



# KONSEP DASAR INOVASI PAUD

# PENGERTIAN

- Discovery = Adopsi
- Inovasi = Proses Pembuatan atau cara untuk memperbaharui sesuatu
- Invensi = Suatu Penemuan hal yang baru dapat berupa gagasan, ide, metode, alat/media yang berbeda dari yang sudah ada.
- Bagaimana dengan Istilah ATM  
????



# PEMBAHARUAN DI PAUD

1. Kurikulum
2. Materi Pembelajaran
3. Metode Pembelajaran
4. Media Pembelajaran
5. Manajemen Kelas
6. Alat Evaluasi



## **5 KARAKTERISTIK PEMBAHRUAN**

Working around the issue

- 1.Keuntungan Relatif (Relatif Advantage)
- 2.Kecocokan (Compability)
- 3.Kompleksitas (Complexy)
- 4.Kemudahan untuk dicoba (Triability)
- 5.Kemudahann untuk diamati (Obsertability)

TIPS FOR YOU  
Unleash creativity



INOVASI  
KURIKULUM



INOVASI METODE  
& MEDIA  
PEMBELAJARAN



INOVASI ALAT  
EVALUASI



## TUJUAN INOVASI:

- **UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN PENDIDIKAN PAUD (MENJADI SASARAN LANGSUNG)**
- **UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN PAUD (MENJADI SASARAN AKHIR)**

**Dorothy Parker**

# FUNGSI INOVASI:

- Fungsi pemecahan masalah (problem solving)
  - Fungsi adaptif (adaptif solving)
  - Fungsi pengembangan staff (staff development function)
  - Fungsi peningkatan kualitas (Quality Improvement Function)
-

# PRINSIP INOVASI:

WRITE HOW YOU FEEL

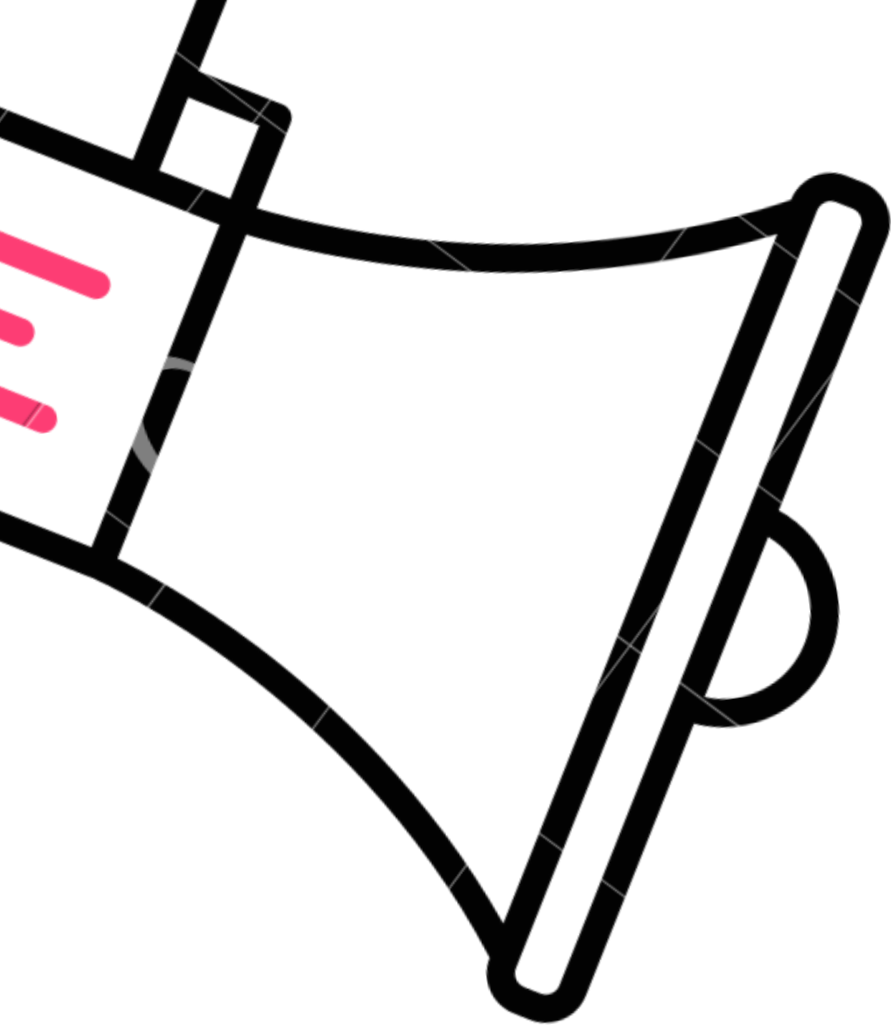
- **Pembaharuan Pendidikan AUD perlu didasarkan pada analisis berbagai kesempatan & kemungkinan yang terbuka**
- **Pembaharuan pendidikan AUD bersifat konseptual & perseptual**
- **Pembaharuan pendidikan AUD harus bersifat sederhana dan terfokus**
- **Pembaharuan pendidikan AUD perlu dimulai dengan yang kecil**
- **Pembaharuan pendidikan AUD diarahkan pada kepeloporan**



