

Stavredes, Tina. 2011. *Effective Online Teaching*. United State: Josey Bass

**KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL
TERINTEGRASI PEMBELAJARAN CODING**

Mutoharoh

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini adalah pondasi untuk mewujudkan generasi berkarakter dan berkualitas. Pendidikan anak usia dini harus disiapkan secara terencana dan bersifat holistic agar agar dimasa emas perkembangan anak mendapatkan stimulasi yang utuh, sehingga mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Kurikulum adalah salah satu komponen pendidikan terstruktur. Materi pembelajaran PAUD dalam kurikulum PAUD dapat dikembangkan sesuai dengan daya dukung dan kondisi satuan PAUD. Salah satu materi pembelajaran yang dapat di terapkan berkaitan dengan berpikir komputasi atau Computational thinking (CT) berupa Pembelajaran coding PAUD yang dimaknai sebagai upaya sadar dan terencana dalam mewujudkan kepribadian peserta didik, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan terkait praktek dan aktivitas coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi peserta didik pada bidang literasi dasar, sebagai pijakan dalam mewujudkan pelajar pancasilais sejak usia dini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Computational thingking secara sederhana dapat dimaknai sebagai suatu metode terstruktur untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah atau problem solving, termasuk didalamnya merancang system dan memahami perilaku manusia yang mengacu pada konsep dasar ilmu computer. Beberapa bagian terkait Computational thingking meliputi: Dekomposisi (Decomposition), Pengenalan pola (Pattern recognition), Abstraksi (Abstraction), Algoritme (Algorithms). Penerapan pembelajaran coding dapat menggunakan perangkat TIK (Plugged), atau tanpa menggunakan perangkat TIK (Unplugged). Satuan PAUD dapat menerapkan Pembelajaran coding sesuai dengan daya dukung dan kondisi satuan PAUD.

Kata kunci : Kurikulum PAUD, Pembelajaran coding

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pemberian ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sosial kepada peserta didik dalam mencapai kedewasaannya menuju manusia seutuhnya (Insan kamil). Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang akan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini harus disiapkan secara terencana dan bersifat holistic agar dimasa emas

perkembangan anak mendapatkan stimulasi yang utuh, sehingga mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan program pendidikan yang terstruktur. Salah satu komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum. Materi pembelajaran PAUD dalam kurikulum PAUD dapat dikembangkan sesuai dengan daya dukung dan kondisi satuan PAUD. Salah satu materi pembelajaran yang dapat diterapkan berkaitan dengan berpikir komputasi atau Computational thinking (CT) yang secara sederhana dapat dimaknai sebagai suatu metode terstruktur untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah atau problem solving, termasuk didalamnya merancang system dan memahami perilaku manusia yang mengacu pada konsep dasar ilmu computer.

KAJIAN PUSTAKA

Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional menyebutkan Kurikulum adalah seperangkat rencana atau pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Rencana dan implementasi program untuk

mengembangkan aspek perkembangan anak dalam menyiapkan anak mencapai keberhasilan disekolah dan tahap selanjutnya terdapat dalam kurikulum.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Kurikulum 2013 PAUD dalam permendikbud 147 tahun 2014 merupakan standar minimal kurikulum yang dapat dilaksanakan di satuan PAUD. Satuan PAUD dalam penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan diberikan keleluasaan program. Kurikulum tingkat satuan pendidikan terdiri dari dokumen 1 dan dokumen 2. Dokumen 1 KTSP merupakan dokumen yang bersifat umum yang berisi berbagai informasi yang berhubungan dengan karakteristik PAUD. Komponen minimal dokumen 1 PAUD berisi visi, misi, tujuan satuan pendidikan, muatan pembelajaran, pengaturan beban belajar dan kalender pendidikan. Dokumen 2 KTSP merupakan dokumen yang berisikan rencana kegiatan pembelajaran minimal diantaranya program semester (PROSEM), rencana pelaksanaan program

mingguan (RPPM), rencana pelaksanaan program harian (RPPH), dan penilaian tentang perkembangan anak yang dilaksanakan selama 1 tahun pelajaran. Dokumen 2 KTSP disebut sebagai dokumen operasional. Sebagai upaya pelestarian budaya daerah satuan PAUD dapat menyertakan kearifan local daerah sesuai dengan kondisi dan daya dukung satuan. Penerapan ini disebut sebagai kurikulum berbasis kearifan local.

