

## **Pelaksanaan Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Curup**

Ndaru Ayu Sakinah<sup>1</sup>, Rismareni Fransiska<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang  
Email: Ndaruayusakinah17@gmail.com

### **Abstrak**

Dasar dari penelitian ini ialah adanya program baru yang diperkenalkan pemerintah untuk dunia pendidikan berupa Program Sekolah Penggerak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak di TK Negeri Pembina Curup. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan penelitian berjumlah 6 informan, 1 kepala sekolah dan 5 guru. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran pada program sekolah penggerak ini menggunakan modul ajar sebagai rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran banyak menggunakan pembelajaran proyek dan hasil evaluasi pembelajaran dilaporkan kepada orang tua pada akhir semester. Semua perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya mengacu pada Capaian Pembelajaran dan Kurikulum Operasional Sekolah Penggerak (KOSP). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan pemerintah baik Capaian Pembelajaran agama dan budi pekerti, Capaian Pembelajaran jati diri dan Capaian Pembelajaran Literasi dan STEAM serta Kurikulum Operasional Sekolah Penggerak (KOSP).

**Kata Kunci:** *Pembelajaran, Program Sekolah penggerak, Taman Kanak-kanak*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usai dini merupakan bermain-belajar, yang memiliki arti bahwa belajar adalah cara belajar anak. Dengan bermain anak belajar untuk memahami dunia di sekitarnya <sup>1</sup>. Pendidikan yang di tempuh anak dalam jenjang pendidikan anak usia dini ini merupakan bermain-belajar. Kata bermain-belajar memiliki arti bagi anak, bermain adalah cara belajar anak. Selama bermain, anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan, memberikan

---

<sup>1</sup>Sujiono, Y.N. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Indeks. 2009)

kesempatan untuk belajar memecahkan masalah dan meningkatkan keterampilan sosial, bahasa, dan motoriknya. Melalui bermain, anak belajar untuk memahami dunia di sekitarnya<sup>2</sup>. Oleh karena itu, kegiatan belajar anak usia dini harus bersifat bermain, kegiatan bermain itu dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, sosial agama, dan seni yang memungkinkan anak memahami lingkungannya.

Baru-baru ini, Menteri Pendidikan Indonesia Nadiem Makariem kembali membuat terobosan dalam peningkatan kualitas pendidikan yang dikenal dengan Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan konsep pembelajaran yang memberikan kebebasan dan kemandirian kepada peserta didik dan institusi mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi. Konsep ini bertujuan untuk mengurangi beban administrasi di luar pekerjaan utama guru mengajar. Selain itu, melalui pembelajaran mandiri, guru harus lebih kreatif dan inovatif, serta mengembangkan strategi untuk mengembangkan metode pengajaran yang berwawasan lingkungan.

Konsep belajar mandiri merupakan konsep yang sangat potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia jika dipersiapkan dengan matang. Pembelajaran mandiri menyelaraskan siswa dengan keterampilan abad ke-21: komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis. Melalui kompetensi tersebut, anak tidak hanya dapat menghafal pelajaran, tetapi juga menciptakan hal-hal baru dan inovasi baru bagi Indonesia di segala bidang, memiliki keterampilan sosial untuk bekerjasama, mengembangkan karakter, etika dan moral<sup>3</sup>.

Konsep merdeka belajar diterapkan dalam sebuah program pemerintahan untuk berbagai jenjang pendidikan mulai dari PAUD, SD, SMP dan SMA dengan nama Program Sekolah Penggerak (PSP) berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 1177/M/2020 tahun 2020 (Mendikbud, 2020).

---

<sup>2</sup>Fitri Wahyuni and Suci Midsyahri Azizah, "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–179.

<sup>3</sup>Kemendikbud, "Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak" (2020): 1–117.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengatakan bahwa Program Sekolah Motivasi merupakan katalis untuk mewujudkan visi reformasi pendidikan di Indonesia, dan hasil belajar siswa yang holistik melalui enam profil pelajar Pancasila. Enam profil tersebut yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global (Mendikbud.go.id).