# DASAR PEMIKIRAN INOVASI

PGPAUD FIP UPGRIS, 2018





Montessori:

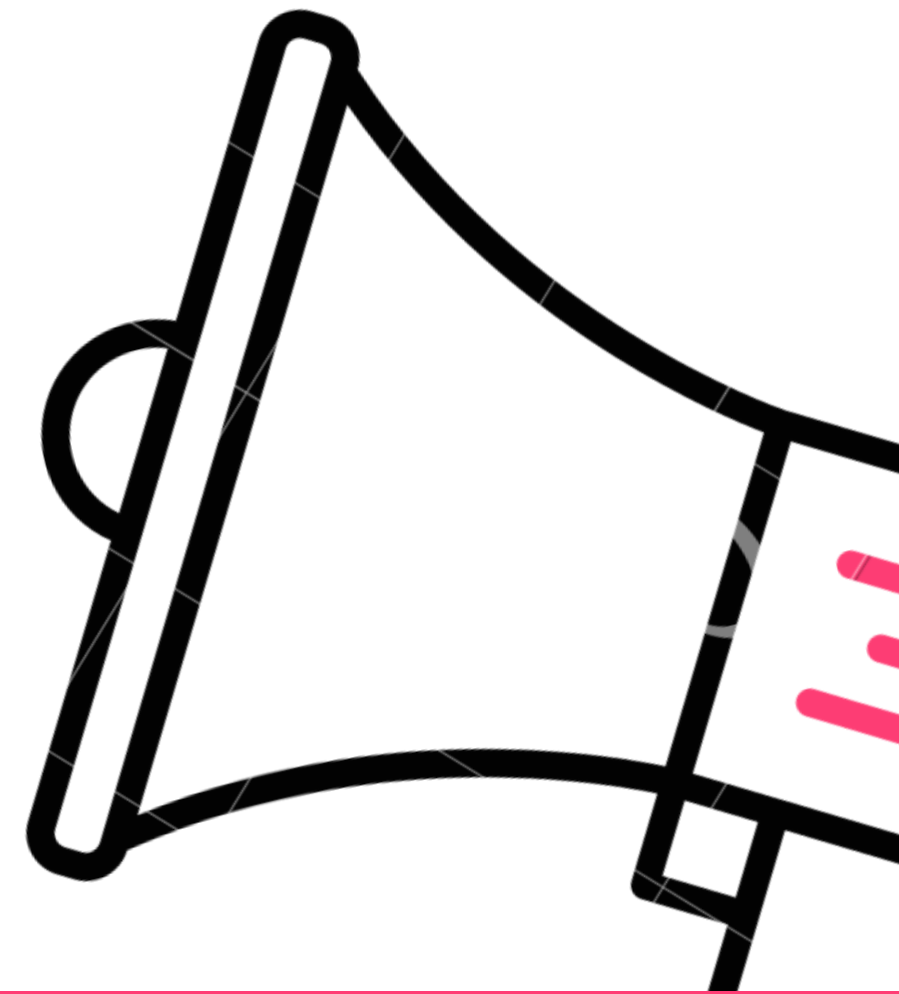
Stimulasi Panca Indera  
melalui latihan

