

# KURIKULUM

## Pengertian

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi yang dibakukan dan cara pencapaiannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan daerah. Kompetensi perlu dicapai secara tuntas (*belajar tuntas*). Kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Kompetensi Dasar merupakan pengembangan potensi-potensi perkembangan pada anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan usianya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati.

Hasil Belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Indikator merupakan hasil belajar yang lebih spesifik dan terukur dalam satu kompetensi dasar. Apabila serangkaian indikator dalam satu kompetensi dasar sudah tercapai, berarti target kompetensi dasar tersebut sudah terpenuhi.

## Fungsi Dan Tujuan

Fungsi pendidikan Taman Kanak-kanak adalah :

- a. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- b. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- c. Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik.
- d. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
- e. Mengembangkan keterampilan, kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki anak.
- f. Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Tujuannya adalah :

Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

## Ruang Lingkup

Ruang lingkup kurikulum TK meliputi aspek perkembangan :

1. Moral dan Nilai-nilai Agama
2. Sosial, Emosional dan Kemandirian
3. Kemampuan Berbahasa
4. Kognitif
5. Fisik / Motorik
6. Seni

Untuk menyederhanakan lingkup kurikulum dan menghindari tumpang tindih, serta untuk memudahkan guru menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman, maka aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup :

1. Bidang Pengembangan Pembentukan Perilaku Melalui Pembiasaan

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Dari program pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Program pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengenali emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar.

Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi :

a. Kemampuan Berbahasa

Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

b. Kognitif

Pengembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang & waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti.

c. Fisik / Motorik

Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil.

d. Seni

Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai karya yang kreatif.

## **Standar Kompetensi Lintas Kurikulum**

Kompetensi lintas kurikulum merupakan kompetensi kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat, serta kecakapan hidup yang diperlukan anak untuk mencapai seluruh potensi dalam kehidupan. Kompetensi ini merupakan kompetensi yang dibakukan yang harus dicapai oleh anak melalui pengalaman belajarnya.

Standar kompetensi ini meliputi :

1. Memiliki keyakinan, menyadari serta menjalankan hak dan kewajiban, saling menghargai dan memberi rasa aman, sesuai dengan agama yang dianutnya.
2. Menggunakan bahasa untuk memahami, mengembangkan dan mengkomunikasikan gagasan dan informasi, serta untuk berinteraksi dengan orang lain.
3. Memilih, memadukan dan menerapkan konsep-konsep dan tehnik-tehnik, pola, struktur dan hubungan.
4. Memilih, mencari dan menerapkan teknologi dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber.
5. Memahami dan menghargai dunai fisik, makhluk hidup dan teknologi serta menggunakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai untuk mengambil keputusan yang tepat.
6. Berpartisipasi, berinteraksi dan berperan aktif dalam masyarakat dan budaya global berdasarkan pemahaman konteks budaya, geografis dan historis.
7. Berkreasi dan menghargai karya artistik, budaya dan intelektual serta menerapkan nilai-nilai luhur untuk meningkatkan kematangan pribadi menuju masyarakat yang beradab.
8. Berpikir logis, kritis dan lateral dengan memperhitungkan potensi dan peluang untuk menghadapi berbagai kemungkinan.
9. Menunjukkan motivasi dalam belajar, percaya diri, bekerja mandiri dan bekerja sama dengan orang lain.

## **Standar Kompetensi TK**

Standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan TK adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik / motorik dan seni.

Melalui pemberian rangsangan, stimulasi dan bimbingan diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

## **Pendekatan Pembelajaran dan Penilaian**

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran pada tingkat pendidikan TK dilakukan dengan berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun sehingga seluruh perilaku dan kemampuan dasar yang ada pada anak dapat dikembangkan dengan sebaik-baiknya. Pendekatan pembelajaran pada anak TK hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Pembelajaran berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu :

- 1). Anak belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan tenang secara psikologis.
- 2). Siklus belajar selalu berulang.
- 3). Anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya.
- 4). Minat dan keingintahuan anak akan memotivasi belajarnya.
- 5). Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individu.

b. Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis ( intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional ). Dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.

c. Bermain Sambil Belajar atau Belajar Seraya Bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi dan media menarik serta mudah diikuti anak. Melalui bermain anak di ajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran berguna bagi anak.

d. Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat atau sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Tema diberikan dengan tujuan menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh dan memperkaya perbendaharaan kata anak.

