

Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar

# LITERASI DAN STEAM

PAUD USIA 5 - 6 Tahun



## Bagaimana menerjemahkan CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM menjadi tujuan pembelajaran dalam kurikulum prototype PAUD 2022

Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM sebagai capaian yang diharapkan pada akhir fase pondasi anak usia dini usia 5–6 tahun perlu diterjemahkan menjadi tujuan pembelajaran sekolah. Tujuan pembelajaran ini merupakan hasil dari proses menganalisis visi dan misi satuan PAUD, profil pelajar, karakteristik peserta didik, dan karakteristik lokal dan budaya setempat. Proses analisis inilah yang kemudian menjadi dasar penentuan tujuan pembelajaran sekolah.

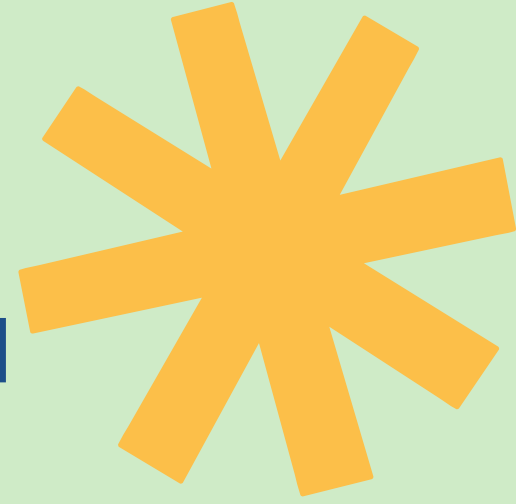
Konteks daerah, budaya, dan bahasa lokal; • Bermain adalah cara anak belajar; • Dukungan (Scaffolding).

# **Tujuan Pembelajaran CP Elemen Dasar-Dasar Literasi dan STEAM Literasi dan STEAM**



1. Anak menunjukkan kemampuan mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita. 2. Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. 3. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. 4. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. 5. Anak mengenal, mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. 6. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. 7. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. 8. Anak dapat mengenali dan melihat hubungan antar pola, simbol dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. 9. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni

**penentuan tujuan pembelajaran adalah kewenangan setiap satuan PAUD sehingga sekolah perlu menerjemahkan CP Elemen Dasar-dasar Literasi dan STEAM ke bentuk tujuan pembelajaran yang sesuai dengan visi, misi, karakteristik peserta didik dan budaya setempat.**