Froebel

Stimulasi Panca  
Indera, Perasaan  
melalui Permainan,  
nyanyian dan drama

Ki Hajar Dewantara

Stimulasi Panca Indera  
melalui latihan,  
permainan dan  
nyanyian

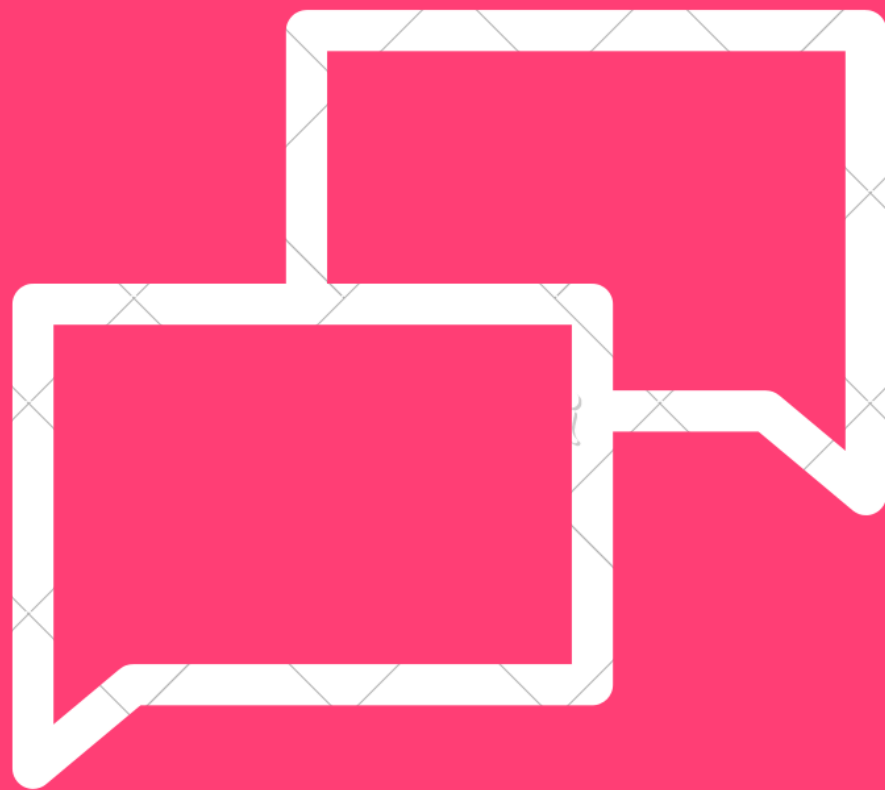




## Diskusikan :

**Ki Hajar Dewantara**

“Permainan Kanak-Kanak adalah kesenian kanak-kanak yang sungguhpun amat sederhana bentuk dan isinya namun memenuhi syarat-syarat ethis dan aesthetis, dengan semboyan : dari natur ke arah kultur”.  
contoh: permainan dokar bobo



## ANALYSIS:



**Jean Piaget**



**Vygotsky & Erik Erikson**



**sarah Smilansky**

# MALPRAKTIK GURU MEMBUNUH GENERASI BANGSA



LPTK & ORGANISASI harus menjaga  
SETIAP GURU

KITA tidak akan membiarkan anak  
yang putih suci ini justru dibunuh  
karakter dan kecerdasannya oleh orang  
yang seharusnya membangun  
karakter..

Membangun kecerdasan jamaknya

Karena Ketidak tahuannya



## DYERS, J.H. ET AL [2011], INNOVATORS DNA, HARVARD BUSINESS REVIEW:

1. 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, 1/3 sisanya berasal dari genetik.
2. Kebalikannya berlaku untuk kemampuan inteligensia yaitu: 1/3 dari pendidikan, 2/3 sisanya dari genetik.  
Kemampuan kreativitas diperoleh melalui:

Observing [mengamati]  
Questioning [menanya]  
Associating [menalar]  
Experimenting [mencoba]  
Networking [Membentuk jejaring]

3. Pembelajaran berbasis intelegensia tidak akan memberikan hasil signifikan (hanya peningkatan 50%) dibandingkan yang berbasis kreativitas (sampai 200%)
4. Perlunya merumuskan kurikulum berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba [observation based learning] untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, dibiasakan bagi peserta didik untuk bekerja dalam jejaringan melalui collaborative learning

# TERIMA KASIH