Jika pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran hendaknya di kembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana serta menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

e. Kreatif dan Inovatif

Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingintahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-ha baru. Selain itu dalam pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara dinamis, artinya anak tidak hanya sebagai obyek tetapi juga sebagai subyek dalam proses pembelajaran.

f. Lingkungan Kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan sehingga anak selalu betah dalam lingkungan sekolah baik di dalam maupun di luar ruangan. Lingkungan fisik hendaknya memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dalam bermain. Penataan ruangan harus disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain sehingga dalam interaksi baik dengan pendidik maupun dengan temannya dapat dilakukan secara demokratis. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya memberdayakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuan interpersonalnya sehingga anak merasa senang walaupun antara mereka berbeda (perbedaan individual). Lingkungan hendaknya tidak memisahkan anak dari nilai-nilai budayanya yaitu dengan tidak membedakan nilai-nilai yang dipelajari di rumah dan di sekolah ataupun di lingkungan sekitar. Pendidik harus peka terhadap karakteristik budaya masing-masing anak.

g. Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan konsep kecakapan hidup didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

2. Penilaian

Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui pengamatan dan pencatatan anekdot. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak yang dilakukan dengan mengamati tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari secara terus menerus, sedangkan pencatatan anekdot merupakan sekumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu.

Pembagian alat penilaian yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran perkembangan kemampuan dan perilaku anak, antara lain :

1. Portofolio yaitu penilaian berdasarkan kumpulan hasil kerja anak yang dapat menggambarkan sejauh mana keterampilan anak berkembang.
2. Unjuk kerja (*performance*) merupakan penilaian yang menuntut anak untuk melakukan tugas dalam pembuatan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi, olahraga, memperagakan sesuatu.

3. Penugasan (*project*) merupakan tugas yang harus dikerjakan anak yang memerlukan waktu yang relatif lama dalam pengerjaannya, misalnya melakukan percobaan menanam biji.
4. Hasil Karya (*product*) merupakan hasil kerja anak setelah melakukan suatu kegiatan.

#### **Rambu-rambu**

1. Kurikulum untuk TK merupakan pedoman bagi para pendidik, orangtua, orang dewasa lain untuk digunakan dalam rangka menstimulasi perkembangan anak.
2. Kurikulum harus dipahami secara keseluruhan, bukan bagian demi bagian.
3. Pelaksanaan dari kurikulum ini harus diusahakan untuk mencapai kompetensi sesuai dengan tingkat kemampuan anak.
4. Kompetensi yang disiapkan merupakan kompetensi minimal. Pendidik dapat memberikan pengayaan sejauh tidak membebani anak dan/atau jika anak telah menunjukkan keberhasilan.
5. Pendidik menciptakan suasana yang penuh perhatian dan kasih sayang sehingga anak mulai mengembangkan rasa percaya pada dirinya sendiri, teman dan orang lain serta dapat bersosialisasi baik dalam lingkungan keluarga, kelompok maupun lingkungannya.
6. Dalam pelaksanaan kurikulum tidak bersifat kaku tetapi perlu disesuaikan dengan kondisi daerah.
7. Bagi TK yang mempunyai kekhasan, misalnya agama dimungkinkan untuk menambah materi kegiatan sejauh tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan, prinsip-prinsip pelaksanaan pendidikan di TK dan tidak menyimpang dari akidah salah satu agama.
8. Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip pendekatan pembelajaran dan penilaian.

