

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN/RPP

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Santi Sunayah, S.Pd.AUD. (TKIT Pelita Hati)

NAMA PELATIHAN	:	Simulasi Guru Pengajar Praktik
NAMA MATA DIKLAT	:	Menciptakan Lingkungan Bermain Berkualitas Berpusat Pada Anak
TUJUAN PEMBELAJARAN	:	Memberikan gambaran kepada Guru dalam Menciptakan Lingkungan Bermain Berkualitas Berpusat Pada Anak
INDIKATOR PELATIHAN	:	Peserta mampu mengetahui dan memahami bermain yang berkualitas dan berpusat pada anak usia dini, serta mengetahui dan memahami lingkungan fisik dan non fisik penunjang bermain berkualitas dan berpusat pada anak usia dini
ALOKASI WAKTU	:	10 menit

A. PENDAHULUAN (2 menit)

- Pengajar menyapa peserta pelatihan dengan memberikan salam dan berkenalan.
- Mengajak peserta untuk berdo'a
- Mengingatkan dan mengajak peserta untuk tetap mematuhi protokol kesehatan.
- Pengajar menanyakan kepada peserta bagaimanakah kondisi pembelajaran selama ini?
- Pengajar mengajukan beberapa pertanyaan tentang bagaimana cara menciptakan lingkungan bermain berkualitas berpusat pada anak diantaranya :
 - Apakah lingkungan bermain itu?
 - Apakah bermain itu?
 - Apakah yang dimaksud dengan berpusat pada anak?

B. KEGIATAN INTI (6 menit)

- Sebagai gambaran pengajar menunjukkan media ajar berupa Peta Konsep tentang Lingkungan Bermain Berkualitas dan Berpusat Pada Anak
- Pengajar menjelaskan pemahaman tentang :
 - Lingkungan Bermain
Yaitu : Lingkungan yang dipersiapkan untuk menunjang kegiatan bermain baik berupa lingkungan fisik dan non fisik.
 - Bermain
Yaitu : Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir (Elizabeth Hurlock)
 - Berpusat Pada Anak
Yaitu : Kegiatan main inkuiri yang memerankan guru sebagai fasilitator (Dewamus 2019)
- Selanjutnya pengajar memperlihatkan beberapa contoh kegiatan menciptakan lingkungan bermain berkualitas dan berpusat pada anak.
- Pengajar mengajak peserta melakukan refleksi..
- Pengajar mengajak peserta melakukan evaluasi.

C. PENUTUP (2 menit)

- Pengajar meminta salah satu dari kelompok yang sudah siap untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- Pengajar memberikan evaluasi dengan mengajak peserta lain untuk sharing hasil presentasi dilanjutkan memberikan pementapan dan umpan balik.
- Pengajar menutup kegiatan dengan memberi salam.

SUMBER / MEDIA PELATIHAN :

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Modul Bimbingan Teknis Calon Fasilitator Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif (Paud Hi) Menciptakan Lingkungan Bermain Yang Berkualitas Dan Berpusat Pada Anak*, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta 2020

Lampiran

SANTI SUNAYAH, S.Pd.

Dsn. Wonolobo Ds. Mangunsari
Kec. Sawangan

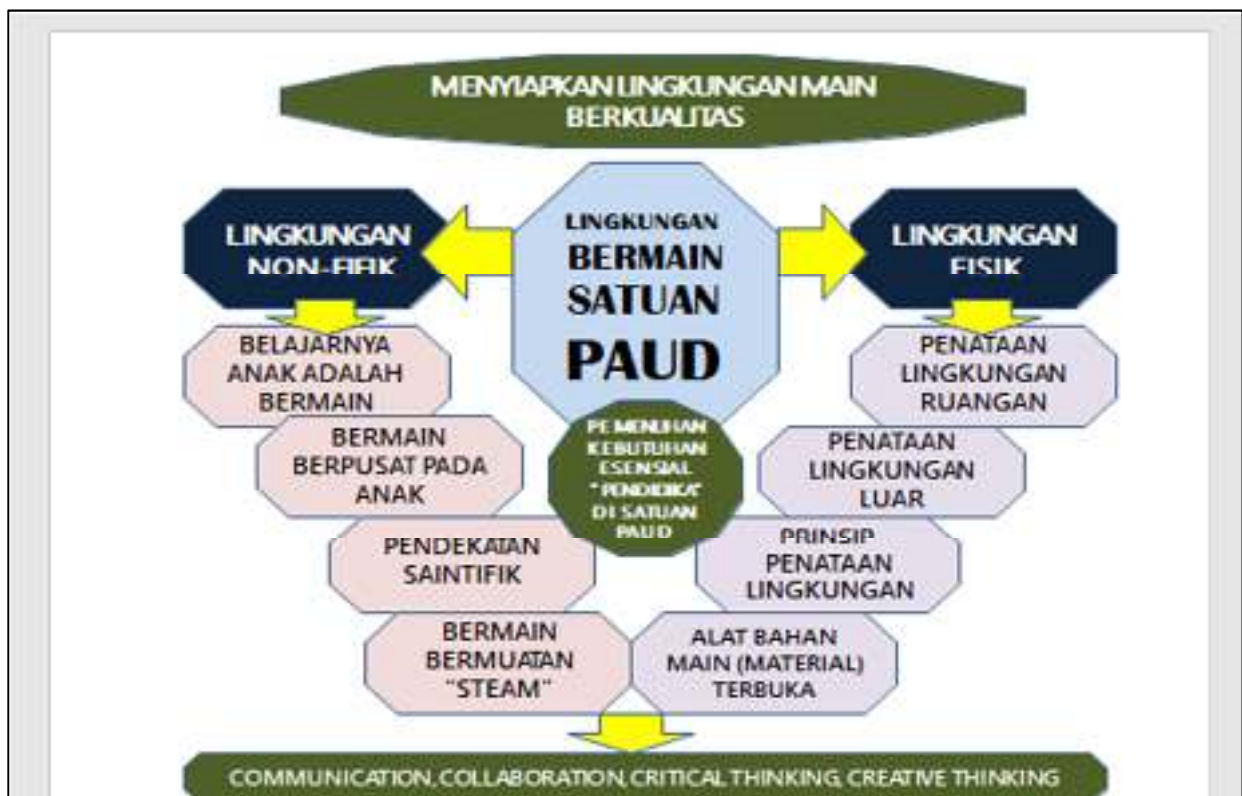
TKIT PELITA HATI
Jl. Pemuda Barat 12 A Kec. Muntilan

Organisasi
IGTKI kec. Muntilan
PKG kec. Muntilan

0293-3284164

085835182473

The business card features a portrait of Santi Sunayah, S.Pd. on the left, set against a colorful geometric pattern. To the right, her name and contact information are listed. There are three small house icons representing different locations or organizations. At the bottom, there are two phone numbers in separate boxes, one with a red telephone icon and one with a black mobile phone icon.



2. BERMAIN

PENGERTIAN

Bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir.
Elizabeth Hurlock (1987)

CIRI BERMAIN

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

Mulyadi (2004)

3. BERPUSAT PADA ANAK

PENGERTIAN

Kegiatan main inkuiri yang memerankan guru sebagai "fasilitator"
(Dewamus 2019)

PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR

1
Pemandu Proses

2
Penanya Hebat

3
Pendidik Proses

4
Penantang!

5
Pencipta Alat Bantu



REFLEKSI DAN EVALUASI

