

Nomor : 015 /Lp2sdm/7/23

3 Julii 2023

Lampiran : I berkas panduan bimtek

Perihal : Permohonan Narasumber

Kepada

Yth Bapak Dr.Drs.H.Ade Jaya S.SH,MBA,MM

Di Serang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakan Kegiatan Bimbingan Teknis Penguatan Pendidikan Karakter bagi Guru Pendidikan Usia Dini Se Kota Serang

Dengan ini saya mohon kesediaan Bapak untuk menjadi Narasumber pada kegiatan Bimbingan Teknis tersebut diatas

Kegiatan Bimtek akan dilaksanakan pada

Hari Tanggal : Kamis,6 Juli 2023

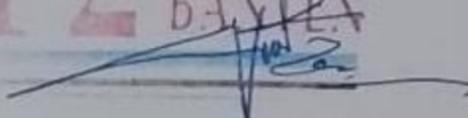
Waktu : 08.00 – 16.00

Tempat : Hotel Puri Kayana Serang

Jln KH.Abdul Hadi No 96 Cipare Serang

Atas kesediaan bapak saya sampaikan terimakasih

LP2 <sup>SDM</sup>  
BANTEN  
Direktur LP2SDM

  
Drs.Ujang Nurjaman,Msi



# FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS LA TANSA MASHIRO

Jl. Soekarno – Hatta Rangkasbitung Lebak Banten 42317 Telp. 0252 207163 Hp. 082299537888  
Email. latansamashiro@gmail.com Website : www.latansamashiro.ac.id

## SURAT TUGAS

No. 1020 /FEB.0-LT/2023

Yang Bertandatangan di bawah ini, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas La Tansa Mashiro Rangkasbitung, dengan ini Menugaskan Kepada :

Nama : **Dr. H. Ade Jaya Sutisna, S.H., M.M., MBA**  
Jabatan : **Divisi Kerjasama Dalam dan Luar Negeri**  
Universitas La Tansa Mashiro  
NPP : **12809640922123**

Untuk menjadi **Narasumber** pada Kegiatan **“Bimbingan Teknis Penguatan Pendidikan Karakter dengan Materi : Lingkungan sebagai Pembentuk Karakter (Children See Children Doo) bagi Guru Sekolah Pendidikan Usia Dini Se Kota Serang”** yang diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan Pembaharu Sumber Daya Manusia Banten dan akan dilaksanakan pada tanggal 06 Juli 2023 bertempat di Hotel Puri Kayana Serang.

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Rangkasbitung, 03 Juli 2023  
Universitas La Tansa Mashiro  
Fakultas Ekonomi & Bisnis

Dekan



**Dr. Hj. Zakiyya Tunnufus, S.E., M.M.**

NPP 22306740898004



**DIBERIKAN KEPADA**  
**Dr.Drs.H.Ade Jaya.S.SH.MBA.MM**  
**SEBAGAI NARASUMBER**

Pada Kegiatan Bimbingan Teknis  
**Penguatan Pendidikan Karakter**  
**Dengan Materi : Lingkungan sebagai pembentuk karakter**  
**( Children see Children do )**

Bagi Guru Sekolah Pendidikan Usia Dini Se Kota Serang  
Pada Tanggal 6 Juli 2023 di Hotel Purikayana Serang

