peralatan menanam
  - e. Batu kerang dll

## C. Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan kemampuan. Semua potensi yang dimiliki anak masih harus dikembangkan secara optimal agar dapat berkembang dengan sebaik-baiknya. Menurut Nurani Yuliani (2007:4), “Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan”. Anak juga memiliki karakteristiknya sendiri yang khas dan unik yang tidak sama dengan orang dewasa. Secara singkatnya dapat dikatakan bahwa anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan masing-masing yang berbeda dengan orang dewasa. Pada dasarnya anak memiliki pola perkembangan yang bersifat umum yang sama dan terjadi pada setiap anak. Namun, dalam perkembangannya pada setiap anak berbeda satu sama lainnya. Hal ini disebabkan berbedanya stimulasi yang diberikan kepada anak yang satu dengan anak yang lainnya.



Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari pemaparan di atas dapat di analisa bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara fundamental, yang perlu distimulus secara optimal.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa paling potensial untuk belajar, 5) menunjukkan sikap egosentris, 6) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Piaget (Slamet Suyanto, 13 2003: 56-72) adalah anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra operasional dengan ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua, yaitu preoperasional

dan intuitif. Preoperasional (umur 2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana, maka sering terjadi kesalahan dalam memahami objek. Karakteristik tahap ini adalah:

- a. *Self counter*-nya sangat menonjol
- b. Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok
- c. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar.
- d. Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Tahap intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun), Pada tahap usia 4-5 atau 8 tahun anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan kesan yang agak abstrak. Dalam menarik kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata. Oleh sebab itu, pada usia ini, anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas. Karakteristik tahap ini adalah:

- a. Dapat membentuk kelas-kelas atau katagori objek, tetapi kurang disadarinya.
- b. Anak mulai mengetahui hubungan secara logis terhadap hal-hal yang lebih kompleks.
- c. Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- d. Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar.
- e. Anak mengerti terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara pengelompokannya. Anak kekekalan masa pada usia 5 tahun, kekekalan berat pada usia 6 tahun, dan kekekalan volume pada usia 5 tahun. Anak memahami bahwa jumlah objek adalah tetap sama meskipun objek itu dikelompokan dengan cara yang berbeda.

Lebih lanjut Piaget menyatakan bahwa secara spesifik anak usia 5-6, memiliki tiga karakteristik perkembangan yaitu: 1) bisa mengurutkan; 2) membedakan besar kecil; dan 3) mengelompokan benda dan sejenisnya.

Artinya perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahap pra operasional adalah anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkrit. Kemampuan berfikir ini berada saat anak sedang bermain.

### 3. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak, melalui pengalaman nyata guna menyalurkan rasa ingin tahu anak secara optimal sehingga dapat membangun pemahaman pada anak. Menurut Nurani Yuliani (2007:55-67), ada beberapa prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Anak sebagai pembelajar aktif. Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif.
- b. Anak belajar melalui sensori dan panca indera Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak hendaknya mengarahkan anak pada berbagai kemampuan. Anak membangun pengetahuan sendiri.
- c. Anak berfikir melalui benda konkret. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori (*long term memory* dalam bentuk simbol-simbol).
- d. Anak belajar dari lingkungan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan sengaja dan terencana untuk membantu anak mengembangkan potensi secara optimal sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam dalam membangun pengetahuannya.

Sementara Asmani Jamal Ma'ruf:2009 menyatakan prinsip dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini yaitu :

- a. Pendidikan haruslah berorientasi pada kebutuhan anak dan semua aspek perkembangannya.
- b. Belajar haruslah didasari dengan bermain sesuai dengan karakter anak dalam usia perkembangan.
- c. Lingkungan yang kondusif yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- d. Menggunakan pembelajaran terpadu melalui tema yang menarik dan bersifat kontekstual.
- e. Mengembangkan kecakapan anak dengan cara mengembangkan keterampilan.
- f. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar yakni media yang digunakan haruslah nyata tidak abstrak agar anak lebih memahami dan tidak sekedar membayangkan saja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran pada anak usia dini hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang mampu menstimulasi semua perkembangan anak. Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya menggunakan media yang mudah didapat khususnya di lingkungan sekitar anak. Penggunaan media juga harus menarik minat anak dan disesuaikan dengan tema atau materi pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini yang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak salah satunya pembelajaran berbasis bermain dengan menggunakan media yang berupa benda benda alam atau sintetis yang berada dilingkungan sekitar.

# Penerapan Pembelajaran Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah

## A. Standar Penerapan Model

Tujuan dari kegiatan pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah untuk membangun kompetensi anak usia dini 5-6 tahun agar memiliki kemampuan keaksaraan awal sehingga mereka memiliki kesiapan menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran mengacu pada permendikbud no 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dengan standar kompetensi merujuk pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada lingkup perkembangan Bahasa, seperti berikut dibawah ini:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Bahasa a. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
b. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</li> </ol>
c. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. Membaca nama sendiri</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri</li> <li>7. Memahami arti kata dalam cerita</li> </ol>

## B. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam model ini mengacu pada kurikulum Nasional Permendikbud No. 146 Tahun 2014, dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang dikembangkan oleh masing-masing lembaga sesuai dengan potensi kondisi dan daya dukung muatan belajar dengan karakteristik lingkungan lembaga dan keluarga, serta kurikulum darurat sesuai kondisi saat ini yang telah ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam kondisi khusus, serta Keputusan Balitbang nomor 018/H/KR/2020 tanggal 5 Agustus 2020 tentang kompetensi inti & kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013.

Struktur kurikulum PAUD memuat enam aspek program pengembangan yang mencakup:

1. Nilai agama dan moral;
2. Fisik-motorik;
3. Kognitif;
4. Bahasa;
5. Sosial-emosional;
6. dan Seni

Fokus model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah yang ingin dicapai adalah aspek lingkup perkembangan bahasa dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian perkembangan seperti berikut dibawah ini:

Kompetensi Dasar (KD)	IndikatorPencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
3.10. Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan Membaca)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih.</li><li>• Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan untuk melakukan kegiatan memasak ikan).</li></ul>

<p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.</li> </ul>
<p>4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali.</li> <li>• Mengungkapkan perasaan, ide dengan gagasan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.</li> <li>• Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.</li> </ul>
<p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan bentuk-bentuk simbol Pra menulis.</li> <li>• Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata.</li> </ul>
<p>4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis huruf-huruf dari namanya sendiri.</li> <li>• Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangan.</li> <li>• Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung.</li> </ul>

Mengacu pada aspek perkembangan bahasa, kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai tersebut maka disusun kegiatan pembelajaran yang dituangkan pada rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) mencakup beberapa kegiatan main dengan beban belajar 60 menit per hari. Tema pembelajaran diambil dari buku dan video ceritera asiknya bermain angka dan bermain aksara dari rumah. Buku dan video cerita atau cerita elektronik tersebut sebagai inspirasi dalam penentuan tema saat belajar dari rumah melalui pemanfaatan *loose parts*. Tema yang di susun dalam model ini adalah tentang



rumahku, dengan sub tema terbagi pada dapur rumahku, makanan dirumahku, peralatan rumahku, dan halaman rumahku.