**KALENDER AKADEMIS  
PLAY GROUP - TK LABSCHOOL JAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2006 - 2007**

JULI 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
						1		
2	3	4	5	6	7	8	03 s/d 14	Libur Semester II
9	10	11	12	13	14	15	17	Awal Tahun Pelajaran 2006 - 2007
16	17	18	19	20	21	22		
23 / 30	24/31	25	26	27	28	29		
AGUSTUS 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
		1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12	17	Libur HUT RI ke 61
13	14	15	16	17	18	19	21	Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW ( 27 Rajab 1427 H )
20	21	22	23	24	25	26		
27	28	29	30	31				
SEPTEMBER 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
					1	2		
3	4	5	6	7	8	9		
10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30		
OKTOBER 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
1	2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21		
22	23	24	25	26	27	28	24 - 25	Idul Fitri ( 1 - 2 Syawal 1427 H )
29	30	31						
NOVEMBER 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
			1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11		
12	13	14	15	16	17	18		
19	20	21	22	23	24	25		
26	27	28	29	30				
DESEMBER 2005							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
					1	2		
3	4	5	6	7	8	9	25	Natal
10	11	12	13	14	15	16	31	Idul Adha ( 10 Dzulhijjah 1427 H )
17	18	19	20	21	22	23		
24 / 31	25	26	27	28	29	30		
JANUARI 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
	1	2	3	4	5	6		
7	8	9	10	11	12	13		
14	15	16	17	18	19	20		
21	22	23	24	25	26	27		
28	29	30	31					
FEBRUARI 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
				1	2	3		
4	5	6	7	8	9	10		
11	12	13	14	15	16	17		
18	19	20	21	22	23	24		
25	26	27	28					

MARET 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
				1	2	3		
4	5	6	7	8	9	10		
11	12	13	14	15	16	17		
18	19	20	21	22	23	24		
25	26	27	28	29	30	31		

APRIL 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
1	2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21		
22	23	24	25	26	27	28		
29	30							

MEI 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
		1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12		
13	14	15	16	17	18	19		
20	21	22	23	24	25	26		
27	28	29	30	31				

JUNI 2006							TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT		
					1	2		
3	4	5	6	7	8	9		
10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23		
24 / 31	25	26	27	28	29	30		

### Kegiatan Dalam Area Yang Dipilih

#### A. Area Baca Tulis

Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.

#### B. Area Balok

Melatih anak untuk mengekspresikan diri, berkreasi, berimajinasi membentuk/membuat bangunan sederhana dengan menggunakan berbagai media seperti lego, puzzle, lasy, howblok, dll.

#### C. Area Matematika

Mengenalkan konsep sederhana matematik, seperti membilang, mengurutkan, membuat konsep permasalahan sehingga mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### D. Area Drama

Melatih anak berimajinasi dan mengekspresikan diri secara bebas dan spontan dengan bermain peran seperti dalam kehidupan sebenarnya.

E. Area Seni

Untuk menumbuhkembangkan kreatifitas, rasa ingin tahu, daya khayal dan inisiatif anak-anak melalui proses percobaan, penjelajahan berbagai media sehingga mampu menciptakan pengalaman yang kreatif dan berkualitas.

F. Area Agama

Mengenalkan Tuhan melalui ciptaan-ciptaan-Nya sehingga tumbuh rasa sayang anak pada sesama makhluk-Nya. Selain itu anak diharapkan mampu mengucapkan bacaan do'a sehari-hari dalam setiap kegiatan beribadahnya.

G. Area IPA

Menyeimbangkan rasa ingin tahu alami anak-anak untuk mencari informasi tentang apa yang ada di lingkungan sekitarnya, dengan melalui proses pengamatan - mengukur - membandingkan - memperkirakan dan menjelaskan.

H. Area Pasir + Air

Melatih kemampuan koordinasi fisik (seperti jari-tangan-mata-kaki), kekuatan otot dan daya pikir yang dapat diaplikasikan melalui permainan bebas.

I. Area Musik

Mengenalkan berbagai macam lagu anak-anak dan alat musik sederhana.

J. Area Masak

Menumbuh kembangkan kemampuan motorik halus anak agar dapat membuat makanan / minuman yang dikonsumsi setiap hari secara sederhana.