Pembelajaran Coding

Coding secara harfiah berkaitan dengan intruksi intruksi yang difahami dan dijalankan oleh computer. Secara sederhana pengertian coding ialah cara manusia berkomunikasi dengan computer dengan menciptakan perangkat lunak atau alat yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Dalam rangka penguatan literasi dasar di PAUD istilah coding dimaknai secara luas, tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan yang menggunakan computer atau perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dikenal dengan istilah Plugged tetapi seluruh kegiatan anak dalam pembelajaran coding tanpa menggunakan perangkat computer atau dikenal dengan istilah coding unplugged. Implementasi coding dapat dikombinasi antara coding plugged dan unplugged,

tergantung pada masing masing satuan PAUD.

Mengacu pada uraian diatas Pembelajaran coding di satuan PAUD dimaknai sebagai upaya sadar dan terencana dalam mewujudkan kepribadian peserta didik, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan terkait praktek dan aktivitas coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi peserta didik pada bidang literasi dasar, sebagai pijakan dalam mewujudkan pelajar pancasilais sejak usia dini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran coding dalam layanan PAUD diharapkan dapat menyeimbangkan segenap dimensi kompetensi, kecerdasan dan lingkup perkembangan anak usia dini.

Pembelajaran coding berkaitan erat dengan computational thinking (berfikir komputasi), yaitu cara berfikir yang terstruktur dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah (problem solving). Beberapa kegiatan dan keterampilan yang berkaitan dengan berfikir komputasi adalah: a). dekomposisi (decomposition), Yaitu memecah memecah masalah menjadi bagian bagian lebih kecil, sehingga masalah besar dapat diselesaikan dengan mudah; b0. Pengenalan pola (pattern recognition), yaitu mencari persamaan dan perbedaan dalam masalah yang dihadapi dengan tujuan mengenal pola pola yang ada

didalamnya; c). Abstraksi (Abstraction), yaitu focus hanya pada masalah utama dan mengabaikan informasi yang kurang penting/tidak berkaitan. Tujuannya untuk mendapatkan solusi atas masalah dan mencoba menerapkannya dalam menyelesaikan masalah masalah baru (membuat generalisasi); serta Algoritme (Algorithms), yaitu langkah langkah sederhana atau detail atau aturan untuk menyelesaikan masalah yang dapat dirancang dalam bentuk diagram alur atau program computer.

Secara umum pembelajaran coding bertujuan untuk mewujudkan kepribadian peserta didik, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan terkait praktek coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi peserta didik pada bidang literasi dasar, sebagai pijakan dalam mewujudkan pelajar pancasilais sejak usia dini. Secara khusus tujuan pembelajaran coding adalah : 1). Menanamkan sikap terkait coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi literasi dasar sebagai pijakan dalam mewujudkan kepribadian pancasilais selaras dengan tujuan pendidikan nasional; 2). Menanamkan pengetahuan terkait coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi literasi dasar sebagai pijakan dalam mewujudkan kepribadian pancasilais selaras dengan tujuan pendidikan nasional;

3). Menanamkan keterampilan terkait coding sejak usia dini dalam rangka penguatan kompetensi literasi dasar sebagai pijakan dalam mewujudkan keberibadian pancasilais selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran coding juga diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang percaya diri, terbinanya rasa ingin tahu, menguatkan sikap terkait aturan, meningkatkan kreatifitas, membentuk pribadi fleksibel (luwes), serta kesadaran kolaboratif tinggi.

PEMBAHASAN

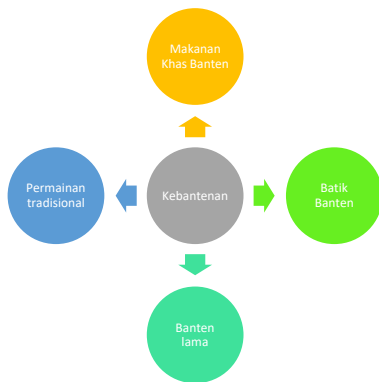
Pembelajaran coding dalam kurikulum PAUD dapat diintegrasikan secara utuh/komprehensif, efektif dan optimal maksudnya diintegrasikan pada keseluruhan dokumen I dan dokumen II KTSP, meliputi: 1). Pengintegrasian pembelajaran coding kedalam Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mulai dari visi, misi, tujuan, program pengembangan, muatan, alokasi waktu, kalender pendidikan, mau kegiatan pendukung yang relevan; 2). Pengintegrasian pembelajaran coding ke dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mulai dari program semester, RPPM, RPPH, rencana penilaian maupun dengan setiap komponen yang terdapat dalam jenins perencanaan yang digunakan satuan; 3). Pengintegrasian pembelajaran coding ke dalam metode atau

kegiata, media dan sumber belajar yang diterapkan di satuan PAUD; 4). Pengintegrasian pembelajaran coding dengan praktek penilaian di satuan PAUD baik dalam penerapan teknik penilaian, pendokumentasian, maupun dalam penyusunan laporan perkembangan anak. Pembelajaran coding dapat juga diintegrasikan secara parsial atau pengembangannya berada dan didominasi pada ranah operasional pembelajaran yang ditekankan hanya pada pengembangan dokumen II (dokumen program), yang selanjutnya diikuti dengan operasional pembelajaran secara konsisten.