Buku dan video cerita elektronik ini dapat menggambarkan langkah langkah penggunaan *loose parts* dan mengenalkan jenis *loose parts* sebagai media bermain mengenalkan aksara saat orang tua mendampingi anak belajar dari rumah, sehingga melalui buku cerita dan video/ cerita elektronik ini orang tua akan dengan mudah dan menyenangkan mengenalkan keaksaraan melalui pemanfaatan *loose paarts* saat belajar dari rumah.

Berikut ini Tema yang dikembangkan dalam model ini:

Pengenalan Keaksaraan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan  
*Loose parats* Saat Belajar dari Rumah

Tema	Sub Tema	Alokasi Waktu	Kompetensi Dasar
Rumahku	1. Dapur Rumahku	1 minggu	Nam : 1.1, 1.2 F.M : 3.3-4.3
	2. Makanan dirumahku	1 minggu	Kog : 3.5-4.5, 3.6-4.6
	3. Peralatan Rumahku	1 minggu	Bhs: 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
	4. Halaman Rumahku	1 minggu	Sosem : 2.5.2.8 Seni 2.4, 3.15-4.15

**Catatan:** Untuk pengembangan tema dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kegiatan main di satuan PAUD masing - masing saat belajar dari rumah.

Namun demikian kegiatan belajar pengenalan keaksaraan dari rumah tetap tidak menuntut menekankan ketercapaian ketuntasan seluruh capaian kurikulum, akan tetapi memberikan pengalaman belajar bagi anak usia dini usia 5-6 tahun dengan nyaman dan menyenangkan.

## C. Pembelajaran

### 1. Peran Guru dan Orang Tua

Pra-keaksaraan atau keaksaraan awal merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara atau membaca dan menulis yang dikuasai sebelum anak belajar membaca dan menulis dengan baik dan benar. Keaksaraan awal bukan berarti mengajarkan membaca, tapi menjadikan anak mencintai membaca, membangun fondasi untuk membaca agar dikemudian hari apabila anak sudah waktunya belajar membaca mereka lebih siap.

Mengacu pada definisi di atas, model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah merupakan model pembelajaran. Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan program belajar guru merancang kegiatan belajar dari rumah mulai tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi sehingga terjadi sinergisitas antara guru dan orang tua dalam melaksanakan proses dan penyiapan situasi lingkungan belajar yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan perkembangan pada diri anak usia dini 5-6 tahun.

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah tersebut hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak, melalui pengalaman nyata guna menyalurkan rasa ingin tahu anak secara optimal sehingga dapat membangun pemahaman pada anak.

Oleh karena itu, pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun perlu dilakukan dengan cara menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan bermain yang bermakna, aman, nyaman dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak sehingga anak mampu mengenal keaksaraan awal. Dalam model ini pengenalan keaksaraan digunakan dengan pendekatan bercerita. Pendekatan bercerita diperlukan dengan tujuan agar

anak dapat memahami bahasa, merespon dan menggunakan bahasa untuk membangun komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Pendekatan bercerita mengandung 4 komponen, yaitu memahami bahasa yang diterima melalui intruksi, aturan, cerita dan permainan, berkomunikasi secara lisan, mengenal simbol simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung dan memiliki perbendaharaan kata. Media bercerita yang digunakan dalam pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah menggunakan ceritera dalam bentuk buku cerita dan video atau ceritera elektronik dengan judul asiknya bermain angka dan bermain aksara di rumah.

Dalam memudahkan pembelajaran keaksaraan melalui pendekatan bercerita saat belajar dari rumah menggunakan alat dan bahan yang ada disekitar lingkungan rumah yakni melalui memanfaatkan media *loose parts*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara pembagian peran antara guru dan orang tua dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi sehingga terjalin secara bersinergi.

Pembagian Peran guru dan orang tua dapat dijabarkan berikut dibawah ini:

### **1. Peran Guru:**

Dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* guru memiliki peran sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan:**

##### **1. Melakukan identifikasi kebutuhan belajar:**

- a) Mengidentifikasi daya dukung orang tua untuk menentukan metoda yang akan digunakan daring, luring atau kombinasi.
- b) Mengidentifikasi lingkungan sekitar anak untuk menentukan tema belajar.

- c) Mengidentifikasi alat dan bahan untuk menentukan kegiatan main di rumah.
2. Menentukan Tujuan belajar/bermain
  3. Menentukan Tema Belajar/bermain
  4. Menentukan langkah-langkah kegiatan bermain
  5. Menentukan metode belajar/bermain
  6. Menentukan alat atau sumber belajar
  7. Menyusun Rencana Pembelajaran
- b. Melaksanakan orientasi
- Orientasi dilakukan guru pada orang tua mencakup :
- a) Materi pembelajaran
  - b) Media belajar *loose parts*
  - c) Langkah-langkah kegiatan main selama belajar dari rumah (BDR)
  - d) Pembagian peran
- c. Penilaian
1. Melaksanakan Penilaian.  
Guru melaksanakan penilaian. Penilaian dilakukan dengan cara mengolah dan menganalisis data dari dokumen hasil kegiatan belajar/main anak saat belajar dari rumah yang diterima dari orang tua.
  2. Menyusun Laporan.  
Guru menyusun laporan hasil kegiatan belajar anak saat belajar dari rumah (BDR) berdasarkan hasil pengolahan dan analisis perkembangan anak yang mengacu pada dokumen yang dikirimkan dari orang tua dan dokumentasi yang diperoleh guru saat melakukan belajar dari rumah melalui MODA google meet.

## 2. Peran Orang Tua

### a. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar dari rumah (BDR) yang perlu diperhatikan orang tua adalah:

#### 1. Dukungan saat anak bermain

- a) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Laptop, HP, Buku cerita.
- b) Menyiapkan alat main dan bahan *loose parts* yang digunakan sesuai kebutuhan main.
- c) Setting/penataan ruangan belajar yang akan digunakan senyaman mungkin untuk anak siap bermain.
- d) Menyiapkan waktu untuk melaksanakan pembelajaran selama 60 menit per hari atau 300 menit per minggu.
- e) Memastikan anak sudah siap untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.
- f) Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan anak (menggunakan kalimat-kalimat positif dalam merespon sikap maupun hasil karya anak).
- g) Mendorong anak agar aktif selama proses pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan (provokasi) memberikan apresiasi.