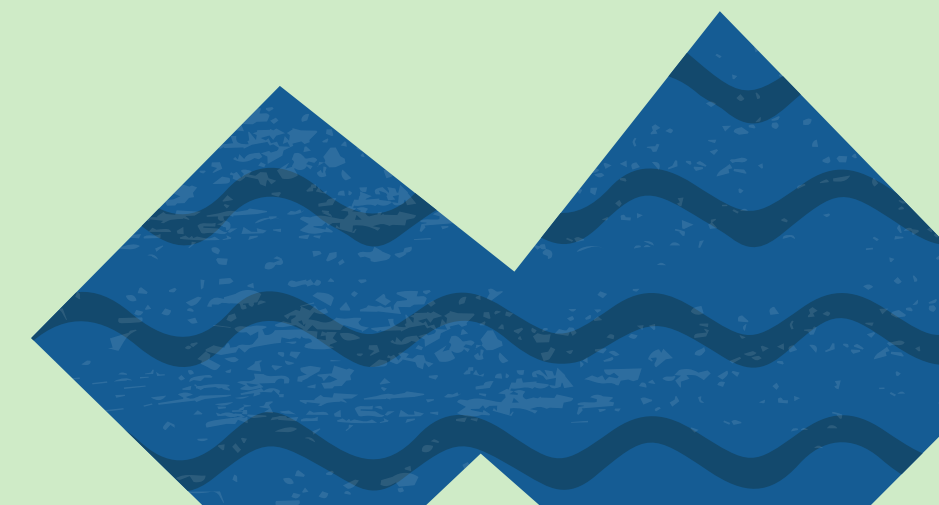
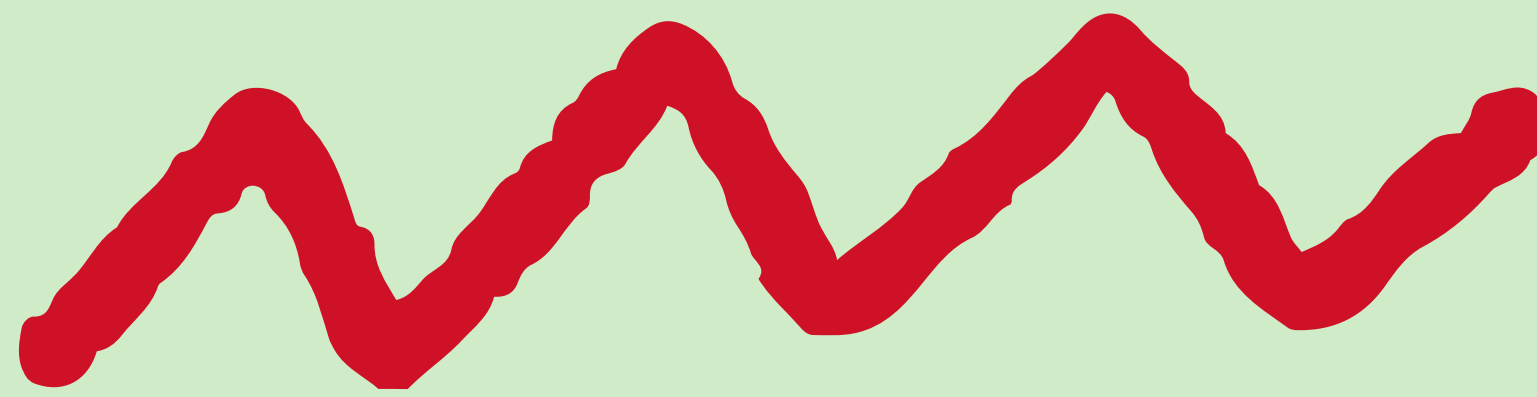
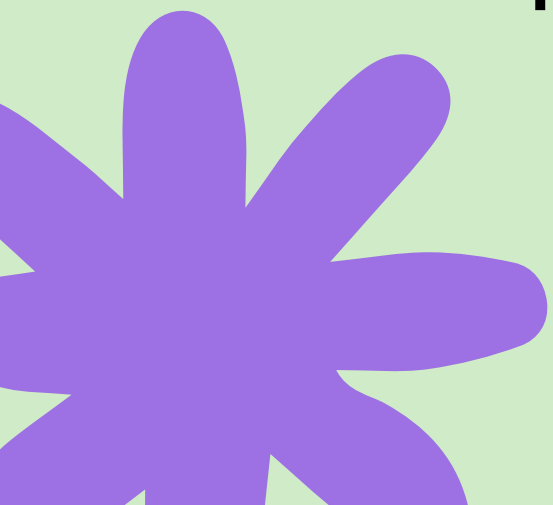



## Mengenali dan memahami berbagai informasi seperti gambar, tanda, simbol, dan cerita.

Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak dapat mengenali gambar, tanda, simbol, dan cerita yang ada di sekitarnya dengan menggunakan seluruh indera. Gambar, tanda, simbol, dan cerita secara visual dapat dikenali anak dengan menggunakan indera penglihatan. Tanda, simbol, dan cerita yang berupa suara dan bunyi dapat dikenali anak melalui indera pendengaran. Tanda berupa bau dan aroma dapat dikenali anak dengan indera penciuman. Tanda berupa sentuhan di kulit dapat dikenali dengan menggunakan indera perabanya.




Mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dan tulisan, menggunakan berbagai media, dan membangun percakapan. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak dapat menyampaikan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan, tulisan kepada orang lain di sekitarnya dan dipahami oleh orang lain. Saat anak memiliki ide, gagasan, pikiran dan perasaan, dia akan berusaha menyampaikannya secara lisan maupun tulisan sesuai dengan tingkat kemampuannya agar dapat dipahami oleh orang lain di sekitarnya. Anak dapat mengekspresikan ide, gagasan, pikiran dan perasaan dalam berbagai karya dan menggunakan berbagai media. Ide, gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimiliki anak akan diekspresikannya. Saat anak berinteraksi dengan anak lain atau orang dewasa di sekitarnya, dia mampu untuk memulai percakapan ataupun terlibat dalam percakapan.