Sekolah-sekolah mulai bergabung dalam Program Sekolah Penggerak (PSP) ini salah satunya Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Curup. Taman KANak-kanak ini telah menggunakan program ini dalam pelaksanaan pembelajarannya selama lebih dari dua semester. Berdasarkan fakta tersebut untuk meneliti mengenai pelaksanaan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Curup.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dasar pemikiran digunakannya metode ini adalah karena penelitian ini ingin mengetahui tentang kondisi yang alamiah, bukan dalam kondisi terkendali, laboratoris atau eksperimen. Di samping itu, karena peneliti perlu untuk langsung terjun ke lapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskriptif kiranya lebih tepat untuk digunakan.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Curup Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Waktu pelaksanaan pada bula Juli dan dilanjutkan pada bulan Agustus-September 2022. Informan pada penelitian in Kepala sekolah dan guru Kelompok B. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan triangulasi data.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil temuan di lapangan tentang pelaksanaan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) do Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Curup, di dapatkan hasil sebagai berikut.

##### **1. Perencanaan Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Curup bernama modul ajar. Modul ajar dibuat di awal semester/tahun dengan mengangkat 4 tema wajib yaitu Aku cinta Indonesia, aku sayang bumi, Imajinasi dan kreativitas, Kita semua bersaudara. Dengan acuan struktur kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP) dan prinsip pembelajaran. Komponen modul ajar terdapat informasi umum dan komponen inti. Informasi umum terdiri dari identitas sekolah, alokasi waktu, Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan, model pembelajaran, fase, tema/topik, tujuan kegiatan, kata kunci, deskripsi umum kegiatan, alat dan bahan, sarana dan prasarana. Komponen inti terdiri dari sumber, peta konsep, curah ide kegiatan dan berapa hari kegiatan pelaksanaan serta rancangan mingguan atau harian saja.

Temuan tersebut menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran berkaitan dengan proses yang sistematis dalam menterjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran kedalam suatu perencanaan materi dan kegiatan pembelajaran. Dalam tahap penyusunan pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada Kurikulum Operasional Sekolah (KOS) <sup>4</sup>.

## **2. Pelaksanaan Pembelajaran**

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas, selama kegiatan pembukaan yang guru lakukan setelah berbaris di lapangan, bernyanyi, yel-yel sekolah dan membaca do'a masuk kelas adalah mengucapkan salam dengan lagu, hafalan asmaul husna secara bertahap, literasi pagi guru menceritakan yang berisi nilai-nilai agama dan budi pekerti, hafalan do'a-do'a dan hafalan surat-surat pendek. Namun tidak semua kegiatan hafalan tersebut dilakukan pada hari yang sama. Hal ini sesuai dengan Kegiatan awal di PAUD menurut Sujiono (2009) bernyanyi, berdoa, menyapa (kegiatan pembiasaan), bercerita tentang pengalaman anak,

---

<sup>4</sup>S.Psi Maria Melita Rahardjo, Sisilia Maryati, *Pengembangan Pembelajaran, Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2021.

mendiskusikan tema dan subtema, dan aktivitas fisik atau latihan yang dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas.

Kegiatan pembuka dimulai dengan berbaris di depan kelas untuk kegiatan gerak dan lagu serta membaca do'a sebelum masuk kelas. Setelah itu anak masuk, guru memulai dengan membaca salam dan menyapa anak dengan semangat, menanyakan kabar anak lalu gerak dan lagu untuk meningkatkan semangat anak dalam kegiatan belajar dan bermain. Pada kegiatan pembuka guru memberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu sebelum langsung masuk pembelajaran. Untuk kegiatan pembukaan di awal proyek atau awal pembelajaran dengan topik baru guru memulai dengan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan topik dan kegiatan yang akan di bahas. Untuk hari kedua proyek dan berikutnya guru memulai dengan apersepsi materi atau pelajaran yang telah dilakukan di hari sebelumnya.

Dari hasil penelitian kegiatan-kegiatan inti yang dilakukan dalam pembelajaran proyek yang dilaksanakan dalam beberapa hari sesuai dengan modul ajar, dalam kegiatan inti guru banyak memberikan pertanyaan pemantik untuk memunculkan dan mengetahui ide, gagasan, pengetahuan serta kreasi anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti bercerita, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, eksplorasi dan lainnya. Hal ini sesuai dengan Kegiatan inti menurut Tim pengembang MKDP Merupakan kegiatan utama guru dalam menyampaikan pengalaman belajar melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan materi dan tujuan yang diberikan. Dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran guru menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti bercerita, tanya jawab, berdiskusi, bereksperimen, eksplorasi dan proyek. Sebagaimana pendapat Akbar (2020) bahwa pendidikan tidak lepas dari metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai. Metode pengajaran yang dikendalikan oleh guru, oleh karena itu penggunaan metode pembelajaran harus sangat mempengaruhi dan menentukan apakah

kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bermanfaat. hasil belajar untuk anak-anak Tiwery. (2019).