#### 2. Stimulasi:

Stimulasi yang dilakukan orang tua dalam mengenalkan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah:

- a. Menggunakan buku cerita, *e-book* atau cerita elektronik dan video Langkah-langkah sebagai berikut:

- b. Orang tua menerima buku cerita berbentuk buku, *e-book* maupun video. Yang dikirimkan guru melalui WA. Buku cerita ataupun video tersebut dapat menginspirasi orang tua dalam mengenalkan aksara melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah.
- c. Orang tua mempelajari terlebih dahulu buku cerita, *e-book* atau video.
- d. Orang tua menelaah alat dan bahan yang perlu disediakan sesuai yang ada di buku cerita, *e-book* atau video.
- e. Orang tua menyiapkan alat dan menata bahan yang perlu disediakan seperti HP, laptop dan jenis *loose parts* yang dibutuhkan saat kegiatan main.
- f. Orang tua menerapkan cerita yang sudah dipelajari atau dipahami sebelumnya dari cerita dalam bentuk buku cerita, *e-book* dan video.
- g. Ketika akan mengajak anak bermain orang tua boleh mengembangkannya inspirasi cerita sendiri.
- h. Ketersediaan bahan-bahan main *loose parts* yang ada di rumah boleh disesuaikan dengan kondisi lingkungan dirumah.

### 3. Melaksanakan Kegiatan main

Kegiatan main mengacu pada buku cerita, *e-book* maupun video. Dalam setiap kegiatan main, orang tua merekam proses yang dilakukan melalui foto dan video. Kegiatan main saat belajar dari rumah dilakukan orang tua dengan tiga tahapan.

#### a. Kegiatan Pembiasaan/Pembukaan

Kegiatan rutin dilakukan setiap awal melakukan kegiatan bermain, meliputi:

- 1) Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan bermain.
- 2) Ajak anak membuat kesepakatan bersama tentang aturan bermain dan waktu bermain.
- 3) Mengulang hafalan/tilawah atau pembiasaan yang dilakukan sesuai kesepakatan antara guru dan orang tua.
- 4) Kegiatan *life skills*
- 5) Kegiatan fisik motorik.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti adalah ragam kegiatan main yang disediakan orang tua yang terinspirasi dari buku cerita, *e-book*, ataupun video, yang sudah dikembangkan lagi sesuai kreatifitas anak dan orang tua.

Langkah-langkah kegiatan inti :

- 1) Ajak anak bercerita dengan buku cerita yang telah disiapkan orang tua jika kegiatan main dilakukan secara luring.
- 2) Ajak anak bercerita menggunakan *e-book* atau video jika kegiatan main dilakukan secara daring.
- 3) Kenalkan bahan-bahan *loose parts* yang akan digunakan dengan cara menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran sesuai jenis *loose parts*.
- 4) Anak akan menentukan tujuan dari kegiatan yang dipilih berdasarkan inspirasi buku cerita, *e-book*, video dengan menggunakan *loose parts* yang mendukung projek yang akan dilakukan.
- 5) Pada kegiatan main, anak menentukan sendiri apa yang akan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan *loose part* yang sudah disediakan orang tua.

- 6) Anak-anak dibiarkan berkreasi sesuai imajinasi masing-masing, orang tua hanya mempersiapkan fasilitas konteknya, dan bantu anak untuk belajar prosesnya.
- 7) Orang tua memberikan kesempatan pada saat proses pembelajaran agar dapat mendorong anak untuk belajar.
- 8) Orang tua pada saat anak bermain memberikan dukungan untuk menggali pengetahuan anak (provokasi) dengan berbagai pertanyaan terbuka tentang topik yang sedang dimainkan seperti; apa yang ingin kamu buat dari benda-benda ini?, Apa yang terjadi?, Apa yang kamu amati?, Apa yang sudah kamu coba?, ide-ide apa yang sudah kamu sampaikan tapi belum kamu coba? Dan lain-lain.
- 9) Amati atau perhatikan pada saat anak sedang berkegiatan atau bermain.
- 10) Kegiatan bermain tidak ada batas waktu akan tetapi dilakukan sesuai dengan minat anak.
- 11) Dokumentasikan kegiatan bermain anak.

c. Kegiatan penutup

- 1) Selesai bermain, ajak anak untuk membereskan bekas mainnya.
- 2) Ajak anak berdiskusi tentang kegiatan main yang sudah dilaksanakan, apakah senang atau tidak.
- 3) Tutup kegiatan bermain dengan kalimat apresiasi dan menginformasikan kegiatan main yang akan dilaksanakan besok jika kegiatan main selesai pada hari itu, jika dipandang belum selesai menurut anak maka kegiatan main dilanjutkan sampai tujuan



tercapai, atau anak menyatakan selesai kegiatan mainnya, dan ingin memulai kegiatan main yang baru.

- 4) Orang tua mengajak anak menutup kegiatan main dengan doa.

d. Dokumentasi

Orang tua melaksanakan kegiatan pendokumentasian saat kegiatan anak bermain. Dokumentasi yang diambil oleh orang tua selama kegiatan pengenalan keaksaraan pada anak melalui pemanfaatan *loose parts* adalah foto dan video. Dalam melakukan pengambilan gambar, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Foto atau video yang diambil memperlihatkan proses yang memperlihatkan perkembangan anak.
- 2) Foto atau video yang diambil belum diedit atau ditambahkan *icon-icon* lain.
- 3) Hasil foto atau video tidak gelap / *blacklight* / *blur* / tidak jelas.
- 4) Foto diambil untuk memperlihatkan alat dan bahan yang disediakan dan hasil produk bermain anak dari berbagai sudut pengambilan gambar (misal dari sisi kanan, kiri, atas dan lain-lain).
- 5) Video diambil untuk memperlihatkan proses anak melakukan kegiatan bermain. Foto dan video kegiatan bermain tersebut dikirimkan oleh orang tua ke grup Whatsapp, Google Classroom atau Google Drive yang dibentuk oleh guru.