**3. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak tertarik dan menunjukkan minat terhadap tanda, gambar, simbol, tulisan yang ada di sekitarnya. • Anak menunjukkan ketertarikan dan minat akan tanda, gambar, simbol dan tulisan yang ditemukan di sekitarnya serta berusaha memahami makna dari tanda, gambar, simbol, dan tulisan tersebut. Anak menunjukkan minat terhadap cerita yang bersumber dari berbagai media (buku cerita, majalah, video, cerita radio, dan lain-lain). • Anak menggunakan seluruh indera dan tubuhnya untuk terlibat dalam kegiatan pramembaca. • Anak dapat mengenali bunyi dan bentuk dari suatu huruf mengucapkannya dan menghubungkan dengan benda, orang, dan segala sesuatu di sekitarnya**



4. Menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak mengobservasi objek atau lingkungan sekitarnya. Anak mendapatkan informasi seperti bentuk, warna, aroma, bunyi, tekstur dan rasa saat melakukan observasi menggunakan lima indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, kulit, dan lidah) dengan melihat, mencium, mendengar, meraba, dan mengecap. • Anak mengeksplorasi objek atau lingkungan sekitarnya. Anak mendapatkan informasi tentang sebuah objek atau lingkungannya melalui kegiatan gerakan manipulatif seperti menumpuk, membanting, meremas, melempar, dan lain - lain. • Anak melakukan uji coba dengan berbagai cara. Saat anak memiliki rasa ingin tahu terhadap satu hal, anak akan bereksplorasi dengan memprediksi terlebih dahulu apa yang akan terjadi. Selanjutnya, anak akan menguji prediksinya dengan melakukan uji coba berulang kali dengan berbagai cara, lalu mengamati hasilnya



**5. Mengenal, mengembangkan sikap peduli serta tanggung jawab dalam pemeliharaan alam, lingkungan fisik, dan sosial. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak mengetahui peraturan di lingkungannya. Sikap peduli anak terhadap lingkungan dapat dikembangkan dengan mengenalkan anak terlebih dahulu terhadap peraturan di lingkungannya, seperti di sekolah dan di rumah. Anak juga perlu mengetahui perilaku yang baik buruk, benar salah, dan sopan-tidak sopan. • Anak sadar akan apa yang dilakukannya. Saat bertindak, anak mengetahui dan mengerti apa yang dilakukan dan akibatnya terhadap lingkungan alam, fisik, dan lingkungan sosialnya. • Anak memiliki sikap peduli dan tanggung jawab. Anak menunjukkan perilaku yang berperan dalam lingkungan fisik seperti benda-benda di sekitarnya (air, udara, laut, tanah, dll) dan lingkungan sosial tempat anak tumbuh (sekolah, rumah, dan sekitar rumah). Anak juga menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab, seperti membuang sampah pada tempatnya, membawa tas belanja, membantu teman dan keluarga, dan memperlakukan hewan dengan baik.**

6. Menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merancang teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak mengenal teknologi yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak mengetahui nama dan fungsi teknologi yang tersedia di lingkungan sekitarnya, seperti pensil dan fungsinya sebagai alat tulis. • Anak mampu menggunakan teknologi yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak mampu menggunakan teknologi sesuai dengan fungsinya, seperti menggunakan pensil untuk menulis, gunting untuk memotong, sikat gigi untuk membersihkan gigi, dan lain-lain. • Anak mampu merancang teknologi. Selain menggunakan teknologi yang tersedia di lingkungan sekitarnya, anak juga mampu menciptakan teknologi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, seperti menggunakan kursi untuk naik ke tempat yang lebih tinggi, pulpen untuk membuat lubang, membuat bidang miring untuk menggelindingkan benda, dan lain-lain. • Anak menggunakan dan membuat teknologi dengan penuh tanggung jawab. Anak sadar dan mengerti konsekuensi saat menggunakan atau membuat teknologi sehingga tidak membahayakan dirinya, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.

**7. Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak mampu menganalisis dan mengevaluasi informasi. Sebelum menjadikan sebuah informasi sebagai pengetahuan baru, anak perlu mempertanyakan informasi yang didapatkannya dengan aktif bertanya kepada diri sendiri atau orang lain di lingkungan sekitar untuk menjawab rasa ingin tahunya. Anak mempertimbangkan apakah informasi tersebut benar atau salah dan nyata atau tidak nyata. Contohnya, saat anak ditunjukkan gambar yang salah, anak dapat mengetahui bahwa gambar tersebut salah. • Anak memahami alasan mengapa sesuatu terjadi. Anak sering mengalami kejadian yang berhubungan dengan konsep sebab akibat dalam kehidupan sehari-hari. Mengenali kejadian tersebut merupakan kemampuan dasar berpikir kritis pada anak, seperti daun bergerak karena angin, baju jadi basah saat terkena air, benda berguling karena bidang miring, dan benda berbunyi saat terbentur dengan benda lain**