Selanjutnya yaitu tahapan guru melakukan recalling, disini anak-anak merapikan kembali peralatan dan permainan yang telah digunakan, lalu berdiskusi tentang perasaan hari ini selama kegiatan dan guru memberikan penguatan dan pengetahuan kepada peserta didik. Terakhir yaitu kegiatan penutup, dari hasil pengamatan dalam kegiatan penutup guru menanyakan perasaan hari ini dan alasan mengapa anak merasakan hal tersebut, menginformasikan kegiatan selanjutnya, membaca do'a sebelum pulang, membaca do'a salam dan pulang.

Kegiatan pembelajaran ini sangat menarik, dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran ini guru menggunakan beberapa metode pembelajaran baik metode bercerita, tanya jawab, demonstrasi, eksplorasi, eksperimen dan lainnya. Guru juga menyiapkan media pembelajaran yang beragam seperti loose part, balok, benda konkrit, penggunaan teknologi yang dibarengi dengan keterampilan mengajar. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, berkreasi karena guru sebagai fasilitator.

### **3. Evaluasi Pembelajaran**

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil dokumentasi di atas dapat kita simpulkan bahwa bahwa teknik penilaian yang dilakukan ada 4 yaitu ceklist, catatan anekdot, foto berseri dan hasil karya dengan berpedoman capaian pembelajaran Penilaian dilakukan dengan cara diobservasi setiap kegiatan dicatat dan diambil dokumentasi baik foto maupun video selanjutnya guru membuat rangkungan atas pencapaian anak yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) yaitu CP nilai agama dan moral, CP Jati diri dan CP Literas dan STEAM.

### **4. Kendala Pelaksanaan Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP)**

Berdasarkan hasil wawancaradengan beberapa informan di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi yaitu belum semua guru dapat

menggunakan IT dengan maksimal. Penggunaan teknologi yang terbaik dalam pembelajaran adalah guru dapat mengoperasikan alat teknologi dengan tepat<sup>5</sup>. Kendala lainnya adalah daya tangkap guru yang berbeda-beda serta dana yang terbatas untuk mengadakan sarana dan prasarana yang lengkap.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang pelaksanaan pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) di TK Negeri Pembina Curup Kabupaten Rejang Lebong, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak (PSP) ini merupakan pembelajaran yang berbasis merdeka belajar dengan menggunakan Kurikulum Operasional Sekolah Penggerak (KOSP) yang disusun berdasarkan karakteristik siswa, sekolah dan budaya daerah dan dirancang dalam bentuk modul ajar.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menawarkan berbagai kegiatan dengan media menggunakan pembelajaran beragam dan menarik. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak-anak dengan tetap berorientasi kepada peserta didik. Guru sebagai fasilitator untuk membantu anak mencapai hasil belajar yang diharapkan baik Capaian nilai agama dan budi pekerti, jati diri serta literasi dan STEAM, yang selanjutnya akan dilaporkan dalam buku raport setiap akhir semester.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjelina, Winda, Nova Silvia, and Nurhizrah Gitituati. "Program Merdeka Belajar, Gebrakan Baru Kebijakan Pendidikan" 5, no. 1 (2021): 1977–1982.
- Kemendikbud. "Naskah Akademik Program Sekolah Penggerak" (2020): 1–117.
- Maria Melita Rahardjo, Sisilia Maryati, S.Psi. *Pengembangan Pembelajaran. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2021.
- Rahman, Ghofar, and Purnomo Susilo Hadi. "Peran Guru Dalam Penggunaan

---

<sup>5</sup>Ghofar Rahman and Purnomo Susilo Hadi, "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda," *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): 174–177.

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda.” *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): 174–177.

Sudarmiyanti, A., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Di Paud Alam Studi Deskriptif Kualitatif Di Paud Model Pembelajaran Alam Di Kota Bengkulu. Skripsi. (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu). <http://repository.unib.ac.id/8775/> diakses 04 April 2022

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks

Tri, Elisabeth, Kurnianti Sudjono, and Eny Kusumastuti. “PROSES PEMBELAJARAN GERAK DAN LAGU YANG SEMARANG.” *Jurnal Seni Tari* 6, no. 2 (2017): 1–9.

Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. “Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–179.