## 2. Moda Belajar Pengenalan Keaksaraan Saat Belajar Dari Rumah (BDR)

Moda Belajar BDR	Langkah-langkah Penggunaan
1. Whatsapp	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Perangkat yang digunakan: HP .</li><li>2. Orang tua membuka pesan dari guru melalui WAG mengenai kegiatan yang akan dilakukan hari itu.</li><li>3. Orang tua menyiapkan bahan-<i>bahan loose parts</i> yang ada di rumah, yang bisa digunakan untuk kegiatan pada hari itu.</li><li>4. Orang tua mendampingi, mengamati dan mendokumentasikan kegiatan bermain anak pada hari itu.</li><li>5. Orang tua mengirimkan hasil dokumentasi itu kepada guru bisa menggunakan foto, video dan voice note.</li></ol>
2. Google meet	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Perangkat yang digunakan anak: HP / tablet/ laptop dengan kuota internet yang memadai.</li><li>2. Orang tua akan menerima link gogle meet di WAG dari guru.</li><li>3. Unduh aplikasi Google Meet.</li><li>4. Buka aplikasi, bagi yang sudah memiliki akun Gmail, maka sudah otomatis bisa mendaftar.</li><li>5. Bagi yang belum memiliki akun Gmail, harus memiliki akun Gmail.</li><li>6. Buka Akun Gmail di browser.</li><li>7. Pilih ‘Mulai ‘ untuk memulai pertemuan</li><li>8. Pilih ‘Gabung ‘ dan masukan kode link yang sudah dibagikan.</li><li>9. Setelah masuk ke video, orang tua bisa mengklik ‘Gabung sekarang’.</li><li>10. Atur mikrofon dan kamera untuk memberikan izin akses.</li></ol>

<p>3. Luring (Kunjungan Rumah )</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru berkunjung ke rumah peserta didik/anak untuk melakukan pembelajaran,       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. persyaratan sebagai berikut :           <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Harus menggunakan protokol kesehatan.</li> <li>2) Bisa dilakukan perorangan atau kelompok 1-5 anak.</li> <li>3) Jika berkelompok maka dilakukan di lingkungan rumah yang saling berdekatan.</li> </ol> </li> <li>b. Langkah-langkah:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberitahuan pelaksanaan kunjungan rumah kepada orang tua dengan cara mengirim pesan melalui WA.</li> <li>2. Orang tua menjawab ketersediaan waktu untuk kunjungan rumah.</li> <li>3. Jika kunjungan rumah dilakukan dengan cara berkelompok, orang tua yang ditunjuk menyediakan tempat untuk belajar beberapa anak (1-5 anak) yang rumahnya saling berdekatan.</li> <li>4. Guru melaksanakan kunjungan rumah sesuai jadwal yang telah disepakati.</li> <li>5. Guru melakukan kegiatan bermain dengan anak sesuai materi yang telah dijadwalkan.</li> <li>6. Guru melakukan komunikasi dengan orang tua yang rumahnya dijadikan sentra belajar terkait bahan dan media belajar yang digunakan.</li> <li>7. Guru dan orang tua mendiskusikan tentang perkembangan anak tentang masalah yang dirasakan selama BDR untuk mengetahui kendala dan kemudahan yang dihadapi orang tua dan anak saat belajar dari rumah.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
---	--

## D. Peserta Didik

Peserta didik pada kegiatan pengenalan keaksaraan melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah anak usia dini dengan karakteristik usia 5-6 tahun.

## E. Pendidik dan Orang Tua

### 1. Pendidik

Pendidik memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Minimal berpendidikan D-II PGTK;
- b) Pernah mengikuti Diklat PAUD, Seminar atau Kursus Pendidik PAUD;
- c) Berpengalaman menjadi pendidik PAUD minimal 2 tahun;
- d) Kemampuan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*;
- e) Siap melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan pengenalan keaksaraan menggunakan media *loose parts*.

### 2. Orang tua

- a) Memiliki anak usia 5-6 tahun.
- b) Melaksanakan kegiatan belajar dari rumah.
- c) Wajib mengikuti orientasi yang dilakukan sekolah mengenai kegiatan BDR.

## F. Pengelolaan

Pengelolaan merupakan rangkaian kegiatan dalam mencapai tujuan. Pengelolaan yang dimaksud adalah pengelolaan pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah sehingga tercapaiannya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan

pembelajaran diperlukan proses, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

### 1. Perencanaan Program

Pada tahap perencanaan, lembaga paud menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menentukan waktu, menentukan orang yang diperlukan terlibat, merumuskan program, menentukan teknik-teknik untuk mencapai tujuan.

### 2. Pelaksanaan

Implementasi pelaksanaan pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah dilakukan dengan strategi pembagian peran antara guru dan orang tua. Guru melakukan perencanaan pembelajaran dan melaksanakan penilaian sementara orang tua melaksanakan pendampingan pada anak saat belajar dari rumah. Moda yang digunakan moda daring (whotstapp, google meet) dan luring/ kunjungan rumah. Media yang digunakan media *loose parts* baik yang tersedia didalam rumah maupun di luar rumah. Pendekatan yang digunakan pendekatan ceritera dalam bentuk buku cerita, *e-book* dan video atau ceritera elektronik dengan judul asiknya bermain angka dan bermain aksara di rumah.

### 3. Penialian dan Pelaporan

Penilaian dan pelaporan dilakukan guru dengan tujuan untuk melihat hasil perkembangan anak.

## G. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang digunakan dalam menerapkan model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah minimal memiliki :

## 1. Prasarana

Ruang belajar bisa di dapur, kamar tidur, ruang makan, ruang keluarga halaman rumah;

## 2. Sarana

a. Sarana Media Belajar:

Jenis *loose parts* yang dapat dimanfaatkan orang tua saat mendampingi anak belajar dari rumah dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Bahan alam (batu, tanah, pasir, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu).
  - Plastik (sedotan, botol plastic, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong).
  - Logam (kaleng, uang koin, mur, baut, perkakas dapur, sendok, garpu alumunium, plat mobil, kunci).
  - Kayu dan Bambu (seruling, tongkat, balok, kepingan pazel).
  - Benang dan kain (kapas, kain perca, tali, pita, karet
  - Kaca dan keramik (botol kaca, gelas kaca, cermin, manik- manik, kelereng).
  - Bekas kemasan (Kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton, wadah telur dan lain-lain.

Adapun Jenis *loose parts* yang ada dirumah dapat dibedakan seperti berikut ini:

- 2) Jenis *Loose parts* di dalam rumah
  - Kotak kardus (kotak pengiriman, kotak sepatu, kemasan makanan dll
  - Tabung karton (gulungan handuk kertas)
  - Kain (seprai, sarung bantal, selimut, handuk, dll.)