**• Anak memberikan ide atau gagasan baru Melalui pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya, anak mampu memberikan ide atau gagasan dalam konteks yang baru, lalu diwujudkan dalam bentuk yang nyata. • Anak mampu bekerja sama dengan teman Saat beraktivitas bersama orang lain seperti teman, anak dapat bekerja sama dengan baik, seperti dapat berbagi, menyesuaikan diri, menghargai orang lain, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki inisiatif saat bekerja bersama.**

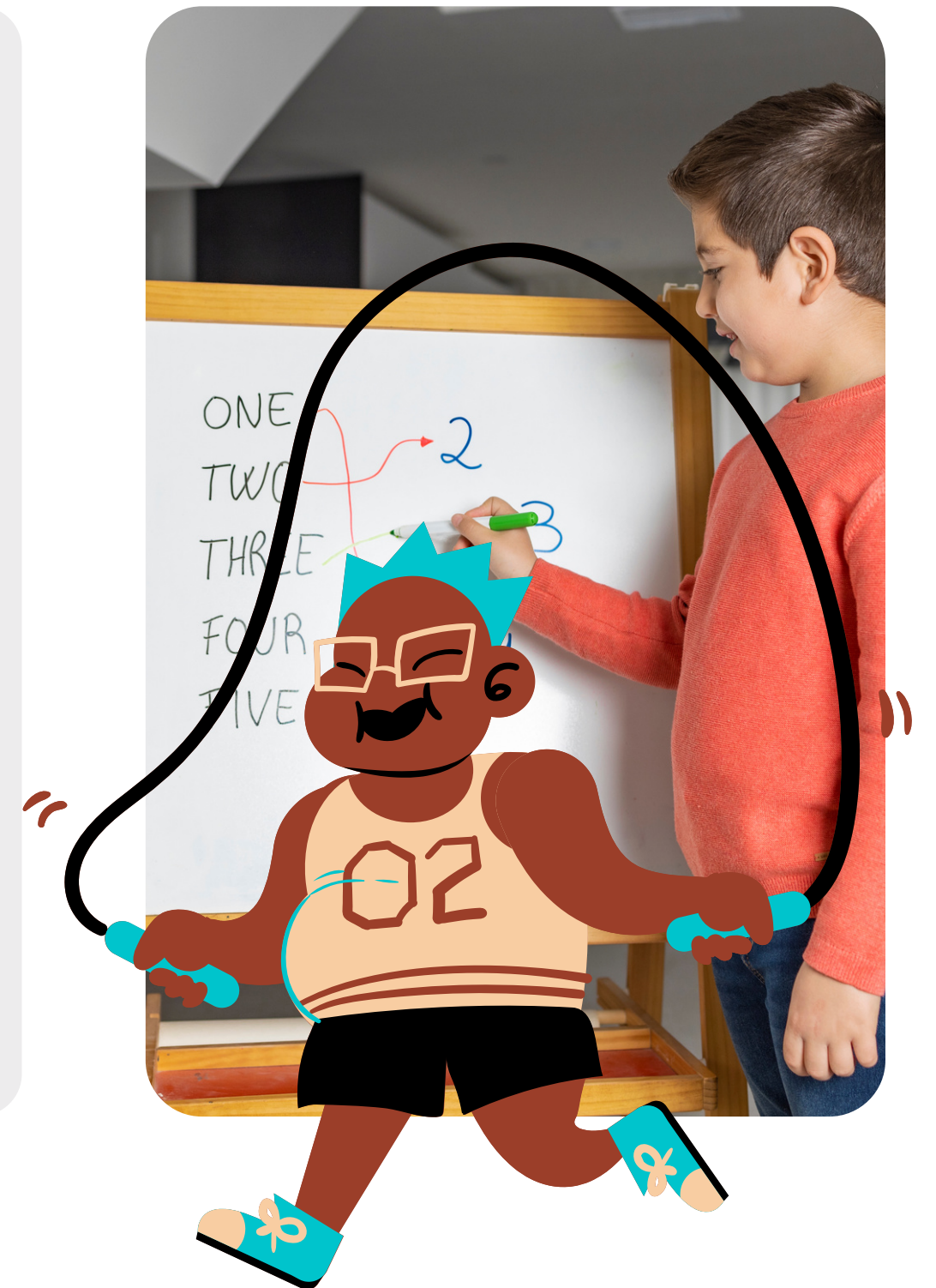
8. Mengenali dan melihat hubungan antarpola, simbol, dan data serta dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Apa yang diamati pada diri anak terkait tujuan pembelajaran ini? • Anak mengenali pola, simbol, dan data yang diamati. Saat anak mengamati lingkungan sekitarnya, anak mampu mengenali simbol yang ditemukan, seperti angka, huruf, bentuk, dan gambar. Anak juga mampu mengenali pola yang ditemukan, seperti pola bilangan, gambar, bentuk, gerakan, bunyi, warna, dan ukuran. Semua hasil pengamatan anak tersebut merupakan sebuah informasi yang dapat digunakan. • Anak mengetahui dan memahami pola, simbol, dan data yang diamati. Anak memahami pola, simbol, dan data saat anak telah mampu menjelaskan makna dari pola, simbol, dan data tersebut serta menggunakannya dengan tepat. Anak memahami arti simbol huruf yang mewakili sebuah bunyi, angka yang mewakili sebuah bilangan, dan gambar atau bentuk yang mewakili objek tertentu. Anak mampu mengikuti pola gerakan menari, menyusun benda dengan susunan dari yang terbesar, dan mampu melengkapi pola gambar yang kurang. • Anak mampu untuk menjadikan pola, simbol, dan data sebagai sumber pengetahuan untuk memecahkan masalahnya di dalam kehidupan sehari-hari. Semua simbol, pola, dan data yang diamati anak merupakan sumber pengetahuan atau informasi untuk memecahkan masalah, seperti anak mampu menjelaskan jumlah saudara yang dimilikinya dengan menulis sebuah angka, anak dapat mengikuti gerakan tepuk tangan, dan anak mampu membunyikan huruf yang ditemukannya.

