

SALINAN  
LAMPIRAN IV  
PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 146 TAHUN 2014  
TENTANG  
KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

PEDOMAN PEMBELAJARAN

I. PENDAHULUAN

Pendekatan pembelajaran yang tepat pada anak usia dini akan menentukan keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan karakteristik, minat, dan potensinya. Dengan perkembangan yang optimal ini, anak akan mempunyai kesiapan belajar untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Kesiapan belajar itu tercermin dari tercapainya kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan perkembangan anak.

Terdapat sejumlah strategi pembelajaran yang harus dipahami dan untuk selanjutnya harus diterapkan oleh pendidik. Pedoman ini menjelaskan berbagai strategi yang berkaitan dengan pembelajaran di PAUD yang meliputi prinsip-prinsip, lingkup, pengelolaan, metode, dan dukungan pembelajaran.

II. TUJUAN PEDOMAN

Pedoman ini dimaksudkan sebagai acuan bagi:

1. pendidik pada satuan PAUD dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran;
2. kepala/pengelola satuan PAUD dalam merancang dan memantau pelaksanaan kegiatan pembelajaran;
3. dinas pendidikan atau kantor kementerian agama setempat dalam melaksanakan pemantauan dan pembinaan sesuai dengan kewenangannya.

III. PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar.

B. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran.

C. Prinsip

Prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini sebagai berikut.

1. Belajar melalui bermain  
Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.
2. Berorientasi pada perkembangan anak  
Pendidik harus mampu mengembangkan semua aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak.
3. Berorientasi pada kebutuhan anak  
Pendidik harus mampu memberi rangsangan pendidikan atau stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak, termasuk anak-anak yang mempunyai kebutuhan khusus.
4. Berpusat pada anak  
Pendidik harus menciptakan suasana yang bisa mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.
5. Pembelajaran aktif  
Pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri.
6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter  
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter yang positif pada anak. Pengembangan nilai-nilai karakter tidak dengan pembelajaran langsung, akan tetapi melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan serta melalui pembiasaan dan keteladanan.
7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup  
Pemberian rangsangan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemandirian anak. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu baik melalui pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan maupun melalui pembiasaan dan keteladanan.
8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif  
Lingkungan pembelajaran diciptakan sedemikian rupa agar menarik, menyenangkan, aman, dan nyaman bagi anak. Penataan ruang diatur agar anak dapat berinteraksi dengan pendidik, pengasuh, dan anak lain.
9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis  
Pembelajaran yang demokratis sangat diperlukan untuk mengembangkan rasa saling menghargai antara anak dengan pendidik, dan antara anak dengan anak lain.
10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber  
Penggunaan media belajar, sumber belajar, dan narasumber yang ada di lingkungan PAUD bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Termasuk narasumber adalah orang-orang dengan profesi tertentu yang dilibatkan sesuai dengan tema, misalnya dokter, polisi, nelayan, dan petugas pemadam kebakaran.

#### D. Lingkup

Lingkup pembelajaran meliputi seluruh Kompetensi Dasar yang memadukan semua program pengembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

## E. Pengelolaan Pembelajaran

### 1. Perencanaan pengelolaan kelas

Rencana pengelolaan kelas mencakup penataan lingkungan belajar serta pengorganisasian anak dan kelas (dapat di dalam maupun di luar ruangan). Pengelolaan kelas disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Model-model pembelajaran tersebut di antaranya adalah:

- a. model pembelajaran kelompok berdasarkan sudut-sudut kegiatan;
- b. model pembelajaran kelompok berdasarkan kegiatan pengaman;
- c. model pembelajaran berdasarkan area (minat); dan
- d. model pembelajaran berdasarkan sentra.

### 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam Kurikulum 2013 adalah pendekatan tematik terpadu. Dalam model pembelajaran tematik terpadu di PAUD, kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk satu tema, sub tema, atau sub-sub tema dirancang untuk mencapai secara bersama-sama kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mencakup sebagian atau seluruh aspek pengembangan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran langsung dan tidak langsung yang terjadi secara terintegrasi dan tidak terpisah. Pembelajaran langsung adalah proses pembelajaran melalui interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembelajaran langsung berkenaan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti-3 (pengetahuan) dan Kompetensi Inti-4 (keterampilan).

Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang tidak dirancang secara khusus namun terjadi dalam proses pembelajaran langsung. Melalui proses pembelajaran langsung untuk mencapai kompetensi pengetahuan dan keterampilan akan terjadi dampak ikutan pada pengembangan nilai dan sikap yang terkandung dalam Kompetensi Inti-1 (sikap spiritual) dan Kompetensi Inti-2 (sikap sosial).

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

#### a. Kegiatan Pembukaan

Kegiatan pembukaan dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain: berbaris, mengucapkan salam, berdoa, dan bercerita atau berbagi pengalaman.

#### b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan.

Kegiatan inti memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan saintifik meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

- 1) Mengamati  
Mengamati dilakukan untuk mengetahui objek di antaranya dengan menggunakan indera seperti melihat, mendengar, menghidu, merasa, dan meraba.
- 2) Menanya  
Anak didorong untuk bertanya, baik tentang objek yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui.
- 3) Mengumpulkan Informasi  
Mengumpulkan informasi dilakukan melalui beragam cara, misalnya: dengan melakukan, mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber.
- 4) Menalar  
Menalar merupakan kemampuan menghubungkan informasi yang sudah dimiliki dengan informasi yang baru diperoleh sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal.
- 5) Mengomunikasikan  
Mengomunikasikan merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk, misalnya melalui cerita, gerakan, dan dengan menunjukkan hasil karya berupa gambar, berbagai bentuk dari adonan, boneka dari bubur kertas, kriya dari bahan daur ulang, dan hasil anyaman.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan penutup di antaranya adalah:

- 1) membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk di dalamnya adalah pesan moral yang ingin disampaikan;
- 2) nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik;
- 3) refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan;
- 4) membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembirakan; dan,
- 5) menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Beberapa metode pembelajaran yang dianggap sesuai untuk PAUD, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bercerita  
Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.
  - b. Demonstrasi  
Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.
  - c. Bercakap-cakap  
Bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.
  - d. Pemberian tugas  
Pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.
  - e. Sosio-drama/bermain peran  
Sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.
  - f. Karyawisata  
Karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.
  - g. Proyek  
Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.
  - h. Eksperimen  
Eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya.
4. Dukungan pada Pembelajaran
- Untuk membantu pencapaian pembelajaran yang optimal, diperlukan dukungan di antaranya:
- a. media dan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan;
  - b. tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kualifikasi dan kompetensi yang relevan;
  - c. keterlibatan orang tua; dan
  - d. keterlibatan instansi terkait (misalnya: Puskesmas, pemadam kebakaran, kepolisian, dll) dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

#### IV. PENUTUP

Pedoman ini disusun sebagai acuan bagi pendidik, kepala/pengelola satuan PAUD, dan lembaga pembina yang berwenang agar pembelajaran yang dilaksanakan mampu mendorong pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang ditetapkan pada setiap anak.

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REPUBLIK INDONESIA,

TTD.

MOHAMMAD NUH

Salinan sesuai dengan aslinya.  
Kepala Biro Hukum dan Organisasi  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,

TTD.

Ani Nurdiani Azizah  
NIP 195812011986032001