

PRAKTIK BAIK

MELATI

**PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN
AKTIF KREATIF DAN BERMAKNA**

Di Kelas Utsman 3 (Kelompok Usia 3 - 4 Tahun)

TKII WALADUN SHOLIHUN

Oleh : Endang Tartinah, S. Pd.

PENGERTIAN

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang aktif adalah strategi pembelajaran yang melobatkan siswa dalam proses belajar. Siswa di libatkan dalam berpikir, berdiskusi, menyelidiki dan menciptakan.

Pembelajaran bermakna adalah pendekatan pembelajaran yang melobatkan pengalaman nyata siswa untuk membantu mereka memahami materi pembelajaran.



PENGERTIAN

Pembelajaran yang aktif dan bermakna penting bagi Anak Usia Dini karena dapat membantu anak berkembang secara optimal.

Pembelajaran aktif :

- Memfasilitasi rasa ingin tahu anak
- membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir
- Memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi
- Membantu anak memahami dan menguasai materi pembelajaran.

SITUASI

Setiap anak adalah istimewa, anak juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda serta dibekali dengan kemampuan, minat dan gaya belajar yang berbeda -beda. Oleh karena itu kita sebagai guru harus bisa mengakomodir kebutuhan anak didik sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka. Pembelajaran yang aktif dan bermakna adalah salah satu cara yang saya gunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang ada di kelas saya. Dimana anak didik saya rata-rata mempunyai gaya belajar kinestetik, dimana anak didik saya cenderung banyak gerak fisik dan suka hal-hal baru. Pembelajaran ini saya kemas dengan bentuk “ Permainan yang menarik ”



AKSI





Adapun aksi pertama yang saya lakukan adalah berdiskusi dengan Kepala Sekolah tentang permasalahan yang terjadi di kelas saya. Saya juga menyampaikan ide-ide permainan yang akan saya lakukan untuk praktik baik di kelas saya.



Permainan pertama yang saya kenalkan adalah permainan “ Melompat Mengikuti arah sepatu ”

cara bermain anak di minta untuk menata sepatu, lalu anak siap berdiri untuk melompat mengikuti arah sepatu.

Tujuan dari permianan ini melatih motorik kasar anak, melatih konsentrasi serta mengenal letak dan arah, dan melatih anak berhitung.



Permaianan kedua yang saya berikan kepada anak adalah " Memasukkan bola kedalam keranjang dengan media kain "

Pertama anak saya berikan contoh cara memainkannya. yaitu (langkah2) Tujuan dari permainan ini melatih motorik kasar anak, melatih keseimbangan kerjasama dan fokus anak.



Permainan yang ketiga adalah lompat gambar. Langkah-langkahnya guru menyiapkan alat dan bahannya, anak di ajak membuat kereta untuk antri untuk melompat di dalam gambar. Tujuan dari permianan ini selain mengembangkan motorik kasar anak juga di kenalkan literasi dengan menyebutkan gambar yang sudah di injaknya.



Selanjutnya permainan estafet bola. Permainan Estafet bola ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan melatih motorik anak, meningkatkan kemampuan kerjasama, mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, melatih ketangkasan, kecepatan dan kelincahan, mengembangkan keterampilan sosial.



kegiatan yang lain saya mengajak anak - anak untuk berkarya membuat pelatan dokter. langkah - langkahnya guru menyediakan alat dan bahannya, guru menjelaskan bagaimana cara membuatnya dan membimbing anak yang blm bisa, tujuan dari kegiatan ini yang pertama tentunya untuk melatih motorik anak, dapat mengenal bentuk dan warna.



Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik kasar anak, dapat mengenal warna dan bilangan sesuai leggo yang di sediakan. cara bermainnya yaitu anak - anak melompat sambil berhitung sesuai leggo yang telah di tata.



Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik kasar anak, dapat mengenal warna dan bilangan sesuai leggo yang di sediakan. cara bermainnya yaitu anak - anak melompat sambil berhitung sesuai leggo yang telah di tata.



Permainan memasangkan benda sesuai angka dan warna. cara memainkan permainan ini adalah anak di beri pijakan bermain dengan media stik es krim kotak warna. tujuan dari permainan ini anak mengenal konsep berhitung dan mengenal warna.



Permainan Tangkap Gelas

Permainan ini dilakukan untuk melatih fokus, konsentrasi, keseimbangan, koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus anak. Permainan ini juga dapat melatih kecepatan dan ketepatan. Guru menjatuhkan gelas plastik dengan media tongkat besi lalu anak di minta untuk menangkapnya.



Permainan Estafet Bendera estafet bendera adalah lomba beregu dimana peserta berlari dan menyerahkan bendera kepada anggota regu berikutnya. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kerjasama, kecepatan, ketepatan, dan kelincahan.

HASIL

Hasil dari implementasi Praktik baik yang saya lakukan di kelas saya adalah anak-anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Ditunjukkan dengan keaktifannya untuk bertanya kepada guru tentang pembelajaran atau kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari. Anak menunjukkan semangat dan rasa percaya diri dengan pembelajaran yang saya berikan.

REFLEKSI

Alhamdulillah saya merasa senang karena pembelajaran yang menyenangkan aktif kreatif dan bermakna (MELATI) ini tentu saja disambut baik oleh seluruh warga sekolah sehingga saya semakin bersemangat untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam rangka meningkatkan pembelajaran di sekolah. Demikian praktik baik saya dengan judul " Pembelajaran yang menyenangkan aktif kreatif dan bermakna", semoga bermanfaat bagi semuanya. Sekian dan salam guru hebat.

PROFIL



Muslimah bernama lengkap Endang Tartinah, S.Pd. ini lahir di Gunungkidul pada 02 September 1987. Endang, begitu ia biasa disapa, menjadi seorang pendidik di TKII Waladun Sholihun, Siyono Wetan, Playen, Gunungkidul (2010 - sekarang). Alumnus Universitas Terbuka jurusan PG PAUD.

Ibu tiga anak ini di waktu remaja pernah menjadi Guru Ekstra Pramuka selama 3 tahun saat menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Umum (SMU), juga aktif dalam berorganisasi dan menjadi salah satu pengurus di perkumpulan perdagangan COD (*Cash On Delivery*), selain itu dia juga pencetus ***Komunitas Sosial Indahnya Berbagi Kabupaten Gunungkidul***.

“ Kesuksesan memang sebuah tujuan. Tapi bisa bermanfaat untuk sekitar adalah impian terbesar. Itulah kunci sukses dan definisi bahagia yang sesungguhnya. ”