**9. Mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikan karya seni, dan mengapresiasi karya seni. • Anak mengenal berbagai aktivitas seni Anak mampu melakukan aktivitas yang mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dengan mengenal bentuk-bentuk seni, seperti lagu anak atau lagu daerah, permainan tradisional anak, tarian daerah, drama musikal, lukisan, patung, permainan alat musik konvensional, dan sebagainya. • Anak berekspresi dengan berbagai aktivitas seni Anak dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasi melalui sebuah karya seperti lagu, tarian, gambar, lukisan, drama, musik, atau karya tertentu. Anak dapat melakukan aktivitas, seperti menyanyikan lagu anak sambil bergerak mengikuti irama lagu, menghasilkan bunyi, bermain peran, mewarnai gambar, melukis bentuk, membuat bentuk dengan plastisin, dan lain-lain. • Anak mengapresiasi karya seni Anak mampu memberi apresiasi pada karya seni dengan melihat, mempelajari seni, serta menyampaikan perasaan terhadap sebuah karya seni. Contohnya adalah bertepuk tangan saat selesai menyaksikan pertunjukan seni, mengunjungi pameran seni, mengunjungi pagelaran musik daerah, dan aktivitas-aktivitas lain yang berkaitan dengan seni.**

## alur pengembangan rencana kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM

a 4 tahap yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan sebuah rencana kegiatan yang bermuatan Literasi dan STEAM, yaitu

- menentukan cerita oleh guru ataupun anak;
- menemukan konsep dalam cerita;
- membuat peta konsep yang ditemukan dalam cerita;
- membuat rencana kegiatan yang berdasarkan peta konsep dan terkait dengan Literasi (L) dan STEAM



# Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

TK :

KELOMPOK :

Hari/Minggu : Selasa/ I

Semester/Bulan : Semester I/ Juli

Tahun Ajaran : 2022/2023

Tujuan Kegiatan : • menjaga kebersihan lingkungan alam • beraktivitas fisik di alam • mengenal emosi senang dan jijik • mengenal keaksaraan awal • mengamati lingkungan alam di sekitar sekolah • mengeksplorasi bahan alam yang ada di sekitar sekolah • melakukan uji coba terhadap bahan alam yang ada di sekitar sekola



## 2. Topik : Batu

3. Kegiatan a. Senam "Aku anak sehat" (07.30 – 07.45) Alat dan Bahan : Audio b. Kegiatan Pembuka (07.45 – 08.00) • Salam dan doa • Menyanyikan lagu "Indah Pemandangan" Cipt AT Mahmud. Alat dan Bahan : Audio • Membuat kesepakatan sebelum beraktivitas



# Kegiatan Inti

Kegiatan Inti (08.00 - 09.15) • Membacakan Buku Cerita Batu dan Bambu Alat dan Bahan : Buku Cerita Batu dan Bambu” karya Yuliati Siantajani • Berdiskusi tentang isi cerita • Kegiatan Main (1) Menggelindingkan Benda Alat dan Bahan : • Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok : batu, bola, biji-bijian, kelereng, balok kayu, kardus, dan lain-lain. • Benda-benda yang dapat digunakan sebagai bidang miring, seperti papan kayu, paralon, belahan bambu, potongan kardus tebal. (2) Melukis Wajah Batu Alat dan Bahan : • Batu berbagai ukuran • Alat pewarna (cat, krayon, pensil warna, kapur tulis), kuas, mangkuk