- Terpal
- Tali / ikatan
- Pot
- Panci
- Tutup bakeware (kaleng muffin, baki nampan, loyang kue, mangkuk pencampur, dll.)
- Peralatan dapur (penjepit, spatula, sendok, gelas ukur, dll.)
- Keranjang
- Tempat sampah ember
- Persediaan kerajinan (manik-manik, kancing, tongkat es loli, tusuk gigi, pembersih pipa, bulu, kerikil, dll.)

3) Jenis *loose parts* di luar rumah yang biasa digunakan

- Ban
- Pohon /tanaman
- Berkebun
- Peralatan menanam
- Batu kerang dll

Jenis *loose parts* di atas, dapat dijadikan pilihan orang tua dan guru sebagai media dalam mengenalkan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah.

b) Sarana pendukung belajar : buku cerita, Video tutorial pengenalan keaksaraan, alat praga pengenalan keaksaraan

c) Sarana Alat komunikasi

Alat komunikasi yang digunakan saat belajar dari rumah yang disiapkan sekolah dan orang tua adalah: Ketersediaan fasilitas WIFI Ketersediaan piranti laptop, Smartsphone (HP android).

## H. Pembiayaan

Apabila satuan PAUD akan melaksanakan kegiatan pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah tidak perlu mengeluarkan anggaran yang cukup besar, satuan paud hanya perlu menyiapkan sarana dan prasana yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran tersebut. Kemungkinan beberapa satuan sudah memiliki sarana dan prasarana yang dibutuhkan tinggal melengkapi atau menambahkan sarana lain agar pembelajaran lebih maksimal.

## I. Penilaian

Penilaian pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat dan menentukan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan Bahasa anak usia 5-6 tahun, dengan teknik dan lingkup penilaian sebagai berikut:

a. Teknik Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan dengan cara pengamatan, *checklist*, dan hasil karya.

b. Lingkup Penilaian


Lingkup penilaian mencakup penilaian perkembangan Bahasa pada capaian kompetensi anak usia 5-6 tahun yang mengacu pada STPPA Permendikbud No 137 Tahun 2014, dan /atau pada kurikulum 13 Permendikbud no 146 tahun 2014 yang dijabarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan, seperti yang telah dijabarkan dalam halaman sebelumnya.



# Kegiatan Pengenalan Keaksaraan Melalui Pemanfaatan Media *Loose Parts* Saat Belajar Dari Rumah




## A. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Keaksaraan Menggunakan Moda WhattApp




### 1. Inspirasi dari buku cerita “Bermain Aksara di Rumah”

KEGIATAN MAIN	CARA BERMAIN
<p>“AKU BISA MEMBUAT HURUF DARI BUMBU DAPUR“</p> 	<p><b>Langkah-langkah :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan camera/ HP untuk mendokumentasikan kegiatan main.</li> <li>2. Pastikan anak siap untuk bermain.</li> <li>3. Ajak anak menyepakati aturan bermain, dan waktu bermain.</li> <li>4. Orang tua menyiapkan bawang merah, bawang putih, gula, garam, yang akan digunakan untuk bermain.</li> <li>5. Awali kegiatan dengan berdoa dan ajak anak diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ol>




6. Orang tua menyiapkan beberapa potongan kardus/karton yang sudah ditulisi nama bumbu dapur. (KARTU KATA)
7. Tunjukkan kartu kata kepada anak, dan bacakan kartu kata oleh orang tua dengan memperlihatkan gambarnya kepada anak.
8. Ajak anak untuk membacanya bersama-sama.
9. Ajak anak untuk menyebutkan huruf atau kata yang terdapat dalam kartu kata sesuai dengan yang dia tuliskan.
10. Ajak anak untuk meniru huruf-huruf yang terdapat dalam kartu kata menggunakan bumbu dapur yang di sediakan sesuai dengan yang dia inginkan.
11. Lakukan berulang sesuai keinginan anak
12. Amati saat anak bermain dan berikan dukungan yang dibutuhkan anak.
13. lakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan anak
14. Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman main, apakah anak senang atau tidak.
15. Berikan apresiasi kepada anak, berupa pujian, pelukan dan sebagainya
16. Tutup kegiatan main dengan berdoa.

KEGIATAN MAIN	CARA BERMAIN
<p data-bbox="145 192 494 274"><b>“ASYIKNYA MENULIS DI ATAS TEPUNG“</b></p>   	<p data-bbox="548 192 840 230"><b>Langkah-langkah :</b></p> <ol data-bbox="548 236 1229 1766" style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan camera/ HP untuk mendokumentasikan kegiatan main.</li> <li>2. Pastikan anak siap untuk bermain.</li> <li>3. Ajak anak menyepakati aturan bermain, dan waktu bermain.</li> <li>4. Siapkan loyang, nampan dan tepung yang akan digunakan untuk bermain.</li> <li>5. Awali kegiatan dengan berdoa dan ajak anak diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li>6. Buatlah beberapa potongan kardus/ karton yang sudah ditulisi nama bumbu dapur. (KARTU KATA)</li> <li>7. Ajak anak untuk mengenali huruf-huruf pada potongan karton dan bagai mana membacanya.</li> <li>8. Diskusikan huruf- huruf yang akan ditulis anak.</li> <li>9. Ajak anak untuk menuliskan huruf-huruf yang terdapat dalam kartu kata di atas garam atau tepung yang sudah ditaburkan di baki atau nampan sesuai dengan yang dia inginkan.</li> <li>10. Ajak anak untuk menyebutkan huruf atau kata yang dia tuliskan.</li> <li>11. Amati saat anak bermain dan berikan dukungan yang dibutuhkan anak.</li> <li>12. Berikan beberapa pertanyaan untuk menggali pengetahuan anak.</li> <li>13. lakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain yang sudah dilakukan.</li> <li>14. Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman main, apakah anak senang atau tidak.</li> <li>15. Berikan apresiasi kepada anak, berupa pujian, pelukan dan sebagainya.</li> <li>16. Tutup kegiatan main dengan berdoa.</li> </ol>