Serang, 6 Juli 2023

**LP2 SD** Direktur  
**BANTEN**

DRS.UJANG NURJAMAN,MSI

# Penguatan Pendidikan Karakter

## Lingkungan Sebagai Pembentuk Karakter (Children See Children Do)



Oleh

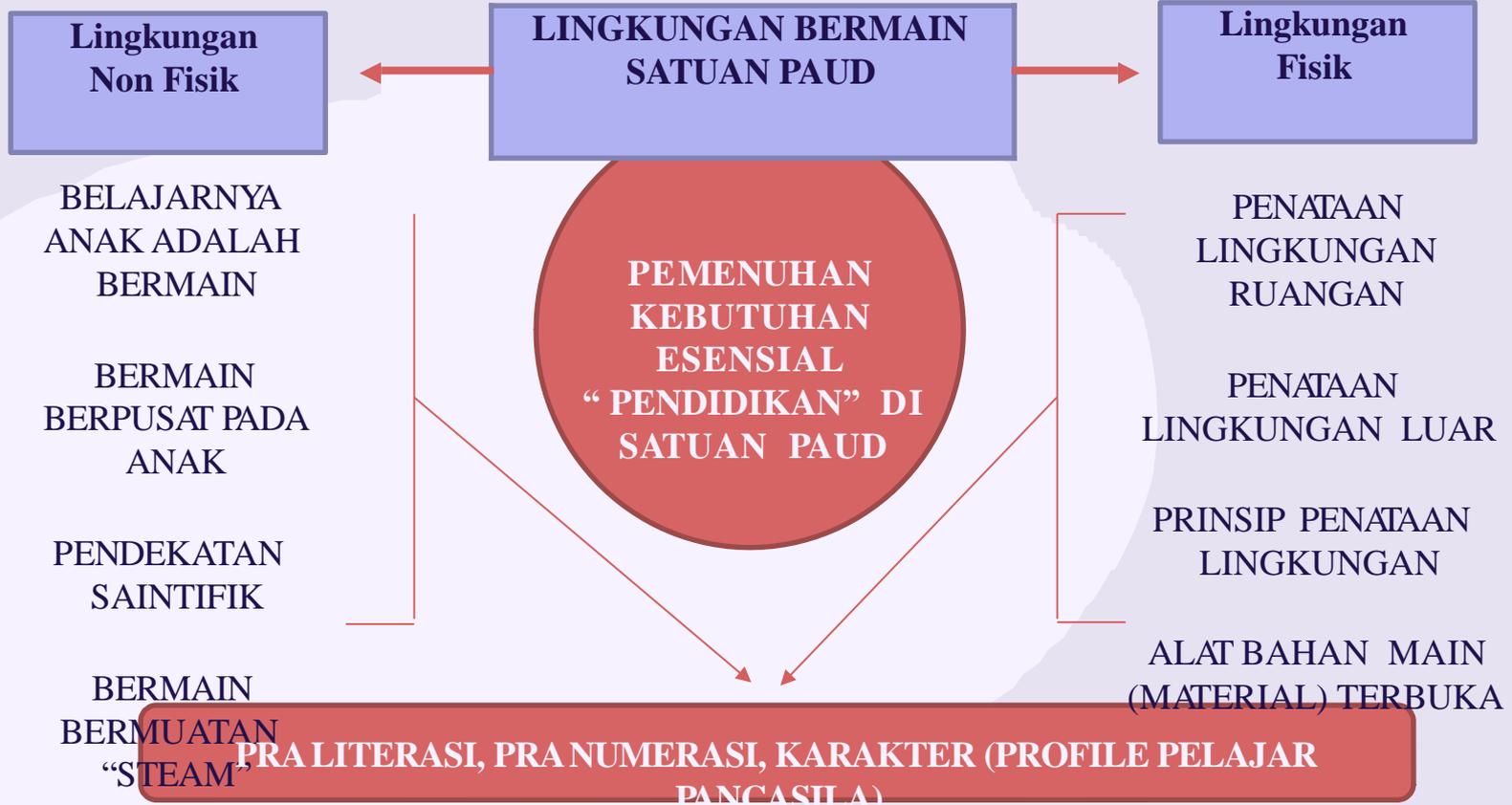


# Lingkungan Sebagai Pembentuk Karakter (Children See Children Do) Dengan Peran Teknologi Dan Media Dalam Pembelajaran Abad 21

Direktorat PAUD  
Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi



# MENYIAPKAN LINGKUNGAN MAIN BERKUALITAS



# MENYIAPKAN LINGKUNGAN BERMAIN NON FISIK YANG BERKUALITAS

Pola mengajar guru sesuai dengan kaidah belajarnya anak adalah  
**Bermain, Bermain Berpusat Pada Anak, Menjalankan  
Pendekatan Saintifik dan Bermain Bermuatan STEAM**



# BERMAIN

- Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. *Piaget (1951)*
- Bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir. *Elizabeth Hurlock (1987)*
- Bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (menggunakan alat ataupun tidak) *KBBI*

## Ciri Bermain

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinstik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsic
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak,
4. Melibatkan peran aktif keikut sertaan anak,
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

# BERMAIN

## BERMAIN

- Bermain bebas
- Bermain disiapkan guru
- Bermain difasilitasi guru
- Bermain motoric kasar
- Bermain tradisional

## BERNYANYI

## BERCERITA

Pesannya untuk menstimulasi percakapan KD

## KEGIATAN KONTEKSTUAL

- Saat anak mau makan, anak berdoa sebelum makan
- Saat mau ke wc, anak berdoa masuk/keluar wc
- Saat bertengkar khas anak, anak belajar mengelola emosi

# BELAJARNYA ANAK ADALAH BERMAIN

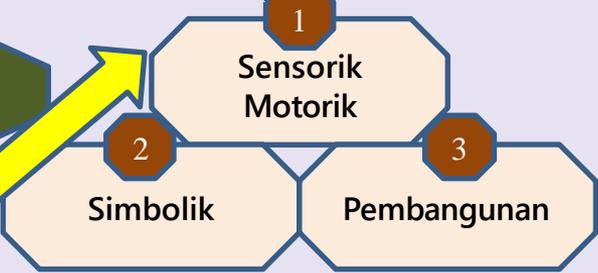
## Mengapa?