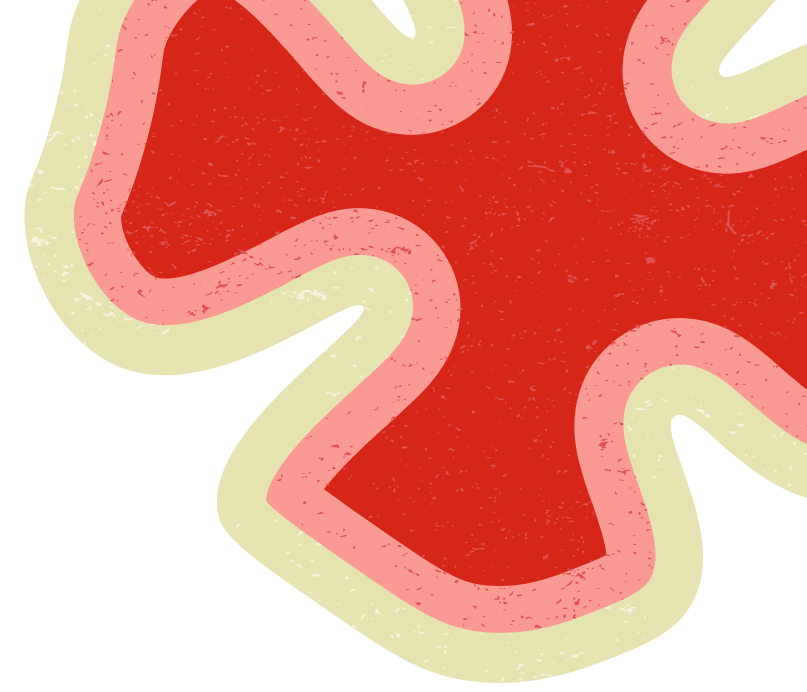



**(3) Membuat bentuk huruf b,p,d,q Alat dan Bahan :**

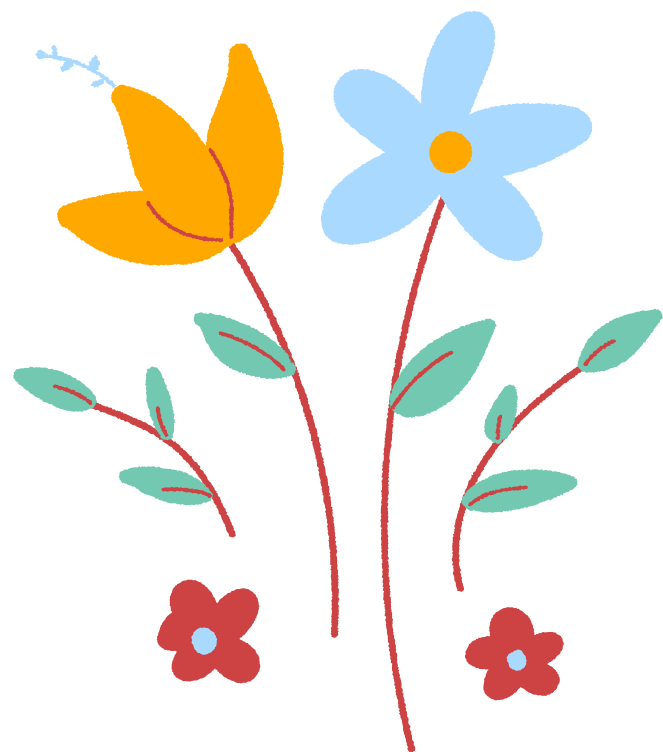
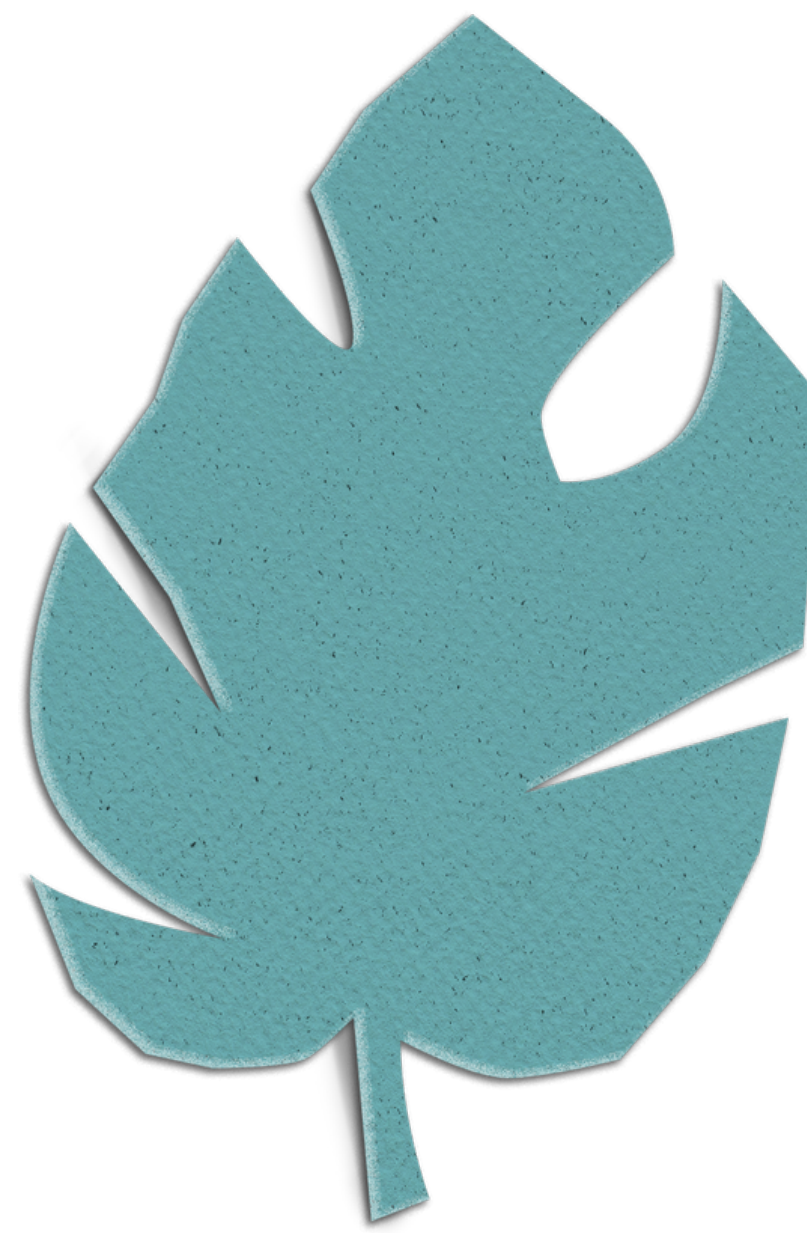
- Batu kerikil, tutup botol air mineral, kancing, biji-bijian, ranting kayu, sedotan, dan lidi.
- Kertas yang bertuliskan huruf b, d, p, q.
- Kertas kosong dan alat tulis.