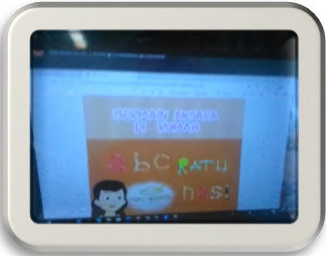
KEGIATAN MAIN	CARA BERMAIN
<p data-bbox="141 196 450 272">“MEMBUAT HURUF DARI ALAT DAPUR “</p>   	<p data-bbox="525 196 799 230">Langkah-langkah :</p> <ol data-bbox="525 243 1193 1728" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="525 243 1122 325">1. Siapkan camera/ HP untuk mendokumentasikan kegiatan main.</li> <li data-bbox="525 338 1095 373">2. Pastikan anak siap untuk bermain.</li> <li data-bbox="525 386 1180 468">3. Ajak anak menyepakati aturan bermain, dan waktu bermain.</li> <li data-bbox="525 481 1139 563">4. siapkan sendok, garpuh, gelas, piring yang akan digunakan untuk bermain.</li> <li data-bbox="525 576 1193 706">5. Awali kegiatan dengan berdoa dan ajak anak diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li> <li data-bbox="525 719 1149 896">6. Ajak anak untuk membuat kata yang anak kenal, kemudian menuliskannya menggunakan media yang di sediakan sesuai yang dia inginkan.</li> <li data-bbox="525 910 1193 991">7. Ajak anak untuk menyebutkan kata yang dia tuliskan.</li> <li data-bbox="525 1005 1162 1134">8. Lakukan berulang-ulang dengan kata yang berbeda sesuai dengan keinginan anak.</li> <li data-bbox="525 1148 1149 1239">9. Amati saat anak bermain dan berikan dukungan yang dibutuhkan anak.</li> <li data-bbox="525 1252 1126 1334">10. Berikan beberapa pertanyaan untuk membangun pengetahuan.</li> <li data-bbox="525 1348 1157 1429">11. lakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain yang sudah dilakukan.</li> <li data-bbox="525 1443 1170 1572">12. Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman main, apakah anak senang atau tidak.</li> <li data-bbox="525 1586 1166 1667">13. Berikan apresiasi kepada anak, berupa pujian, pelukan dan sebagainya.</li> <li data-bbox="525 1681 1135 1715">14. Tutup kegiatan main dengan berdoa.</li> </ol>

## 2. Inspirasi dari buku cerita “Asyiknya Bermain Angka”

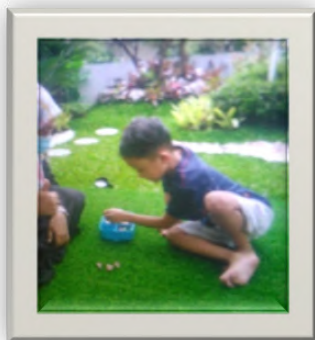
KEGIATAN MAIN	CARA BERMAIN
<p data-bbox="145 319 494 453">“MEMBUAT ANGKA DARI BAHAN ALAM DI HALAMAN RUMAHKU “</p>    	<p data-bbox="548 319 822 357">Langkah-langkah :</p> <ol data-bbox="548 369 1229 1761" style="list-style-type: none"><li data-bbox="548 369 1143 453">1. Siapkan camera/ HP untuk mendokumentasikan kegiatan main.</li><li data-bbox="548 464 1120 502">2. Pastikan anak siap untuk bermain.</li><li data-bbox="548 514 1206 597">3. Ajak anak menyepakati aturan bermain, dan waktu bermain.</li><li data-bbox="548 609 1216 746">4. siapkan bahan-bahan yang ada disekitar rumah batu, bata, ranting daun, kayu yang akan digunakan untuk bermain</li><li data-bbox="548 757 1216 883">5. Awali kegiatan dengan berdoa dan ajak anak diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li><li data-bbox="548 894 1216 1031">6. Ajak anak keluar rumah, dan minta anak untuk melihat benda / bahan apa yang bisa dibuat angka oleh anak.</li><li data-bbox="548 1043 1229 1180">7. Ajak anak untuk membuat angka dari bahan-bahan yang ada di halaman rumah sesuai dengan yang dia inginkan</li><li data-bbox="548 1191 1157 1275">8. Ajak anak untuk menyebutkan angka yang dia tuliskan</li><li data-bbox="548 1287 1166 1370">9. Amati saat anak bermain dan berikan dukungan yang dibutuhkan anak.</li><li data-bbox="548 1382 1189 1466">10. Lakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain yang sudah dilakukan.</li><li data-bbox="548 1477 1197 1614">11. Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman main, apakah anak senang atau tidak.</li><li data-bbox="548 1626 1189 1709">12. Berikan apresiasi kepada anak, berupa pujian, pelukan dan sebagainya.</li><li data-bbox="548 1721 1157 1761">13. Tutup kegiatan main dengan berdoa.</li></ol>

## B. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Keaksaraan Menggunakan Moda Google Meet

### 1. Inspirasi dari buku cerita “Bermain Aksara di Rumah”

Hari ke	Kegiatan	Cara Bermain
<p>1. Senin 9 November 2020</p>	<p>Mendengar cerita “Nasi Goreng Ratu” tanya jawab tentang bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng.</p> <p><b>Pesan yang dikirim guru kepada orang tua</b></p>  <p><b>Guru bercerita dengan menayangkan video</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua Bersama anak menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk BDR.</li> <li>2. Orang tua mengkondisikan anak agar duduk nyaman saat akan mengikuti BDR.</li> <li>3. Orang tua membantu anak untuk membuka link google meet : <a href="https://meet.google.com/ceb-iiqu-gha">meet.google.com/ceb-iiqu-gha</a>.</li> <li>4. Anak mulai mengikuti kegiatan google meet.</li> <li>5. Guru menjelaskan aturan BDR.</li> <li>6. Anak melihat dan mendengarkan video cerita “Nasi goreng Ratu” yang tayangkan oleh guru (hal 1-4).</li> <li>7. Anak berdiskusi, satu persatu menyebutkan nama bahan-bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng.</li> </ol>

	<p><b>Anak didampingi orang tua saat BDR</b></p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru mendokumentasikan jawaban anak-anak dengan menggunakan video di HP</li> <li>9. Anak menutup meeting dengan mengklik gambar telpon.</li> </ol>
<p>2. Selasa, 10 November 2020</p>	<p>Mendengar cerita, menyebutkan bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng dan membuat tulisan nasi goreng dari <i>loose part</i> bahan dan bumbu, membaca tulisan dan menyebutkan susunan hurufnya.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua Bersama anak menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk BDR yaitu Bahan untuk membuat nasi goreng (nasi, garam, kecap, bawang merah, bawang putih, kemiri, lada, telur, tomat, cabe, wortel, sosis, baso).</li> <li>2. Anak memilih bahan yang akan digunakan.</li> <li>3. Orang tua mengkondisikan anak agar duduk nyaman saat akan mengikuti BDR.</li> <li>4. Orang tua membantu anak untuk membuka link google meet : <a href="https://meet.google.com/ceb-iiqu-gha">meet.google.com/ceb-iiqu-gha</a>.</li> <li>5. Anak mulai mengikuti kegiatan google meet.</li> </ol>



**Anak didampingi orang tua**



6. Guru menjelaskan aturan BDR Guru membacakan/ menayangkan cerita Nasi goreng ratu hal 5-9. Guru menanyakan kepada anak: tentang bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng. Anak menjawab satu persatu.
7. Guru mempersilahkan anak untuk membuat tulisan “Nasi Goreng” dengan menggunakan bumbu/bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng
8. Guru meminta kepada anak untuk membacanya dan menyebutkan susunan hurufnya
9. Guru mendokumentasikan proses dan hasil anak
10. Anak menutup meeting dengan mengklik gambar telpon.