- Terjadi perkembangan otak anak yang sangat pesat di usia 0-6 tahun
- Bermain mengembangkan keterampilan berpikir
- Bermain mengembangkan keterampilan komunikasi
- Perlu stimulus yang menyenangkan, sehingga kondisi psikisnya dalam kondisi baik
- Bermain mengembangkan semua aspek perkembangan anak

**SETIAP PENCAPAIAN  
KOMPETENSI DASAR  
TIDAK BOLEH  
DIAJARKAN LANGSUNG,  
TETAPI HARUS  
MELALUI  
“BERMAIN”**

3

# BERPUSAT PADA ANAK



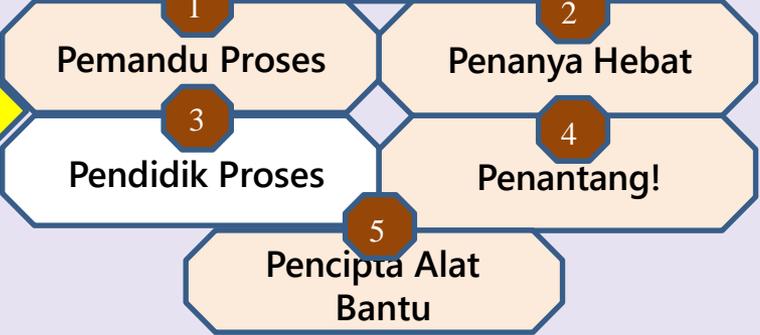
## PENGERTIAN

Kegiatan main yang berpusat kepada kebutuhan dan perkembangan anak

STPP  
A

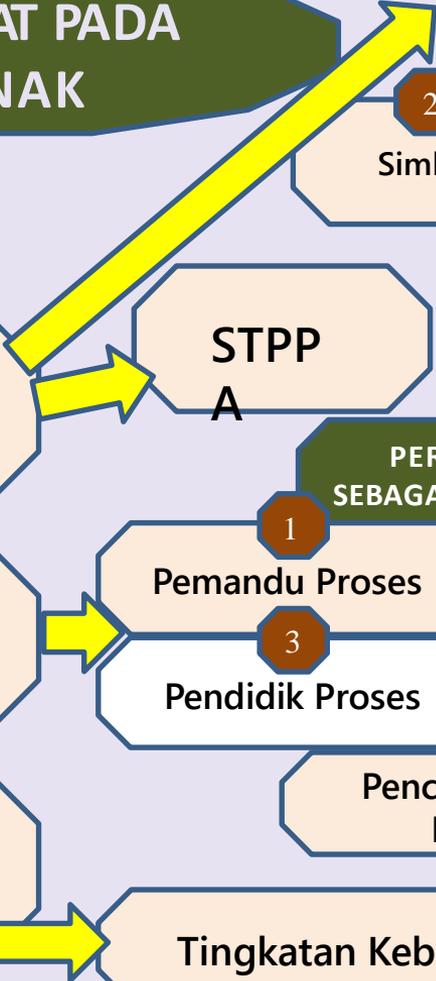
Kegiatan main inkuiri yang memerankan guru sebagai "fasilitator"

## PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR



Kegiatan main yang memberikan kebebasan anak untuk memilih kegiatan main yang diminati/disukainya

Tingkatan Kebebasan Bermain :



# PENDEKATAN SAINTIFIK

- MENGAMATI
- MENANYA
- MENGUMPULKAN  
INFORMASI
- MENGASOSIASI
- MENGOMUNIKASIKAN



**PEMBELAJARAN  
PAUD BERMUATAN  
STEAM**

**Keterampilan Berpikir  
Kritis, Kreatif, Kolaboratif  
dan Komunikasi**

# STEAM



## PENGERTIAN STEAM

Pembelajaran bermuatan STEAM bagi anak usia dini adalah kegiatan bermain anak yang memberikan pengalaman : (1) bereksplorasi dengan sains fisik, sains biologi dan sains alam semesta (*science*), (2) eksplorasi menggunakan alat-alat untuk mempermudah cara (teknologi), (3) bereksplorasi bagaimana cara menggunakan berbagai alat yang digunakan (*engineering*), (4) bereksplorasi dalam membuat karya seni (*art*) serta (5) bereksplorasi dalam kegiatan matematika (*mathematics*)

# BERMAIN BERMUATAN STEAM EFEKTIF APABILA:

1. “Pembelajaran anak usia dini adalah bermain” harus terpenuhi ciri bermain menyenangkan dan membahagiakan anak. Setiap indikator perkembangan anak tidak boleh diajarkan langsung, melainkan hanya dengan bermain.
2. Pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan bermain yang berpusat pada anak.
3. Pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan bermain dengan pendekatan saintifik, untuk melatih kemampuan berpikir saintifik anak sejak usia dini.
4. Didukung oleh alat bahan main (material) terbuka yang memungkinkan anak untuk mendapatkan banyak kesempatan pengalaman bereksplorasi secara kreatif saat menggunakan material terbuka tersebut.