**(4) Membuat Gasing Alat dan Bahan :**

- Benda-benda berbentuk bulat, kubus, balok, seperti batu, bola, biji bijian, kelereng, kayu, CD, dan potongan kardus.
- Benda yang dapat proses pembuatan gasing, seperti gunting, selotip bening, dan alat tulis



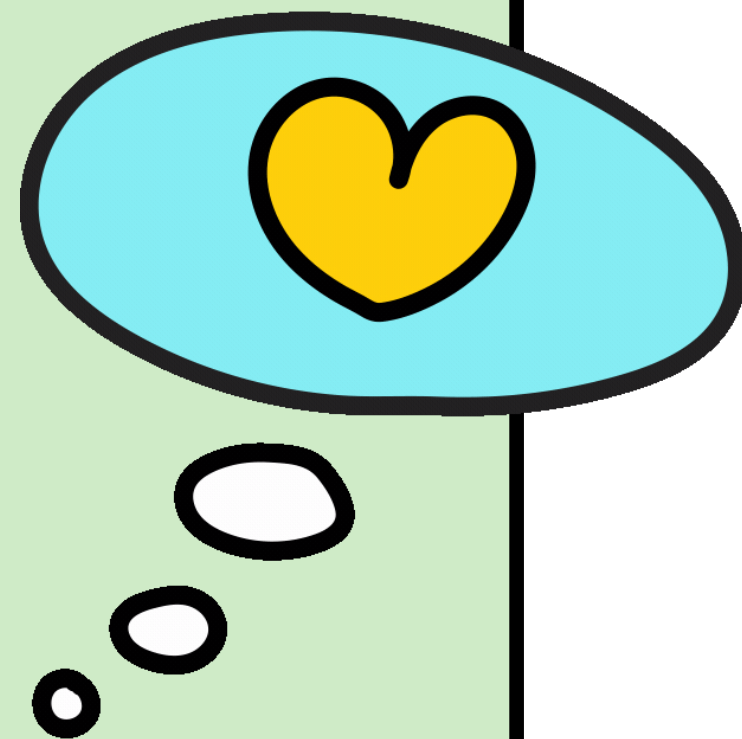
d. Kegiatan Penutup (09.15 - 09.30) •  
Berdiskusi tentang pengalaman bermain. •  
Bernyanyi “Indah Pemandangan”. • Makan  
bekal • Berdoa untuk pulang.