3. Rabu, 11 November 2020

Mendengar cerita, menyebutkan bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng dan membuat tulisan

1. Orang tua Bersama anak menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk BDR yaitu Bahan untuk membuat nasi



seperti cabe, telur bawang dll dari *loose part* bahan dan bumbu, membaca tulisan dan menyebutkan susunan hurufnya



goreng (nasi, garam, kecap, bawang merah, bawang putih, kemiri, lada, telur, tomat, cabe, wortel, sosis, baso ).

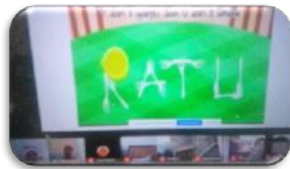
2. Anak memilih bahan yang akan digunakan.
3. Orang tua mengkondisikan anak agar duduk nyaman saat akan mengikuti BDR.
4. Orang tua membantu anak untuk membuka link google meet : [meet.google.com/ceb-iiqu-gha](https://meet.google.com/ceb-iiqu-gha)
5. Anak mulai mengikuti kegiatan google meet
6. Guru menjelaskan aturan BDR. Guru menayangkan video cerita “ Nasi Goreng Ratu” yang ada dalam video (slide 10-12)
7. Guru menanyakan kepada anak : tentang bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng. Anak menjawab satu persatu. Guru menanyakan warna dan bentuknya.



8. Guru mempresentasikan Power Point gambar bahan-bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng
9. Guru mempersilahkan anak untuk membaca tulisan gambar dan menyebutkan susunan hurufnya contoh : Tomat. (T\_O\_M\_A\_T)
10. Guru mempersilahkan anak untuk membuat tulisan bahan yang digunakan untuk membuat nasi goreng menggunakan *loose part* dari bahan-bahan tersebut.
11. Guru meminta kepada anak untuk membacanya dan menyebutkan susunan hurufnya Contoh BERAS (B\_E\_R\_A\_S)
12. Guru mendokumentasikan proses dan hasil tulisan anak
13. Anak penutup meeting dengan mengklik gambar telpon

4. Kamis, 12 November 2020

Mendengar cerita, menyebutkan alat-alat yang digunakan untuk membuat nasi goreng, membuat tulisan nama anak dari *loose part* alat-alat, membaca tulisan dan menyebutkan susunan hurufnya



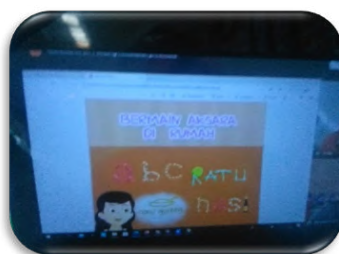
1. Orang tua Bersama anak menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk BDR (sendok, garpu, piring, gelas wajan, sutil dll)
2. Orang tua mengkondisikan anak agar duduk nyaman saat akan mengikuti BDR.
3. Orang tua membantu anak untuk membuka link google meet : [meet.google.com/ceb-iiqu-gha](https://meet.google.com/ceb-iiqu-gha).
4. Anak mulai mengikuti kegiatan google meet
5. Guru menjelaskan aturan BDR. Guru membacakan cerita “ Nasi Goreng Ratu” yang ada dalam video (slide 13-selesai).
6. Guru menanyakan kepada anak : tentang alat-alat yang digunakan untuk membuat nasi goreng. Anak menjawab satu persatu.



7. Guru mempresentasikan power point gambar alat-alat dapur beserta tulisannya.
8. Anak satu-persatu dipersilahkan untuk menyebutkan tulisan dan susunan hurufnya.
9. Guru mempersilahkan anak untuk membuat tulisan namanya sendiri menggunakan alat-alat dapur
10. Guru meminta kepada anak untuk menyebutkan susunan huruf dari namanya
11. Guru mendokumentasikan proses dan hasil tulisan anak
12. Anak menutup meeting dengan mengklik gambar telpon

5. Jumat 13  
November  
2020

Anak mendengar cerita  
dan menceritakan  
kembali cerita yang  
sudah di dengar



1. Orang tua Bersama anak menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk BDR.
2. Orang tua mengkondisikan anak agar duduk nyaman saat akan mengikuti BDR.
3. Orang tua membantu anak untuk membuka link google meet : [meet.google.com/ceb-iiqu-gha](https://meet.google.com/ceb-iiqu-gha)
4. Anak mulai mengikuti kegiatan google meet.
5. Guru menjelaskan aturan BDR. Anak melihat dan mendengarkan cerita “Nasi goreng Ratu” yang tayangkan oleh guru.
6. Anak secara bergantian menceritakan cerita yang sudah didengar.
7. Guru merekam kegiatan anak dalam menceritakan kembali cerita yang sudah didengar.
8. Anak menutup meeting dengan mengklik gambar telpon.

## 2. Inspirasi dari buku cerita “Asyiknya Bermain Angka”

KEGIATAN MAIN	CARA BERMAIN
<p data-bbox="111 268 532 396">“MEMBUAT ANGKA DARI BAHAN ALAM DI HALAMAN RUMAHKU”</p>     	<p data-bbox="579 268 870 300"><b>Langkah-langkah :</b></p> <ol data-bbox="579 310 1206 1715" style="list-style-type: none"><li>1. Siapkan camera/ HP untuk mendokumentasikan kegiatan main.</li><li>2. Pastikan anak siap untuk bermain.</li><li>3. Ajak anak menyepakati aturan bermain, dan waktu bermain.</li><li>4. Siapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</li><li>5. Awali kegiatan dengan berdoa dan ajak anak diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.</li><li>6. Ajak anak keluar rumah, dan minta anak untuk melihat benda / bahan apa yang bisa dibuat angka oleh anak.</li><li>7. Ajak anak untuk bermain di halaman membuat angka dengan batu/ daun.</li><li>8. Ajak anak untuk menulis angka sesuai yang dia inginkan</li><li>9. Ajak anak untuk membacakan angka sesuai yang dia tuliskan</li><li>10. Lakukan berulang-ulang</li><li>11. Amati saat anak bermain dan berikan dukungan yang dibutuhkan anak.</li><li>12. Lakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan.</li><li>13. Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman main, apakah anak senang atau tidak.</li><li>14. Berikan apresiasi kepada anak, berupa pujian, pelukan dan sebagainya.</li><li>15. Tutup kegiatan main dengan berdoa.</li></ol>

### 3. Home Visit

Langkah-langkah kegiatan belajar dari rumah dengan pendekatan Kunjungan Rumah (*home visit*):

- a. Pemberitahuan pelaksanaan kunjungan rumah kepada orang tua dengan cara mengirim pesan melalui WA.