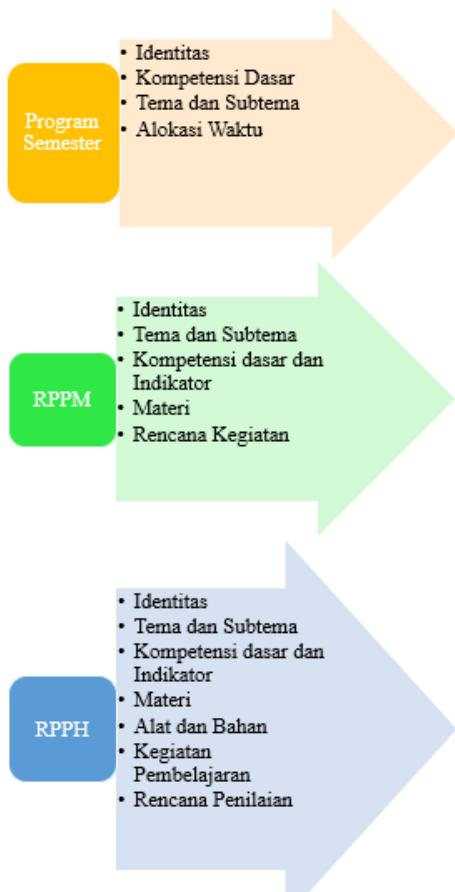
Integrasi kurikulum operasional PAUD berbasis kearifan local dengan pembelajaran coding dapat dilakukan dengan pengembangan tema. Tema pembelajaran coding merupakan segala situasi, benda, peristiwa dan pengalaman yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari hari dirumah sebagai anak, sebagai peserta didik dalam interaksi bersama guru dan teman teman disekolah maupun dalam berbagai situasi lainnya dengan menempatkan peserta didik sebagai anak usia dini.

Tema atau topic yang berkaitan dengan kearifan local dapat digunakan untuk pembelajaran coding PAUD. Contoh tema “**Kebantenan**” yang dapat dikembangkan menjadi beberapa sub tema.

Tema dan Subtema



Penyusunan perencanaan pembelajaran disatuan PAUD meliputi program semester (PROSEM), Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Alur penyusunan perencanaan dapat dilihat dari format berikut ini:



Program semester kurikulum berbasis kearifan local terintegrasi pembelajaran coding

Kompetensi Dasar	Subtema	Alokasi Waktu
Nilai Agama dan Moral : 1.1 , 1.2, 3.1, 4.1	• Makanan Khas Banten	1 Minggu
Fisik Motorik: 2,1. 3,4. 4,4	• Batik Banten	1 Minggu
Kognitif : 2.2, 3.5, 4.5, 3.6,4.6,	• Banten lama	1 Minggu
Bahasa : 2.14, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12	• Permainan Tradisional	
Sosial Emosional : 2.5, 2.6, 2.8, 2.10, 2.12, 2.13, 3.13, 4.13, 3.14, 4.14		
Seni : 2.4, 3.15, 4.15		

Contoh Rencana Pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM)

**Rencana Pelaksanaan pembelajaran
mingguan (RPPM)**

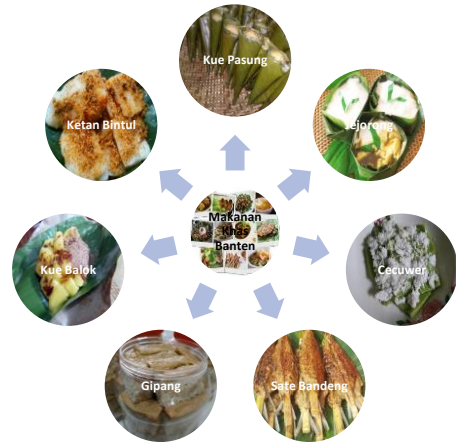
KB Shafa Marwah

Semester/ : Kelomp : 5-6
 Bulan/ VII/Okt ok Usia Tahun
 Minggu ober/I
 Tema : Model :
 Kebante Pembel Kelo
 nan ajaran mpok
 Subtema :
 Makana
 n Khas
 Banten