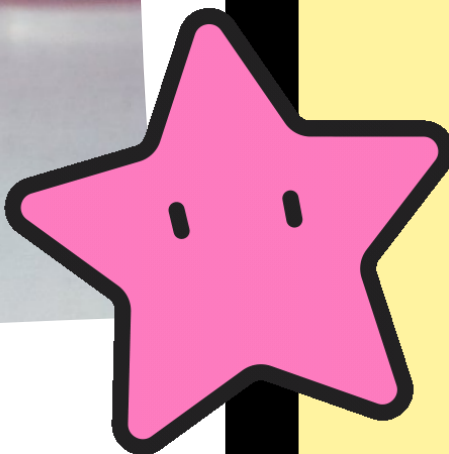


# **ASESMEN/PENILAIAN**



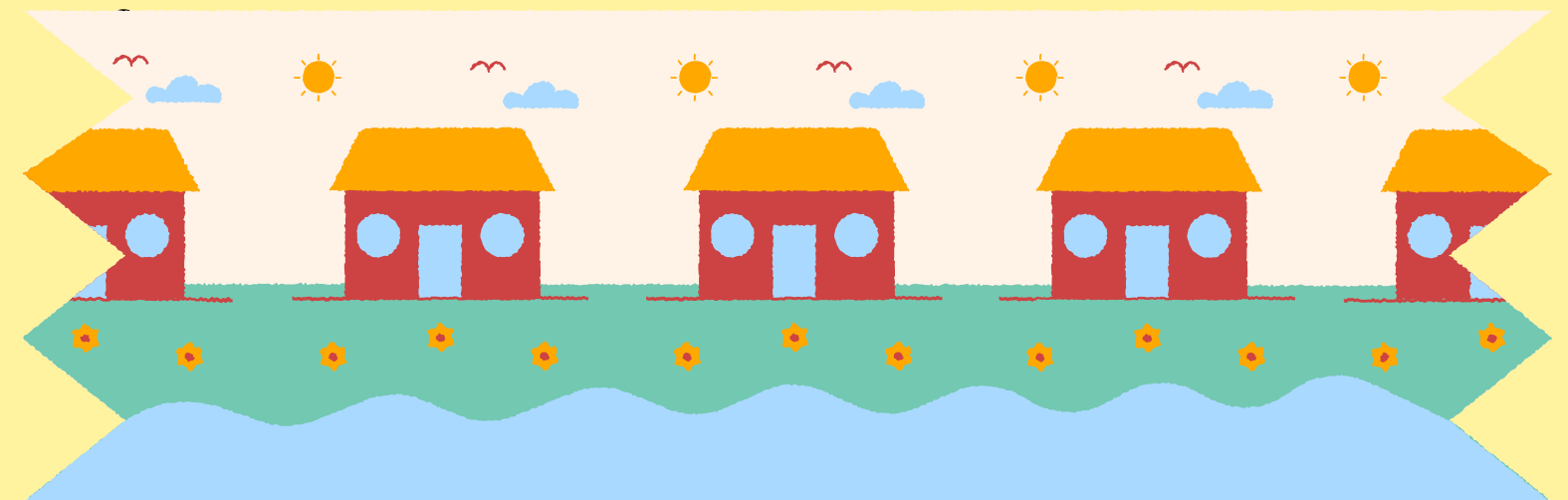
Proses asesmen: 1. melakukan pengamatan terhadap anak, 2. mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak, 3. mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait literasi dan STEAM berdasarkan dokumentasi anak, 4. mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian anak, 5. pengembangan kegiatan lanjutan





## **INSTRUMENT PENGUMPULAN DATA**

- catatan anekdot,
- hasil karya,
- ceklis





**TERIMA KASIH  
SEMOGA  
BERMANFAAT!**

**BILA BERMANFAAT JANGAN LUPA  
LIKE DAN SHARE**