Sumber Foto : Sekolah Alam Pelopor



# DUKUNGAN GURU DALAM MENFASILITASI ANAK BERMAIN

1. Menata tempat dan alat bahan main
2. Curah pendapat terkait tema
3. Kesepakatan aturan bermain
4. Informasikan dan promosikan kegiatan main
5. Amati, dukungan dan penilaian
6. Motivasi dan apresiasi
7. Dokumentasikan
8. Membereskan mainan
9. Refleksi
10. penutup



## DUKUNGAN GURU MEMFASILITASI ANAK BERMAIN

1	Menata tempat bermain anak baik yang akan dilaksanakan di bagian-bagian tempat dalam ruangan ataupun di halaman.	5	Amati saat anak bermain dengan memberikan dukungan yang diperlukan untuk menguatkan makna pada setiap kegiatan main.
2	Mengajak anak diskusi tentang tema dalam RPP, usahakan jangan banyak menjelaskan tetapi lakukan dengan bertanya sehingga anak akan terangsang untuk menyampaikan pendapat dan mencari tahu.	6	Berikan apresiasi setiap hasil karya anak.
3	Ajak anak untuk menyepakati aturan dalam bermain, termasuk waktu bermain.	7	Dokumentasikan setiap momen perkembangan yang muncul atau setiap peristiwa menarik yang dilihat.
4	Menyampaikan dan mempromosikan kegiatan main yang akan dilaksanakan termasuk memperkenalkan berbagai alat bahan main (material) terbuka yang dapat anak mainkan sesuai dengan gagasannya.	8	Selesai bermain, ajak anak membereskan mainannya sendiri dengan suka cita.
		9	Ajak anak untuk merefleksikan pengalaman mainnya, apakah anak senang bermain?
		10	Tutup kegiatan main dengan kalimat apresiasi dan meninformasikan dan mempromosikan kegiatan main yang yang besok akan dilakukan.

**B**

**MENYIAPKAN LINGKUNGAN FISIK YANG BERKUALITAS**

Meliputi penataan lingkungan fisik baik di dalam maupun di luar ruangan, dan penataan alat bahan main (material) terbuka yang mudah diakses anak, aman dan sehat.

# MENYIAPKAN LINGKUNGAN FISIK BERMAIN ANAK

Pemenuhan kebutuhan esensial  
"Pendidikan" anak salah satunya  
adalah kita harus menyiapkan  
lingkungan fisik bermain anak.

# PRINSIP PENYIAPAN LINGKUNGAN FISIK

- Memberikan rasa aman dan nyaman
- Menjamin Kesehatan Anak
- Mendorong Anak Bereksplorasi & Interaksi
- Sesuai Tahapan Perkembangan Anak
- Mengembangkan Kemandirian, Kepercayaan Diri
- Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus & Kasar

# ALAT BAHAN MAIN (MATERIAL) TERBUKA

Untuk mendukung pembelajaran PAUD berkualitas, perlu dukungan penyiapan loose parts atau alat bahan main (material) terbuka.

# ALAT BAHAN MAIN MATERIAL TERBUKA

**Alat bahan main (material) terbuka adalah material yang dapat dimainkan bebas oleh anak sesuai dengan gagasan anak, material tersebut meliputi benda-benda yang dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, dapat berupa benda alam ataupun sintetis.**

1. Anak bermain sesuai dengan idenya.
2. Lebih terbuka.
3. Tidak bergantung pada arahan guru.
4. Lebih kreatif dan imajinatif dibandingkan bermain dengan APE pabrik.

Alat Bahan Main (Material) Terbuka



Bahan-bahan terbuka dapat digunakan untuk apapun secara fleksible



PRINSIP BAHAN MAIN  
TERBUKA

Tidak ada aturan;

Tidak ada ekspektasi;

Tidak ada masalah;

Tidak ada target hasil;

Tidak ada patokan benar atau salah.



SUMBER/JENIS BAHAN MAIN  
TERBUKA

Bahan alam

Kayu & bambu, Plastik, Kain, Logam, Gelas & keramik, Bekas kemasan, dll

# MATERIAL TERBUKA





# TERIMAKASIH