Kompetensi Dasar	Materi	Rencana Kegiatan
Nilai Agama dan Moral	Bersyukur atas Nikmat Allah SWT	Senin
1.1		Mengenal makanan khas banten
Fisik motoric	Pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat	Menjadi pembuat makanan khas banten
2.1		Mengenal langkah langkah membuat ketan bintul
3.3, 4.3	Koordinasi mata dan kekuatan otot jari tangan	Selasa
Kognitif		Aku bisa membuat kata
2.2	makanan khas Banten	Membuat kolase gambar makanan khas banten

		menggunakan bahan yang ada disekitar
3.5, 4.5	Cara membuat makanan khas banten	Mana yang rasanya manis?
3.6, 4.6	Bahan bahan untuk membuat makanan kesukaan	Rabu Makanan yang paling aku suka? Makanan apa yang ingin dibuat?
3.9, 4.9	Peralatan yang digunakan untuk membuat makanan tradisional	Aku Bisa membuat sendiri
Bahasa		
3.10, 4.10	Aku bisa membuat makanan kesukaanku	
3.12, 4.12	Aku bisa membuat nama makanan tradisional	Kamis Banyak atau sedikit?
Sosial Emosional		
2.9	Aku peduli teman dan dapat berbagi	Penjadi penjual Makanan tradisional Bermain Codesia
Seni		
3.15, 4.15	Gerak lagu dan kreasi karya seni	Jumat
		Manis atau Asin?

Siapa yang mau?
Mari makan bersama



Contoh Kegiatan Pembelajaran Coding Plugged (Menggunakan perangkat Komputer, Laptop atau Gadget)

- A. edugames GCompris,
- B. ScratchJr,
- C. Codenesia,
- D. Robonesia.

Coding Unplugged Tema Kebantenan Subtema Makanan Khas Banten

- A. Dekomposisi (Decomposition)
 1. Anak berdiskusi, makanan mana yang akan dicoba terlebih dahulu
 2. Mengklasifikasi makanan yang manis dan asin
 3. Mencoba makanan sesuai klasifikasinya : Ketan bintul, Jejong, Cecuwer, kue balok, sate bandeng, kue pasung dan gipang

B. Pengenalan Pola

1. Mengenal makanan yang memiliki rasa manis
2. Mengenal makanan yang memiliki rasa asin
3. Mengenal makanan yang memiliki 2 rasa (Manis dan Asin)



Persamaan dan Perbedaan



C. Abstrak

1. Kegiatan di Area main

Anak mencoba berbagai macam makanan khas banten yang memiliki rasa asin dan manis

2. Kegiatan menggunakan lembar kerja

Anak diminta mengelompokkan gambar makanan yang memiliki rasa manis dan makanan yang memiliki rasa asin

D. Algoritma

Anak diminta mengurutkan langkah langkah membuat makanan kesukaan

KESIMPULAN

1. Pentingnya pembelajaran coding diintegrasikan dengan kurikulum PAUD sebagai salah satu metode untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak usia dini
2. Pembelajaran Coding dapat dilakukan dengan atau tanpa peralatan IT, disesuaikan dengan kondisi dan daya dukung satuan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Avanti vera, dkk (2017) Kurikulum berbasis holistik integratif berbasis permainan tradisional pada paud di Yogyakarta. Diakses pada 19 Oktober 2020 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/17910>
- Cator, K., Angevine, C., Weisgrau, J., Waite, C., & Roschelle, J. (2017). Computational thinking for a computational World. Diakses pada 18 Oktober 2020 dari <https://digitalpromise.org/wp-content/uploads/2017/12/dp-comp-thinking-v1r5.pdf>
- DePryck, K. (2016). From computational thinking to coding and back. In F. J. García-Peñalvo (Ed.), *Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'16)* (Salamanca, Spain, November 2-4, 2016) (pp. 27-29). New York, NY, USA: ACM. Diakses pada 18 Oktober 2020 dari https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/717/1/DePryck_Presentation.pdf
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. 2015
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. 2015
- Mudarwan. (2019). Kreatif dan Produktif menggunakan ScratchJr pada jenjang PAUD. *Jurnal Pendidikan PENABUR* 32(18), 2019: 74-84. Diakses pada 17 Oktober 2020 dari <https://mudarwan.wordpress.com/2020/07/07/kreatif-dan-produkti-menggunakan-scratchjr-pada-jenjang-paud/>
- Tim Penulis Kemdikbud (2018), *Pedoman-Pedoman Implementasi Kurikulum 2103 PAUD*, Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD, Ditjen PAUD dan Dikmas Kemendikbud (edisi revisi)
- Tim Penulis Kemdikbud (2020), *Konsep pembelajaran coding serta peran PTK, Orangtua, Mitra dan komunitas, dalam penerapan pembelajaran coding disatuan PAUD.*
- Tim Penulis Kemdikbud (2020), *Pengintegrasian pembelajaran coding dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan pengembangan RPP di satuan PAUD*