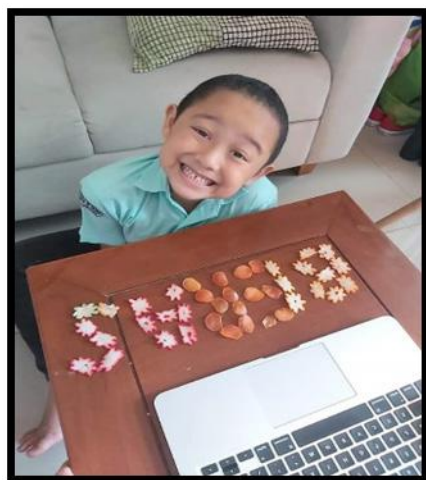
- b. Orang tua menjawab ketersediaan waktu untuk kunjungan rumah.
- c. Jika kunjungan rumah dilakukan dengan cara berkelompok, Orang tua yang ditunjuk menyediakan tempat untuk belajar beberapa anak (1-5 anak) yang rumahnya saling berdekatan.
- d. Guru melaksanakan kunjungan rumah sesuai jadwal yang disepakati.
- e. Guru melakukan kegiatan bermain dengan anak sesuai materi yang telah dijadwalkan.
- f. Guru melakukan komunikasi dengan orang tua yang rumahnya dijadikan sentra belajar terkait bahan dan media belajar yang akan digunakan.
- g. Guru dan orang tua mendiskusikan tentang perkembangan anak, masalah yang dirasakan selama BDR.

## Kegiatan home visit

Pertemuan dengan orang tua tentang perkembangan dan masalah selama BDR



Bermain seraya belajar dengan ibu guru





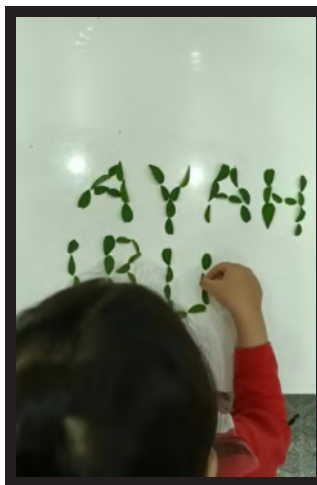
Ibu guru Membacakan Cerita



Berhitung dengan menggunakan batu



Guru mendampingi anak membentuk huruf dari daun dan Kayu



# Penutup

## A. Simpulan

Hadirnya pandemik Covid-19 secara nyata memunculkan *multiplier effect*, salah satu dampak yang dirasakan pendidikan anak usia dini. Dengan keluarnya Surat Edaran Sekretaris Jenderal Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Darurat Bencana Covid-19, hal ini mengakibatkan terjadinya perubahan kegiatan pembelajaran, yang biasanya kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah berubah menjadi kegiatan belajar dari rumah, sehingga berdampak pada perubahan kebiasaan pendampingan anak saat belajar.

Dengan kegiatan belajar dari rumah, tentunya orang tua yang memiliki anak usia dini usia 5-6 tahun terlibat langsung melaksanakan kegiatan pembelajaran anaknya dari rumah, secara tidak langsung orang tua dituntut menjadi seorang pendidik. Oleh karena itu, perlu terjalin komunikasi secara bersinergi antara orang tua dan guru dalam kegiatan pembelajaran dari rumah melalui pembagian peran dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah adalah salah satu solusi yang menawarkan kemudahan dalam memandu guru dan orang tua mengenalkan aksara saat belajar dari rumah baik menggunakan daring maupun luring. Pendekatan yang digunakan dalam pengenalan keaksaraan melalui bercerita dan media bercerita yang digunakan dalam bentuk buku cerita dan video atau ceritera elektronik dengan

judul asiknya bermain angka dan bermain aksara di rumah, sementara alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung kegiatan bermain dengan cara memanfaatkan material lepasan yang ada disekitar lingkungan rumah yakni melalui memanfaatkan media *loose parts*.

Dengan disusunnya Model pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah diharapkan dapat memotivasi orang tua dan guru dalam mendampingi anak mengenalkan aksara sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan.

## **B. Rekomendasi Penerapan Model**

1. Pengenalan keaksaraan sebaiknya menjadi materi khusus yang tercantum dalam kurikulum.
2. Diperlukan pelatihan khusus, terutama bagi guru PAUD terutama dalam pembelajaran pengenalan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun saat belajar dari rumah melalui pemanfaatan *loose parts*.
3. Diperlukan komunikasi yang dapat membangun sinergisitas antara guru dan orang tua dalam menerap model pengenalan keaksaraan melalui pemanfaatan *loose parts* saat belajar dari rumah.
4. Harapannya model ini dapat disebarluaskan dan diterapkan di berbagai satuan pendidikan anak usia dini.
5. Model ini dapat dijadikan materi pada kegiatan parenting.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Rivai, dkk. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Chandra, Budiman. 2008. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Membaca dan Menulis melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Esy Armayanti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Fadlillah*. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Indrawati, Suryani. *Pengembangan Kemampuan Keaksaraan melalui Media Tekateki Bergambar pada Anak Kelompok A di TK Islam Assalam Desa Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga. 2018
- Permendikbud RI Nomor 137 tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Permendikbud RI Nomor 146 tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, PT. Raja Grafindi Persada, Jakarta, 2006
- Saputro, Supriadi. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Universitas Malang.
- Utami, Sri SN. 1992. *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

- Suminah, Enah, dkk. 2015. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2015.
- Surat edaran no 4 tahun 2020: tentang *pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus Disaease (Covid-19)*, tentang belajar dari rumah
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Ulfa istianatul khasanah, *Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Bermain Pancing Pada Anak Kelompok A Di Ra Syaamila Kids Ngaglik Ledok Argomulyo Kota Salatiga Tahun Pelajaran*, Salatiga: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SALATIGA,2019
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.